



Meningkatkan Kompetensi Teknik Gerak Dengan Problem Based Learning Berbasis Tiktok : (Penelitian Tindakan Kelas di SMA Negeri 2 Sumedang)

* Depi Julianti¹, Juju Masunah², Beben Barnas³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Seni Tari, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia

*Correspondence: E-mail: depjulianti@upi.edu, jmasunah@upi.edu, barnas@upi.edu

ABSTRAK

The focus of this study is the weak ability of students in performing dance movement techniques. This issue arises because the dance learning process frequently relies on conventional methods, resulting in students' learning abilities being less than optimal, along with the limited use of instructional media by teachers. Consequently, students' competencies have declined. This study aims to improve students' competence in dance movement techniques through the implementation of a TikTok-based Problem Based Learning (PBL) model at SMA Negeri 2 Sumedang. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 34 students from Class X-8. Before the implementation of the model, the percentage of competency mastery in dance movement techniques was relatively low, at 44.11%. Students were not yet able to perform movements accurately and lacked synchronization between movement and music. After the implementation of the TikTok-based Problem Based Learning model in Cycle I, the classical mastery percentage increased to 82.35%, and in Cycle II it rose significantly to 97.05%. These results indicate that the use of TikTok as a learning medium within the Problem Based Learning model can motivate students, increase active participation, and facilitate a more visual, creative, and contextual understanding of dance movement techniques. Thus, the TikTok-based Problem Based Learning model has proven to be successful.

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Submitted/Received 27 Oct 2025

First Revised 21 Dec 2025

Accepted 15 Jan 2026

First Available online 01 Feb 2026

Publication Date 25 Feb 2026

Kata Kunci:

Problem Based Learning, TikTok,
Dance Movement Technique
Competence

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam pembelajaran (Wahyuni, 2018 ; Kurniati et al., 2023). Dalam ranah pendidikan, pembelajaran berfungsi sebagai sarana utama bagi siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman secara efektif, baik melalui metode teoritis maupun praktis (Rohayani et al., 2022; Sandi et al., 2024). Pembelajaran tari merupakan bentuk implementasi dari pendidikan tari yang lebih menekankan pada praktik (Badaruddin, Firdaus, et al., 2025; Badaruddin & Firdaus, 2025; Firdaus et al., 2025). Proses pembelajaran tari dilakukan dengan berbagai metode, termasuk demonstrasi yang dilakukan oleh pengajar, latihan berulang untuk meningkatkan keterampilan motorik, serta eksplorasi gerak yang mendorong kreativitas individu dalam menari (Budiman & Karyati, 2021; Masunah, Juju, 2022; Sunaryo et al., 2020). Selain itu juga kegiatan pembelajaran tari ini harus dapat mengembangkan daya kreatif siswa dan harus diajarkan sebagai cara untuk mengalami dan menyatakan kembali nilai estetika yang dialami dalam kehidupan (Masunah & Tati, 2012). Salah satu aspek penting dalam pembelajaran tari adalah penguasaan teknik gerak, yang merupakan keterampilan utama yang harus dimiliki oleh seorang penari (Badaruddin, S., & Meirilani, 2023; Juliadrini et al., 2025). Teknik gerak tari meliputi berbagai elemen, seperti keseimbangan, fleksibilitas, koordinasi, serta kontrol gerakan yang tepat. Semua ini bertujuan untuk menciptakan keselarasan antara tubuh dan ritme musik yang mengiringi. Menurut Sunaryo (2020), latihan teknik gerak yang konsisten sangat penting agar penari dapat meningkatkan kelincahan, ketahanan fisik, serta presisi dalam setiap gerakan yang dilakukan. Dengan demikian, teknik gerak tari lebih dari sekadar keterampilan teknis ia juga menjadi bagian integral dari ekspresi seni yang mampu menyampaikan makna dan emosi kepada penonton.

Dalam artikel ini, beberapa penelitian yang relevan menunjukkan berbagai aspek kebaruan dalam penerapan model *problem based learning* berbasis tiktok di ranah pendidikan. Hijriyanni & Barnas (2020) menyatakan penelitian ini untuk mengetahui gambaran setelah diterapkannya model *problem based learning* berbasis multimedia interaktif melalui daring, karena model *problem based learning* model pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari – hari dan multimedia interaktif menjadi stimulus untuk siswa dalam pembelajaran daring (Dewanti, 2024; Hijriyanni & Barnas, 2020). Sementara itu, Nurhidayati et al. (2023) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media aplikasi tiktok ini membuktikan bahwa pentingnya inovasi pengembangan sarana serta media pada proses pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman, bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi tiktok berpengaruh atau tidak. Adapun Munafiatun et al. (2024) model *problem based learning* melalui permainan jamur siswa mampu mampu menstimulus karakter siswa kearah positif, sehingga siswa memiliki rasa tanggung jawab dan disiplin yang tinggi serta memiliki pemikiran kritis dalam mengeksplor gerak tradisi, sehingga kemampuan keterampilan gerak tari tradisinya menjadi meningkat kearah yang lebih baik (Badaruddin & Taryana, 2025; Taryana et al., 2022). Persamaan dalam penelitian ini adalah penggunaan model dan media tiktok, tetapi perbedaannya dilihat pada variabel X dan Y, konteks materi, jenjang sekolah, dan tujuan penelitian.

