

Video Interaktif Sebagai Media Interpretasi Gerak Tari Tradisional Siswa SMP

Raka Sukma Dewi*, I Wayan Karja, I Gusti Putu Sudarta,
Gede Pasek Putra Adnyana Yasa
Institut Seni Indonesia Bali, Indonesia
*rakasukmadewi.86@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of interactive videos in overcoming visibility constraints and students' psychological anxiety in traditional dance learning. Employing a descriptive-analytical qualitative approach, data were collected through observation, interviews, and Likert scale questionnaires from 30 8th-grade students and 1 teacher at SMP Nasional Denpasar. The results show that the slow motion and multi-angle features significantly reduce visual distortion, thereby increasing the accuracy of students' complex movement interpretations. Psychopedagogically, the use of personal devices successfully created a "safe space" that frees students from the pressure of social surveillance. This drastically reduced academic anxiety and encouraged students to practice freely and independently. Through the self-assessment mechanism, an 86.7% increase in student self-confidence was recorded. This interactive video also proved effective in distributing the teacher's instructional load. In conclusion, this media is highly effective as a pedagogical solution to facilitate learning autonomy and eliminate mental barriers during practice. Learning time becomes more efficient, providing educators with ample guidance space to focus on the transfer of aesthetic values and soulful expressions (wirasa).

Keywords: *Interactive Video; Traditional Dance; Movement Interpretation; Digital Natives*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas video interaktif dalam mengatasi kendala visibilitas dan kecemasan psikologis siswa pada pembelajaran tari tradisional. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif-analitis, data dihimpun melalui observasi, wawancara, dan kuesioner skala *Likert* terhadap 30 siswa kelas VIII serta 1 guru di SMP Nasional Denpasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur *slow motion* dan *multi-angle* pada video interaktif secara signifikan mereduksi distorsi visual, sehingga akurasi interpretasi gerak kompleks siswa meningkat. Secara psikopedagogis, penggunaan gawai pribadi berhasil menciptakan ruang aman yang membebaskan siswa dari tekanan pengawasan sosial. Hal ini secara drastis menurunkan kecemasan akademik dan mendorong siswa lebih leluasa berlatih mandiri. Melalui mekanisme evaluasi mandiri (*self-assessment*), tercatat peningkatan kepercayaan diri siswa mencapai 86,7%. Video interaktif ini juga terbukti efektif mendistribusikan beban instruksional guru. Simpulannya, media ini sangat efektif sebagai solusi pedagogis untuk memfasilitasi otonomi belajar dan mengeliminasi hambatan mental saat praktik tari. Waktu pembelajaran menjadi lebih efisien, sehingga pendidik memiliki ruang bimbingan yang lebih leluasa untuk fokus pada transfer nilai estetis dan penjiwaan (*wirasa*).

Kata Kunci: *Video Interaktif; Tari Tradisional; Interpretasi Gerak; Digital Natives*

Pendahuluan

Seni tari tradisional merupakan manifestasi kebudayaan yang mengintegrasikan dimensi estetika, etika, dan logika dalam sebuah struktur gerak yang kompleks. Dalam sistem pendidikan nasional, pembelajaran seni tari tidak sekadar berfungsi sebagai pelestarian warisan leluhur, melainkan sebagai instrumen pengembangan kecerdasan kinestetik, kognitif, dan afektif siswa (Billah, 2024; Wurtiningsih, 2023). Di SMP Nasional Denpasar, keberhasilan internalisasi nilai-nilai seni tari sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam melakukan interpretasi gerak secara presisi.

Ketepatan interpretasi ini menjadi indikator sejauh mana siswa mampu menyerap filosofi budaya yang tertuang dalam setiap detail artikulasi tubuh, sekaligus menjadi kunci untuk membuka jiwa dari tarian tersebut menjadi media komunikasi yang bermakna (Hadi, 2014). Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya diskoneksi antara tujuan kurikuler dengan kompetensi praktikal siswa. Hal ini memicu terjadinya distorsi informasi visual, di mana posisi berdiri siswa sering kali menghalangi pandangan siswa lain untuk melihat detail gerakan secara jelas.

Akibatnya, terjadi penurunan tingkat akurasi gerak siswa dalam mereplikasi detail transisi gerak dinamis. Selain kendala teknis, proses ini juga terhambat oleh faktor psikologis. Wawancara pra-penelitian terhadap 30 siswa kelas VIII menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka merasa malu dan cemas jika melakukan kesalahan saat mempraktikkan gerakan secara langsung di depan teman-teman dan guru. Beban mental ini membuat siswa pasif, kehilangan fokus kognitif, dan semakin sulit memproses instruksi gerak yang kompleks (Solihin, 2021; Pulungan, 2026).

Kondisi tersebut diperparah oleh metode demonstrasi tatap muka yang bersifat efemer (sekilas) dan gagal menyediakan referensi visual yang konsisten bagi seluruh siswa. Tanpa adanya intervensi media yang stabil untuk memvisualisasikan detail gerak secara berulang, motivasi dan otonomi belajar siswa akan menurun. Oleh karena itu, penggunaan video interaktif dinilai sangat relevan sebagai solusi, terutama karena sesuai dengan karakteristik siswa generasi *digital native*. *Digital native* adalah generasi yang tumbuh dan tenggelam dalam dunia digital serta memiliki karakteristik yang mengacu pada tindakan dan perilaku anak-anak abad 21 seperti konsumerisme digital dari internet dan media sosial (Mahmudah, 2024).

Berdasarkan data observasi awal, seluruh 30 siswa mengakui bahwa belajar tari dengan teknologi interaktif terasa lebih dekat dengan kebiasaan sehari-hari mereka. Melalui fitur kendali mandiri di mana 22 siswa menyatakan fitur *slow motion* sangat membantu menangkap bentuk gerak yang benar, dan 8 siswa lainnya merasa terbantu dengan fitur *multi-angle* video interaktif memungkinkan siswa mengonstruksi pemahaman secara otonom. Navigasi mandiri ini memfasilitasi evaluasi mandiri (*self-assessment*) dengan membandingkan gerakan tubuhnya sendiri terhadap standar visual di layar, sekaligus memungkinkan mereka berlatih repetitif secara nyaman tanpa tekanan pengawasan langsung.

Self-assessment (penilaian diri) dalam seni tari adalah proses di mana penari secara mandiri mengevaluasi keterampilan, teknik, dan penampilan mereka sendiri. Metode ini bertujuan untuk mengukur tingkat penguasaan gerakan, penghayatan emosi, dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, biasanya menggunakan instrumen seperti lembar refleksi pribadi (Wibowo, 2026). Meskipun beberapa studi terdahulu telah mengkaji penggunaan multimedia dalam pembelajaran tari Oktariani (2024); Pasaribu (2024) mayoritas literatur masih terbatas pada evaluasi efektivitas media sebagai alat bantu visualisasi teknis gerak dan secara spesifik multimedia interaktif berhasil menciptakan media yang layak dan praktis untuk membantu memberikan visualisasi materi tari tradisional secara nyata dan terstruktur bagi siswa.

Video interaktif sangat penting dalam seni tari karena memfasilitasi pembelajaran mandiri yang fleksibel, mempermudah visualisasi detail gerakan, serta meningkatkan keterlibatan dan antusiasme penonton atau pelajar. Teknologi ini menggabungkan audio, visual, dan respons langsung, menjadikannya media edukasi dan apresiasi budaya yang sangat efektif sejalan dengan Agustin (2026) yang mengemukakan media interaktif seperti materi audiovisual, animasi, dan aplikasi digital dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan motivasi siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Penggunaan video interaktif ini digunakan untuk mengurangi dampak kecemasan akademik dan situasi akademik yang memiliki peran yang signifikan dalam membentuk kemampuan siswa dalam mengatur dan mengendalikan proses belajar mereka (Saragih, 2024). Kecemasan akademik adalah kondisi yang sering di alami siswa saat menghadapi ujian atau penilaian, yang ditandai dengan gejala fisik seperti detak jantung yang cepat, keringat berlebihan, serta gejala psikologis seperti rasa cemas, gelisah, dan ketakutan gagal (Hidayatunnisa, 2025).

Oleh karena itu, penelitian ini mengisi celah (*research gap*) yang belum banyak dieksplorasi secara mendalam, yakni: mengkaji integrasi video interaktif tidak hanya sebagai instrumen peningkat akurasi interpretasi gerak (visual-kinestetik), tetapi juga secara eksplisit menguji dampaknya terhadap ranah psikopedagogis siswa. Secara khusus, penelitian ini menyoroti peran media digital dalam mereduksi hambatan mental, menurunkan kecemasan akademik, dan memfasilitasi ruang aman untuk membangun kepercayaan diri siswa saat berhadapan dengan kesenian tradisional.

Berdasarkan rumusan masalah dan *gap* tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan video interaktif dalam meningkatkan ketepatan interpretasi gerak sekaligus mengidentifikasi perannya terhadap penanggulangan hambatan psikologis siswa di SMP Nasional Denpasar. Hasil penelitian kualitatif deskriptif-analitis ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis mengenai pemanfaatan media digital dalam pendidikan seni yang adaptif, serta menjadi rujukan praktis bagi pendidik untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang inklusif dan inovatif di era digital.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan berpendekatan kualitatif deskriptif-analitis, di mana data kuantitatif dari kuesioner hanya digunakan sebagai pendukung temuan kualitatif. Penelitian dilaksanakan di SMP Nasional Denpasar selama 4 pertemuan pada rentang Maret hingga April 2026, dengan fokus materi praktik Tari Puspawresti. Subjek penelitian ditentukan melalui *purposive sampling*, melibatkan 1 orang guru seni budaya dan 30 siswa kelas VIII yang menggunakan media video interaktif. Pengumpulan data kualitatif dilakukan melalui observasi partisipatif berskala 1-4 untuk mengamati respons motorik dan psikologis siswa, serta wawancara mendalam dengan seluruh subjek. Untuk mengukur persepsi siswa terhadap efektivitas fitur *slow motion* dan *multi-angle* pada media interaktif, penelitian ini juga menggunakan kuesioner skala *Likert* pasca-intervensi berisi 4 butir pertanyaan. Analisis data kualitatif menggunakan model analisis interaktif yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Sementara itu, data kuesioner dianalisis melalui statistik deskriptif sederhana menggunakan rumus persentase. Keabsahan dan objektivitas data diuji secara ketat melalui triangulasi sumber (guru dan siswa) serta triangulasi metode (observasi, wawancara, kuesioner).