Penelitian ini didasarkan pada teori belajar adalah suatu sistem pendidikan yang mencakup cara dan proses belajar yang dilakukan peserta didik. Menurut [Saksono et al. \(2023\)](#) berikut ini adalah beberapa teori belajar teori Jean Piaget dan Lev Vygotsky Konstruktivisme, Pendekatan ini menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan dan pemahaman pembelajaran ([Badaruddin, Masunah, et al., 2025; Marinda, 2020; Nainggolan & Daeli, 2021](#)). Teori belajar social, teori ini menganggap bahwa belajar adalah proses penciptaan makna sebagai hasil dari pemikiran individu melalui interaksi dalam suatu konteks sosial. Dalam teori belajar sosial, orang lain dan bahasa memegang peranan penting dalam perkembangan pengetahuan. Teori belajar autentik, Teori ini mencakup pembelajaran yang menggunakan materi yang autentik dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Mereka menganggap bahwa belajar yang autentik lebih efektif karena peserta didik lebih terlibat dan terpicu dalam proses belajar. Selain teori belajar dalam memilih teori belajar yang sesuai, guru harus memperhatikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta menggunakan teori-teori yang sesuai dengan situasi belajar dan keadaan peserta didik ([Amelia et al., 2025; Badaruddin et al., 2023; Moreno, R., & Mayer, 2010](#)). dan penelitian ini didukung dengan teori multimedia oleh Mayer Pembelajaran multimedia merupakan teori yang menjelaskan bagaimana otak memproses informasi dari berbagai saluran, seperti visual dan pendengaran, untuk belajar lebih mendalam ([Badaruddin, Firdaus, et al., 2025; Komalasari et al., 2021; Sankaran et al., 2022](#)). Hal ini menunjukkan bahwa pelajar memproses informasi melalui dua saluran terpisah saluran visual untuk gambar, video, grafik, atau kata-kata yang dicetak, dan saluran pendengaran untuk kata-kata yang diucapkan, musik, dan elemen pendengaran lainnya. Menurut teori ini, video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti menggabungkan model problem based learning dengan media pembelajaran berupa video tiktok, hal ini dapat menjadi alternatif baik untuk pembelajaran menjadi efektif.

Kemajuan teknologi digital saat ini telah membawa banyak perubahan di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan ([Badaruddin, 2023; Badaruddin et al., 2023; Kumar, V., & Rose, 2022](#)). Salah satu media sosial yang sering digunakan oleh siswa adalah tiktok, sebuah aplikasi video pendek yang kini dimanfaatkan untuk beragam keperluan, terutama dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran salah satu alat komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran ([Badaruddin et al., 2023; Firdaus et al., 2025](#)). Kehadiran media dan teknologi digital memiliki peran besar di era ini, mempermudah penyelesaian berbagai masalah pendidikan, yang kini dapat dilakukan secara online. Dalam era perkembangan teknologi yang begitu pesat, guru sebagai penggerak pendidikan perlu dengan cepat menyesuaikan diri dengan menguasai pengetahuan, bersikap proaktif, dan mengubah pola pikir dari yang konvensional menjadi digital agar dapat mengikuti arus kemajuan teknologi ([Abdilah et al., 2025; Azizah et al., 2023](#)). Aplikasi Tiktok, yang dikenal luas di kalangan generasi muda, menawarkan platform yang menarik untuk menyajikan konten pembelajaran secara kreatif dan interaktif ([Erni et al., 2023; Nurhidayati et al., 2023](#)). Penggunaan Tiktok dalam pembelajaran memiliki potensi untuk membuat materi lebih menarik dan mudah diakses. Dengan fitur video pendek, siswa dapat melihat demonstrasi gerakan tari secara langsung, berlatih bersama, dan berbagi hasil karya mereka. Ini tidak hanya meningkatkan pemahaman teknik gerak tari tetapi juga memperkuat keterampilan kolaboratif dan komunikasi antar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan Peneliti dengan salah satu guru mata pelajaran seni budaya. Kompetensi siswa dalam teknik gerak tari masih rendah, hal ini disebabkan karena kurangnya motivasi dan minat belajar siswa. Dilihat dari banyaknya siswa yang malas bergerak untuk menari, sehingga siswa masih ada yang belum memenuhi nilai KKM. Metode pembelajaran kurang bervariasi, mempengaruhi siswa saat mengikuti pembelajaran dan berdampak pada masih banyaknya siswa yang menghadapi beberapa tantangan. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini mengusulkan penggunaan model *Problem Based Learning* berbasis aplikasi Tiktok. Model *Problem based learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar melalui pemecahan masalah nyata (Depin et al., 2024; Jazuli, 2016). Pemecahan masalah dalam melakukan gerak tari yang benar, karena untuk melakukan gerak tari yang benar harus menggunakan teknik yang benar, jika tidak menggunakan teknik yang benar maka akan mengurangi estetika tari, ketepatan gerak, dan mengakibatkan cedera. Dan penggunaan video tiktok dapat mempermudah akses belajar siswa karena video pembelajaran yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan mengenai salah satu penggunaan model *problem based leaning* melalui media pembelajaran aplikasi tiktok, mengeksplorasi efektivitas model *problem based learning* berbasis tiktok dalam meningkatkan kompetensi pembelajaran siswa terkait teknik gerak tari. Diharapkan bahwa dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teknis tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas dan ekspresi diri melalui seni tari. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini berupaya memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman serta karakteristik siswa saat ini.