Hasil dan Pembahasan

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian lapangan ini dilaksanakan di SMP Nasional Denpasar dengan melibatkan subjek utama yaitu perwakilan siswa kelas VIII dan seorang guru pengampu mata pelajaran seni budaya. Pemilihan lokasi ini dinilai sangat representatif untuk mengkaji efektivitas media pembelajaran digital, mengingat sekolah tersebut menghadapi tantangan nyata terkait penerapan metode demonstrasi konvensional dalam pembelajaran praktik tari tradisional. Pengambilan data dilakukan secara langsung di lingkungan sekolah yang menjadi ekosistem utama bagi peserta didik dalam proses menyerap nilai-nilai estetika, keterampilan motorik, dan pengetahuan budaya.

Secara fisik, kondisi ruang kelas di SMP Nasional Denpasar tergolong memiliki tingkat kepadatan (densitas) yang cukup tinggi. Setiap ruang kelas diwajibkan untuk mengakomodasi kuantitas peserta didik dalam jumlah besar, yakni berkisar antara 30 hingga 32 siswa secara bersamaan pada saat jam pembelajaran berlangsung. Kapasitas ruangan yang padat ini memicu terjadinya kendala visibilitas dan distorsi informasi visual saat guru melakukan demonstrasi gerak tari secara langsung, di mana posisi berdiri siswa sering kali berdesakan dan menghalangi pandangan siswa lainnya. Akibatnya, keterbatasan ruang gerak fisik ini sangat menyulitkan para siswa untuk menangkap detail instruksi gerak yang dinamis dan kompleks secara presisi.

Di samping kendala fisik kelas, situasi lingkungan belajar di sekolah tersebut juga diwarnai oleh tantangan psikologis yang dipicu oleh dinamika pengawasan sosial antarsiswa. Siswa rentan merasa cemas, malu, dan memiliki beban mental apabila melakukan kesalahan saat mempraktikkan gerakan tari secara langsung di hadapan teman-teman dan gurunya. Oleh karena itu, intervensi penelitian dilakukan untuk mengubah suasana belajar di lingkungan SMP Nasional Denpasar menjadi ruang aman secara psikopedagogis. Pemanfaatan area sekolah tidak lagi sebatas untuk demonstrasi tatap muka yang memberikan tekanan mental, melainkan difasilitasi agar siswa dapat melakukan latihan dan evaluasi mandiri melalui gawai masing-masing secara nyaman sebelum melakukan eksplorasi gerak secara terbuka.

2. Peran Video Interaktif Dalam Mengatasi Distorsi Informasi Visual

Integrasi video interaktif dalam pembelajaran tari tradisional di SMP Nasional Denpasar menandai pergeseran paradigma dari model transmisi pengetahuan yang bersifat searah (demonstrasi konvensional) menuju model pembelajaran yang lebih adaptif dan berpusat pada siswa. Hal ini dikarenakan peran dari video interaktif yang didukung dengan tuntutan kurikulum yang berpusat pada pembelajaran berdiferensiasi sehingga sangat cocok diterapkan guna menegaskan konsep kemandirian siswa dalam belajar.

Dalam konteks kelas padat dengan 30-32 siswa, metode demonstrasi langsung sering kali terjebak dalam masalah teknis kronis, yaitu distorsi visual dan penyajian informasi yang bersifat efemer (sekilas). Hal ini menciptakan hambatan kognitif bagi siswa untuk menangkap detail mikro dari gerakan tari yang kompleks. Sejalan dengan Andaryanti (2021) yang megukakan beban kognitif digambarkan sebagai bentuk kelelahan yang memanifestasikan dirinya dalam bentuk kecemasan, kebingungan, perasaan kesepian, ketegangan, penurunan fungsi intelektual, kehilangan semangat, serta hilangnya rasa kepercayaan diri.

Dimana hal ini sering terjadi pada kondisi siswa saat mendapatkan pmebelajaran dengan permasalahan individu yang kompleks seperti jumlah total energi mental atau kapasitas memori yang digunakan otak saat belajar. Jika beban terlalu berat, otak akan kesulitan memahami informasi baru. Hal ini ibarat komputer: jika terlalu banyak program

dibuka sekaligus, kinerjanya akan melambat atau macet. Kehadiran video interaktif hadir bukan sekadar sebagai alat peraga digital, melainkan sebagai instrumen navigasi kinetik yang memberikan kendali penuh kepada siswa untuk membedah anatomi gerak sesuai dengan kecepatan belajar mereka masing-masing. Penggunaan video pembelajaran berbasis interaktif membuat peserta didik terlibat secara langsung dan menjadi lebih aktif jika dibandingkan dengan penggunaan media gambar biasa (Muliani, 2021).