2. METODE

Penelitian ini disusun berdasarkan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru itu sendiri (Sugiyono, 2022; Taufik1, 2023; Titi Sutiarti S, 2020). Model ini menjadi acuan utama bagi model Penelitian lainnya. Konsep PTK yang dikembangkan oleh Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Tahap pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah meliputi, tahap perencanaan adalah langkah awal dalam sebuah penelitian yang bertujuan untuk memastikan penelitian berjalan secara terarah dan terkendali. Melakukan Penelitian Awal, peneliti memulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang perlu diselesaikan melalui observasi terhadap lemahnya kompetensi teknik gerak tari kreasi pada siswa kelas X di SMA Negeri 2 Sumedang. Merancang Rencana Pembelajaran (RPP), menyusun rencana pembelajaran untuk setiap siklus sebagai panduan dalam pelaksanaan tindakan dengan materi tari jaipong yang menekankan pada aspek teknik gerak tari yaitu gerak kepala, tubuh, tangan, kaki berdasarkan iringan. Menyiapkan Media Pembelajaran, mempersiapkan alat dan sarana pembelajaran yang dibutuhkan untuk mendukung peningkatan kompetensi teknik gerak tari kreasi. Menyusun Lembar kerja Peserta Didik, menyusun lembar kerja siswa peserta didik sebagai tes individu dan kelompok. Pelaksanaan Tindakan melibatkan serangkaian kegiatan yang dijalankan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Kegiatan ini dilakukan melalui langkah- langkah yang disesuaikan dengan tindakan yang

dipilih dalam penelitian. Berikut adalah kegiatannya: Siklus I, Memperbaiki masalah yang diidentifikasi dari data awal dengan cara meningkatkan kompetensi teknik gerak tari kreasi, melalui pendekatan model *problem based learning* berbasis tiktok. Siklus II Menyelesaikan masalah yang muncul dan teridentifikasi selama pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada Siklus I. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa semua kekurangan yang ditemukan dapat diperbaiki hingga mencapai hasil yang sesuai dengan target yang telah ditetapkan. Observasi, mengamati proses pembelajaran dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dan menilai teknik gerak tari siswa melalui video Tiktok yang diunggah. Refleksi, menganalisis hasil observasi dan mengevaluasi pembelajaran pada siklus I jika terdapat kekurangan, maka dilakukan tindakan perbaikan untuk siklus berikutnya. Berdasarkan hasil tujuan yang diharapkan dalam indikator keberhasilan tercapai, maka siklus akan berhenti. Dalam penelitian ini indikator keberhasilan siswa adalah meningkatkan kompetensi teknik gerak tari siswa dari siklus ke siklus, sesuai dengan KKM seni budaya yang akan dicapai adalah > 70 .