Sejalan dengan Khasanah (2019) yang mengemukakan Video interaktif berperan sebagai katalisator krusial dalam mengatasi distorsi informasi visual dengan memfasilitasi partisipasi aktif dan *dual coding process*. Melalui simulasi, kuis, dan navigasi non-linear, media ini menyajikan konsep abstrak menjadi visualisasi yang konkret, mencegah salah tafsir, serta menyelaraskan penerimaan informasi dengan tingkat pemahaman audiens. Melalui media secara daring ataupun antarmuka memungkinkan manipulasi ruang dan waktu, media ini secara sistematis memitigasi kendala fisik di lapangan dan membangun jembatan antara standar visual objektif dengan eksekusi tubuh siswa.

Integrasi video interaktif dalam pembelajaran tari tradisional di SMP Nasional Denpasar menunjukkan transformasi signifikan pada pola interaksi kinetik dan psikologis siswa. Temuan penelitian mengungkap bahwa kendala utama metode demonstrasi konvensional, yakni distorsi visual akibat jarak pandang dan densitas kelas yang tinggi, dapat dimitigasi secara efektif melalui intervensi media digital. Secara spesifik, media yang dikerahkan dalam penelitian ini bukanlah video tayangan linear biasa, melainkan video pembelajaran interaktif yang dikembangkan secara mandiri oleh tim peneliti/ direkam sendiri oleh guru pengampu.

Video ini didistribusikan melalui gawai siswa dan dirancang dengan *user interface* (antarmuka) yang memungkinkan siswa memanipulasi tayangan. Fitur yang tersedia meliputi tombol *pause* (jeda) untuk menghentikan gerak pada detik tertentu, kontrol kecepatan (*slow motion*) hingga rasio 0.5x dan 0.25x, serta opsi *multi-angle* di mana siswa dapat beralih antara sudut pandang kamera depan, samping kiri, dan samping kanan secara *real-time*. Ketersediaan fitur navigasi mandiri tersebut berkorelasi langsung dengan peningkatan akurasi interpretasi gerak siswa, yang dalam lembar observasi diukur melalui indikator *wiraga* (ketepatan teknik fisik dan postur) serta *wirama* (kesesuaian gerak dengan ketukan iringan).

Sebagai contoh konkret, pada pembelajaran transisi gerak Tangkis dan tandang atau pembentukan artikulasi jari seperti *jeriring*, *ngepik* dan *ngukel*, siswa sering kali keliru menentukan derajat kemiringan kepala atau posisi pergelangan tangan jika hanya melihat demonstrasi guru dari jarak jauh. Melalui opsi *multi-angle* dari sudut samping dan fitur *slow motion*, siswa memperoleh model visual yang sangat akurat untuk ditiru (*imitation*) sebelum mempraktikkannya secara fisik. Dominasi preferensi siswa terhadap kedua fitur tersebut dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Preferensi Siswa Terhadap Fitur Video Interaktif (N=30)

Fitur Video	Jumlah Siswa	Persentase
<i>Slow Motion</i>	22	73,3%
<i>Multi-Angle</i>	8	26,7%
Total	30	100%

Sumber: Hasil Wawancara Pasca-Intervensi, 2026

Data tersebut menunjukkan bahwa fitur *slow motion* menjadi instrumen paling krusial bagi 73,3% siswa dalam mengurai detail gerakan yang kompleks. Hal ini juga bisa dilihat pada gambar 1, dimana siswa mampu mengikuti gerakan tarian secara mandiri melalui fitur-fitur yang tersedia pada media tersebut.



Gambar 1. Siswa Melakukan Repetisi Secara Mandiri
(Sumber Foto: Dokumentasi Peneliti)

3. Penggunaan Fitur Interaktif Untuk Mendukung Kemampuan Evaluasi Mandiri (*Self-Assessment*)

Kemampuan evaluasi mandiri atau *self-assessment* merupakan pilar utama dalam pembelajaran otonom yang memungkinkan siswa untuk menginternalisasi standar gerak secara sadar dan reflektif. Kemampuan melakukan *self-assessment* ini menjadi kunci utama bagi pelajar untuk membangun kemandirian belajar bukan sekedar sebagai alat refleksi tapi sebagai mekanisme penting yang mendorong siswa melakukan penyesuaian strategi belajar secara berkelanjutan (Saputra, 2025). Dalam seni tari *self-assessment* adalah proses menilai kemampuan menari diri sendiri.

Hal ini membantu penari melihat kelebihan dan kekurangan mereka, melacak perkembangan, dan meningkatkan kualitas gerakan. Proses ini biasanya berfokus pada tiga aspek utama dalam tari yaitu *wiraga*, *wirama*, dan *wirasa*. *Self-assessment* bukan sekedar aktivitas penilaian, melainkan sebuah proses metakognitif di mana siswa secara aktif membandingkan artikulasi tubuhnya sendiri dengan referensi ideal. Integrasi video interaktif di SMP Nasional Denpasar memfasilitasi proses ini dengan mengubah gawai menjadi cermin digital yang objektif, memungkinkan siswa untuk melakukan dekonstruksi gerak secara repetitif dan terukur.

Sejalan dengan Bouzid (2025) yang mengukakan video interaktif dapat meningkatkan tingkat motivasi siswa, keterlibatan aktif, dan kepuasan belajar (*instant enjoyment*) dibandingkan dengan metode tradisional yang hanya menggunakan *feedback* verbal. Pendekatan ini selaras dengan pandangan bahwa teknologi digital memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan mampu meningkatkan tanggung jawab siswa atas kemajuan belajarnya sendiri. Media pembelajaran digital (termasuk video pembelajaran dan multimedia) tidak sekedar berfungsi sebagai alat bantu, melainkan bertindak sebagai katalisator yang mengubah proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, luwes, dan berpusat pada siswa.

Kehadiran media ini membuka peluang bagi peserta didik untuk mengelola perjalanan belajar mereka secara otonom, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi hasil belajar (Sari, 2025). Sejalan dengan Sitaresmi (2026) yang mengukakan Media digital merevolusi seni tari dengan memperluas jangkauan audiens, mendigitalisasi proses pelestarian budaya, dan menciptakan metode pembelajaran yang lebih modern sehingga platform nya memungkinkan seniman untuk berinovasi dan berekspresi tanpa batas fisik. Dengan menyediakan fitur kendali mandiri, siswa tidak lagi bergantung sepenuhnya pada arahan guru, melainkan menjadi agen aktif yang mampu mengidentifikasi kesalahan teknis secara presisi dan melakukan perbaikan segera dalam

ruang belajar yang personal. Pemanfaatan media ini mendorong terciptanya strategi belajar mandiri yang sistematis, karena penggunaan media pembelajaran yang baik membantu siswa belajar sendiri secara teratur. Siswa bisa mengatur waktu, memilih materi, dan memahami pelajaran baru dengan lebih mudah. Hal ini membuat proses belajar terasa lebih jelas, tidak membosankan, dan terarah. Analisis transkrip wawancara mendalam terhadap siswa menunjukkan berbagai pendekatan repetisi kinetik yang dilakukan di luar pengawasan langsung. Menurut Ni Putu Ayu Sri Astuti selaku perwakilan siswa kelas VIII menyatakan bahwa ia menggunakan pendekatan terstruktur dengan mengatur video ke mode *slow motion* sembari berlatih menggunakan hitungan 1-8 (Wawancara, 10 April 2026).

Sementara itu, menurut Antonius Jubilio Minggu dan I Kadek Indra Lakzyana selaku perwakilan siswa kelas VIII menyatakan bahwa mereka menerapkan metode pengulangan video secara perlahan hingga berkali-kali untuk mengimbangi dan menyempurnakan latihan fisik mereka secara berkesinambungan (Wawancara, 10 April 2026). Pendekatan berbeda disampaikan oleh I Kadek Arya Dwi Santika selaku perwakilan siswa kelas VIII yang menyatakan bahwa ia memilih pendekatan kognitif dengan menonton, menghafal, dan memahami gerakan secara visual terlebih dahulu sebelum memulai praktik fisik (Wawancara, 10 April 2026).

Strategi otonom ini terbukti sangat efektif saat divalidasi silang melalui lembar observasi partisipatif. Efektifitas aktivitas siswa dalam berepetisi dan melakukan penilaian diri terangkum dalam tabel 2:

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran Siswa

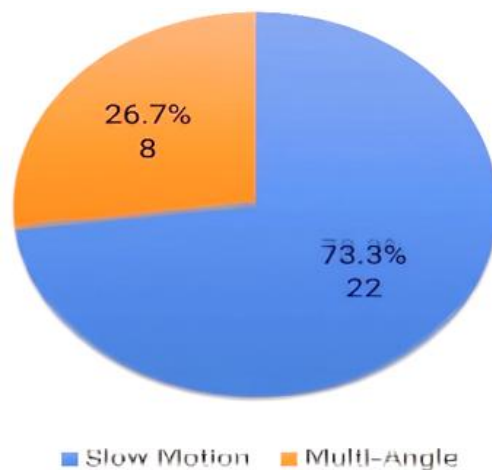
No	Aspek Pengamatan	Skor (1-4)	Kategori
1	Respon terhadap Distorsi Visual	3	Baik
2	Aktivitas Repetisi	4	Sangat Baik
3	Evaluasi Mandiri (<i>Self-Assessment</i>)	4	Sangat Baik
4	Ketepatan Motorik	4	Sangat Baik
5	Hambatan Psikologis (Reduksi)	4	Sangat Baik

Sumber: Lembar Observasi Partisipatif Peneliti, 2026

Secara komprehensif, seluruh indikator menunjukkan kategori Sangat Baik, yang mengindikasikan bahwa intervensi media digital berhasil mengubah perilaku belajar siswa secara positif. Berdasarkan pengamatan, indikator aktivitas repetisi, evaluasi mandiri (*self-assessment*), ketepatan motorik, serta reduksi hambatan psikologis seluruhnya menyentuh skor maksimal, yaitu 4 (Sangat Baik) dalam skala 1-4. Siswa tampak mampu menyesuaikan gerakan secara perlahan dan berulang, yang membuat proses praktik tidak lagi monoton serta secara signifikan meminimalisir distorsi pada posisi sendi, kemiringan kepala, hingga hentakan kaki.

Temuan terpenting dari penelitian ini tidak hanya terletak pada aspek teknis-instrumentalnya semata, melainkan pada penciptaan ruang aman secara psikopedagogis. Data kuesioner pasca-intervensi mengonfirmasi bahwa 96,7% responden siswa merasa media ini sangat relevan dengan kebiasaan mereka sebagai *digital natives*. Sejalan dengan Hdayani (2023) yang mengemukakan sebagian besar kebutuhan informasi mereka dipenuhi melalui internet dan mereka cenderung melakukan berbagai hal dengan *multitasking* serta mendapatkan informasi dengan cepat dan akurat, serta lebih menyukai sumber-sumber daring (*online*).