Partisipan yang ada pada penelitian ini diantaranya yaitu guru mata pelajaran seni budaya ibu Nenden Siti Nurkholillah, S.Pd, Gr, selaku pengajar di SMA Negeri 2 Sumedang, kepala sekolah dan siswa kelas X – 8 SMA Negeri 2 Sumedang yang berjumlah 34 siswa, yang terdiri dari 12 laki – laki dan 22 perempuan sebagai subjek penelitian. Penelitian ini berlokasi di SMA Negeri 2 Sumedang yang bertempat di Jl belas April, Rancamulya, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat 45621. Adapun alasan pemilihan lokasi penelitian di SMA Negeri 2 Sumedang yaitu karena saya berkolaborasi dengan guru seni budaya dimana sekolah tersebut menjadi tempat peneliti. Menurut Sugiyono (2020:105) menyatakan bahwa secara umum terdapat 4 (empat) macam teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan gabungan/triangulasi (observasi, wawancara, tes, dan studi dokumentasi). Tahap pertama peneliti melakukan observasi untuk terlibat langsung dalam kerja lapangan untuk mengumpulkan data yang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti menyajikan lembar observasi untuk mengamati kompetensi teknik gerak tari kreasi siswa dan lembar observasi bagi guru mengenai pembelajaran seni tari. Lembar observasi teknik gerak tari kreasi dan lembar observasi peneliti dirancang untuk mengamati penggunaan model *problem based learning* berbasis tiktok. Tes yang dilakukan peneliti adalah tes praktik Tes Praktek ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam keterampilan teknik gerak tari kreasi melalui model *problem based learning* berbasis tiktok di SMA Negeri 2 Sumedang. Peneliti menggunakan lima indikator penilaian keterampilan menurut teori dave, yaitu 1) imitasi/meniru, 2) Manipulasi/mempraktikan, 3) Presisi, 4) Artikulasi, dan 5) Naturalisasi. Untuk mendapatkan data yang akurat peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif dengan menggunakan tes praktek untuk menilai kompetensi pembelajaran siswa dalam materi teknik gerak tari kreasi. Tes ini dilaksanakan di kelas X SMA Negeri 2 Sumedang yang melibatkan 34 siswa. Untuk mengukur kompetensi teknik gerak tari kreasi pada siswa setelah penerapan berbasis tiktok dengan excel manual dan rumus persentase ketuntasan klasikal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL

3.1.1 Perencanaan Pembelajaran Teknik Gerak Tari Kreasi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Sumedang

Kegiatan prasiklus dilaksanakan pada tanggal 22 februari 2025, diperoleh hasil observasi awal dengan guru seni budaya menunjukkan bahwa kompetensi teknik gerak tari kreasi siswa kelas X – 8 di SMA Negeri 2 Sumedang belum memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Pelaksanaan pra siklus dilakukan untuk mengukur kompetensi siswa dalam memperagakan teknik gerak tari kreasi sebelum diterapkannya model *problem based learning* berbasis tiktok dan mengidentifikasi permasalahan dengan melakukan observasi kepada guru dan siswa. Adapun observasi yang dilaksanakan dengan memperhatikan cara guru mengajar, dan aktivitas belajar siswa dalam proses memperagakan teknik gerak tari kreasi . Kondisi awal menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mempelajari keterampilan teknik gerak tari kreasi, masih tergolong kurang sebelum diterapkannya model *Problem Based Learning* berbasis TikTok dalam pembelajaran tari di kelas X-8 SMA Negeri 2 Sumedang. Banyak siswa yang merasa kesulitan dalam menirukan gerakan tari secara tepat, cenderung kaku, tidak bersemangat, dan tidak selaras dengan irama musik. Selain itu, siswa masih kurang berminat atau terlibat dalam proses pembelajaran, terbukti dari kurangnya inisiatif dalam berlatih sendiri maupun berdiskusi tentang makna gerak tari. Hal ini menunjukkan bahwa siswa akan cepat kehilangan minat dan kurang terlibat dalam pembelajaran jika pembelajaran masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Diera digital ini, siswa lebih aktif dengan penggunaan media sosial, ebih terbiasa menggunakan media sosial, platform seperti TikTok belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal dalam potensi pendidikannya. Untuk meningkatkan kemampuan teknik gerak dan motivasi belajar siswa, kondisi ini menyoroti perlunya penerapan paradigma pembelajaran yang lebih kontekstual, kreatif, dan berbasis teknologi digital. Berdasarkan hasil observasi prasiklus yang dilakukan diperoleh dari hasil tes LKPD untuk mengukur kompetensi siswa dalam memperagakan teknik gerak tari kreasi dengan nilai persentase ketuntasan klasikal $\frac{15}{34} \times 100 = 44.11\%$.