Secara spesifik, wawancara mendalam memperlihatkan preferensi fitur yang memfasilitasi gaya belajar mereka: mayoritas siswa (22 orang) menegaskan bahwa fitur *slow motion* merupakan instrumen yang paling krusial dalam memperjelas bentuk gerak *wiraga* yang rumit, sementara 8 siswa lainnya merasa fitur *multi-angle* lebih esensial untuk kebutuhan spasial mereka.



Gambar 2. Grafik Lingkaran Tentang Pemilihan Fitur *Slow Motion* Dan *Multi-Angle*

Siswa kini memiliki kebebasan untuk bereksperimen tanpa harus merasa tertekan oleh pengawasan sosial di kelas. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara, di mana 26 dari 30 siswa secara eksplisit mengonfirmasi bahwa keberadaan video di gawai pribadi membuat mereka merasa lebih nyaman berlatih tanpa takut berbuat salah di depan teman-temannya. Ni Ketut Kania Indriani, salah satu perwakilan siswa, menyatakan bahwa dirinya merasa malu jika harus bertanya berkali-kali kepada guru untuk satu gerakan sulit; namun video di gawainya memungkinkan ia memutar ulang bagian tersebut hingga merasa gerakannya tepat, sebelum berani mempraktikkannya di kelas. Temuan mengenai penciptaan ruang aman psikologis ini diperkuat oleh data kuesioner pada tabel 3:

Tabel 3. Dampak Video Interaktif terhadap Kenyamanan Psikologis Siswa

Pertanyaan/Indikator	Jawaban "Iya"	Jawaban "Tidak"
Merasa nyaman berlatih tanpa takut salah di depan teman	26	4
Teknologi interaktif relevan dengan kebiasaan sehari-hari	29	1

Sumber: Hasil Wawancara Siswa, 2026

Tingkat penerimaan yang tinggi (26 dari 30 siswa merasa nyaman) membuktikan bahwa media interaktif efektif mengurangi kecemasan akademik yang sebelumnya menjadi hambatan signifikan. Analisis praktik di lapangan menunjukkan bahwa ketersediaan standar visual objektif ini memungkinkan terjadinya evaluasi mandiri (*self-assessment*) berkelanjutan. Proses metakognitif ini secara linear berkorelasi dengan peningkatan kepercayaan diri siswa hingga mencapai 86,7%. Kontribusi positif *self-assessment* ini menekankan aspek formatif pada penilaian sekaligus mendorong tanggung jawab siswa, sejalan dengan pandangan Daniati (2025) bahwa teknologi memberikan pengalaman belajar yang kontekstual bagi generasi digital.

Secara kritis, meskipun instrumen video interaktif mampu membedah kompleksitas teknis (*wiraga* dan *wirama*) dengan presisi tinggi, penelitian ini juga mengidentifikasi adanya batasan intrinsik dalam transmisi nilai *wirasa* (penjiwaan dan ekspresi estetik). Pelatihan seni tari memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan kreativitas, ekspresi, dan rasa kepercayaan diri siswa saat menari di depan teman, guru, maupun penonton (Syam, 2025). Video interaktif sangat efektif mengajarkan apa dan bagaimana postur dibentuk, namun pemahaman mendalam mengenai mengapa dan jiwa tarian mutlak memerlukan bimbingan personal (*human touch*) dari guru.

4. Video Interaktif Sebagai Asisten Guru Dalam Menjembatani Proses Latihan Mandiri

Dalam paradigma pendidikan seni tari yang inklusif, peran guru sebagai pusat transmisi pengetahuan sering kali terkendala oleh keterbatasan waktu dan rasio jumlah siswa yang tinggi. Ditambah kurikulum nasional yang cenderung seragam dan sistem penilaian berorientasi standar akademik menyulitkan guru untuk memodifikasi pembelajaran dan menilai perkembangan siswa secara holistik (Agustaria, 2025). Dilihat dari peran guru sebagai pemegang peran sentral untuk secara fleksibel menyesuaikan kurikulum, metode pengajaran, dan materi agar sesuai dengan kebutuhan siswa, termasuk menyusun Rencana Pembelajaran Individual (RPI) yang terukur menuntut diperlukannya media pendukung sebagai asisten guru untuk memaksimalkan proses pembelajaran siswa dikelas.

Kehadiran video interaktif berfungsi sebagai *scaffolding* pedagogis yang krusial, di mana media ini bertindak sebagai asisten virtual yang menyediakan referensi gerak standar secara konsisten dan tidak terbatas oleh waktu. Secara umum peran guru dalam mengembangkan literasi digital siswa diidentifikasi meliputi guru sebagai fasilitator, pemandu etika digital, dan mediator teknologi (Desniyanti, 2025). Hal ini memosisikan guru tidak lagi sebagai satu-satunya sumber instruksi, melainkan sebagai fasilitator yang mengarahkan pendalaman estetika yang lebih kompleks dimana tugas guru adalah membantu siswa berpikir kritis, kreatif, dan memandu siswa menggali makna yang lebih dalam.

Pergeseran peran ini memungkinkan guru untuk beralih dari sekadar instruktur teknis menjadi fasilitator estetis yang mampu mendampingi proses pendalaman nilai (*wirasa*) secara lebih personal. Media interaktif efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman, teknologi ini menciptakan ekosistem pembelajaran di mana siswa dapat melakukan eksplorasi teknis secara mandiri, sejalan dengan Lathifah (2024) yang mengukakan media pembelajaran interaktif terbukti dapat meningkatkan keterlibatan aktif dari siswa dalam pembelajaran dan media ini memberikan manfaat bagi siswa untuk dapat memahami materi dengan lebih baik dibandingkan media konvensional.

Sehingga mengefisienkan durasi pembelajaran tatap muka dan dapat mengembangkan kemampuannya dengan waktu dan tempat yang fleksibel untuk belajar dan mengakses sumber belajar. Dengan demikian, beban kognitif yang semula tertumpu pada guru untuk mengulang demonstrasi dapat dikurangi, memposisikan teknologi sebagai instrumen yang merevolusi manajemen kelas menjadi lebih adaptif dan terstruktur. Pemanfaatan media interaktif secara efektif mendistribusikan beban kognitif instruksional, sehingga guru dapat mengalokasikan waktu kelas untuk interaksi berkualitas tinggi daripada sekadar pengulangan demonstrasi teknis.

Pendekatan *blended* ini terbukti meningkatkan efisiensi waktu pembelajaran di ruang kelas yang padat. Dari perspektif pedagogis, kondisi ini justru memosisikan video interaktif sebagai asisten yang merevolusi manajemen kelas. Berdasarkan wawancara dengan Ida Ayu Asrami Dewi, S.Pd. selaku guru pengampu seni budaya, metode demonstrasi konvensional pada kelas padat berkapasitas 30-32 siswa sangat rentan terhadap distorsi visual, di mana postur siswa di depan sering menghalangi pandangan siswa lainnya. Hadirnya media ini mengefisienkan waktu pembelajaran secara signifikan karena guru tidak perlu lagi mengulang demonstrasi gerakan dasar secara terus-menerus.



Gambar 3. Guru Melakukan Ekplorasi Hasil Latihan Mandiri Secara Terstruktur
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Waktu yang tersisa di kelas kini dapat dialokasikan sepenuhnya untuk eksplorasi kreatif dan koreksi estetis. Guru mencatat adanya peningkatan kepekaan estetis (rasa) yang signifikan pada siswa. Karena telah memiliki standar visual yang objektif, siswa dapat mengevaluasi pergerakan mereka secara mandiri seperti membedakan gerak yang terlihat patah-patah, kurang luwes, atau mengalun. Pergeseran posisi guru dari sekadar peraga gerak menjadi fasilitator estetis memungkinkan bimbingan yang lebih intensif pada ranah penjiwaan yang tidak bisa disimulasikan melalui layar gawai.

Pemanfaatan video interaktif di SMP Nasional Denpasar membuktikan bahwa integrasi teknologi bukanlah upaya menggantikan peran esensial guru, melainkan sebuah urgensi pedagogis untuk menyelaraskan pelestarian budaya dengan karakteristik psikologis siswa masa kini. Keberhasilan pembelajaran seni tari di era digital sangat bergantung pada ekuilibrium antara presisi visual yang ditawarkan teknologi dan kedalaman interpretasi manusiawi yang dipandu oleh pendidik.

Kesimpulan

Penggunaan video interaktif terbukti efektif dalam mengatasi masalah distorsi informasi visual serta hambatan psikologis siswa pada pembelajaran praktik tari tradisional di SMP Nasional Denpasar. Fitur *multi-angle* dan *slow motion* pada media ini menyediakan referensi visual yang konsisten, sehingga memfasilitasi siswa dalam mengurai dan menginterpretasikan detail transisi gerak tari yang kompleks secara akurat. Secara psikopedagogis, integrasi teknologi interaktif ini berhasil menciptakan ruang aman bagi siswa yang merupakan generasi *digital natives*. Hal ini ditandai dengan kemauan siswa untuk berulang kali berlatih tanpa takut berbuat salah, yang secara signifikan mampu mereduksi kecemasan akademik. Selain itu, kendali mandiri atas media video mendorong terbentuknya proses evaluasi mandiri (*self-assessment*) yang berimplikasi pada peningkatan kepercayaan diri siswa hingga mencapai 86,7%. Penggunaan video interaktif ini tidak ditujukan untuk menggantikan kedudukan guru, melainkan memosisikan teknologi sebagai asisten virtual yang membantu mendistribusikan beban kognitif dalam mencontohkan gerak dasar. Dengan efisiensi waktu tersebut, metode ini secara komprehensif mengoptimalkan otonomi belajar siswa sekaligus memberikan ruang bimbingan yang lebih leluasa bagi guru untuk berfokus pada kedalaman penjiwaan dan transfer nilai estetis tari (*wirasa*).

Daftar Pustaka

Agustaria, R., Lingga, Y., Sitorus, A. M., Silalahi, S. H., & Ritonga, R. (2025). Peran Dan Tantangan Guru Dalam Pendidikan Inklusi. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 3(4), 180-188.

- Agustin, C. S., Rahima, G. A., Sabna, S. A., Auliya, A., Natsyah, T. D., & Rahayu, T. G. (2026). Analisis Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Seni Musik Tradisional Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(2), 234-246.
- Andaryanti, D. A., & Lianawati, A. (2021). Tingkat Kejenuhan Siswa Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Tari Secara Daring di SMP Negeri Surabaya. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 91-101.
- Billah, S. R. L., Faruq, A. K., & Thoriq, A. I. (2024). Urgensi Pendidikan Seni Terhadap Perkembangan Aspek Berpikir Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik Siswa. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 8(1), 181-186.
- Bouزيد, M. S., Melki, H., Romdhane, M. N., Hammoudi, S., Khalfallah, W., Rezgani, Y., Racil, G., & Padulo, J. (2025). The Impact Of Video Feedback On Motor Skill And Motivation In Acrobatic Gymnastics Through The Use Of Digital Tools In Physical Education. *Journal of Human Sport and Exercise*, 20(4), 1277-1292.
- Daniati, N., & Gusnawati, E. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi PAI di SDN 32 Muaro Putuih. *Jurnal Studi Tindakan Edukatif (JSTE)*, 1(3), 469-474.
- Desniyanti, D. (2025). The Role Of Teachers In The Development Of Digital Literacy. *PPSDP International Journal of Education*, 4(2), 538-552.
- Hadi, Y. S. (2014). *Koreografi: Bentuk, Isi, Dan Estetika*. Yogyakarta: Penerbit ISI Yogyakarta.
- Handayani, F., & Fauzi, F. (2023). Kendala-Kendala Yang Dihadapi Digital Native Dalam Pencarian Informasi. *Shaut Al-Maktabah: Jurnal Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi*, 15(1), 31-39.
- Hidayatunnisa, I. R., Masyitoh, D., & Mawaddati, I. R. (2025). Efektifitas Teknik Terapi Seni Untuk Mengurangi Kecemasan Akademik Siswa SMP. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 9(2), 12-21.
- Khasanah, U., Delima, D., Wamini, J., & Husna, R. L. (2019). Peran Media Digital Video Interaktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi IPS Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah. *MISOOL: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 60-69.
- Lathifah, D. N. N., & Damayanti, A. I. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Edukasi Integratif*, 1(3), 144-150.
- Mahmudah, S. (2024). Upaya Guru Generasi Digital Immigrant Dalam Menanamkan Literasi Digital Pada Anak Usia Dini. *Early Childhood Research Journal*, 7(2), 187-192.
- Muliani, E., & Tindaon, J. (2021). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bagi Guru Di SD Negeri 104333 Marubun Tahun 2021. *ABDIMAS MANDIRI-Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 1(2), 77-80.
- Oktariani, D. (2024). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tari Tradisional. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(1), 14-29.
- Pasaribu, M. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Seni Tari Terhadap Motivasi Dan Keterlibatan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(1), 285-304.
- Pulungan, S. P., & Guspa, A. (2026). Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Penampilan Tari. *Jurnal Ilmu Psikologi dan Kesehatan*, 3(1), 46-54.

- Saputra, M. N. A., & Suwadi, S. (2025). Eksplorasi Self-Assessment Regulasi Diri Mahasiswa Dalam Pembelajaran. *IJAR: Indonesian Journal of Action Research*, 4(2), 18-27.
- Saragih, U. K., & Harahap, A. C. P. (2024). Pengaruh Kecemasan Akademik Dan Situasi Akademik Terhadap Self Regulated Learning Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(2), 1048-1059.
- Sari, K. D. M., Huda, M. S. N., Dwihanti, N. Q., Firmansyah, N. A., & Surayanah. (2025). Media Pembelajaran Digital Dalam Mendorong Kemandirian Belajar Peserta Didik Di Abad ke-21. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(3), 559-577.
- Sitairesmi, G. P., Prastyanti, A. D., Syah, A. B. A., Utami, K., Danisti, S., Amanati, K. A., Majeeda, S. I., & Hartono, H. (2026). Integrasi Media Digital Dalam Pembelajaran Tari Pendidikan: Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Kreativitas Gerak Siswa. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 874-879.
- Solihin, A. O. (2021). Hubungan Tingkat Stres Dan Tingkat Kepercayaan Diri Terhadap Gerak Tari Siswi SMP. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 3(1), 9-16.
- Syam, N., Warda, R., Az-zahra, N. F., Putri, A., Yusril, M., & Hamriani, H. (2025). Pelatihan Seni Tari Sebagai Sarana Pengembangan Ekspresi Dan Kepercayaan Diri Siswa. *Panrannuangku Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 89-93.
- Wibowo, P. T., & Hartono, H. (2026). Pengukuran Dan Evaluasi Belajar Tari Pada Pendidikan Nonformal Di Sanggar Tari. *Jurnal Ilmu Budaya*, 14(1), 38-48.
- Wurtiningsih, W. (2023). Pendidikan Seni Budaya: Mendorong Kreativitas Dan Apresiasi Budaya Dalam Pembelajaran. *Educational Journal: General and Specific Research*, 3(2), 311-317.