Tabel 1. Hasil Penilaian Tes Praktik Pra Siklus

No	Indikator	Rata - rata
1	Imitasi	77.26
2	Manipulasi	75.29
3	Presisi	72.60
4	Artikulasi	69.88
5	Naturalisasi	68.88
Skor Rata – rata		363.32
Nilai		72.66
Tuntas		15 (44.11%)
Belum Tuntas		19 (55.88%)

Berdasarkan tabel 1 hasil prasiklus kompetensi teknik gerak tari kreasi siswa masih sangat kurang, hal ini disebabkan kurangnya bimbingan. Maka dari itu, peneliti mengusulkan model *problem based learning* berbasis tiktok dalam mata pelajaran seni budaya khususnya materi teknik gerak tari kreasi. Model *problem based learning* adalah model pembelajaran berbasis masalah, siswa diberi masalah untuk memperagakan teknik gerak tari dengan tepat sesuai dengan iringan musik dan masalah tersebut yang harus dipecahkan oleh siswa yaitu berlatih secara berkelompok dengan media pembelajaran video tutorial teknik gerak tari di tiktok, maka siswa dapat mengulang – ngulang teknik gerak yang dilakukan dengan benar dan selaras dengan musik. Siswa dapat berlatih secara mandiri dan kelompok berdasarkan pendekatan melalui video tiktok yang dibuat oleh peneliti.

Peneliti merencanakan tindakan yang merupakan perbaikan pembelajaran dari pembelajaran sebelumnya (prasiklus) pada tahap perbaikan siklus I diharapkan siswa kelas X pada mata pelajaran Seni Budaya tentang materi teknik gerak tari kreasi akan meningkat dan dapat memenuhi KKM apabila guru menggunakan strategi pembelajaran yang tepat pada siklus I dan siklus II yang dapat menarik minat siswa, membuat proses pembelajaran lebih menarik, dan memberikan pemahaman. Tahapan perbaikan yang telah dilakukan peneliti, menetapkan jadwal pelaksanaan peningkatan pembelajaran siklus I pada hari Kamis 08 Mei 2025 dan siklus II 15 Mei 2025, memilih pendekatan *Problem Based Learning* Berbasis Tiktok sebagai pendekatan yang akan diterapkan untuk meningkatkan pembelajaran, menyusun rencana pembelajaran Seni Budaya siklus I dan siklus II tentang memahami teknik gerak tari kreasi dan memperagakan teknik gerak tari berdasarkan iringan musik yang sudah ditentukan oleh peneliti, membuat video pembelajaran tutorial teknik gerak tari kreasi (tari jaipong) yang di upload peneliti di media tiktok, menyiapkan bahan ajar, alat observasi, alat tes, dan media pembelajaran (LKPD beserta video pembelajaran ditiktok) yang siap digunakan dalam mengukur kompetensi siswa dalam pembelajaran seni budaya tentang teknik gerak tari kreasi, membuat lembar penilaian siswa pada aspek imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi.

3.1.2 Proses Meningkatkan Kompetensi teknik Gerak Dengan Problem Based Learning Berbasis Tiktok

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X – 8 SMA Negeri 2 Sumedang. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus/ dua pertemuan. Pada siklus I/ pertemuan pertama dimulai tanggal 8 Mei 2025 peneliti menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan teknik gerak tari kreasi (tari jaipong), dan berlatih teknik gerak tari jaipong seperti dari bagian kepala, tubuh, tangan, dan kaki. Pada pertemuan pertama peneliti Menjelaskan materi teknik gerak tari kreasi (tari jaipong), dan memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pengetahuan individu dan keterampilan secara berkelompok. Siklus II/ Pertemuan kedua 15 Mei 2025 peneliti mengulas materi sebelumnya dan memberikan penguatan untuk siswa dengan menstimulus siswa untuk mencoba melakukan gerak secara bersamaan,

3.1.2.1 Siklus I Materi Teknik Gerak Tari Jaipong

Siklus 1 merupakan tahap awal tindakan pembelajaran dari penelitian dengan menggunakan model *problem based learning berbasis tiktok*. Berdasarkan masalah – masalah yang ditemukan dalam pembelajaran tari pada siswa kelas X – 8 SMA Negeri 2 Sumedang yaitu permasalahan pada model pembelajaran pada mata pelajaran seni

budaya khususnya seni tari, peneliti melakukan penerapan model *problem based learning* yang dilakukan sesuai dengan sintaks model pembelajaran *problem based learning*. Sebelum melakukan pembelajaran peneliti mempersiapkan silabus, dan membuat RPP sesuai dengan model pembelajaran *problem based learning*. Siswa diberi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara individu sebagai tes pengetahuan dan secara kelompok sebagai tes praktik. Siswa mulai untuk memahami materi dan berlatih teknik gerak dasar tari jaipong mulai dari kepala, tubuh, badan, kaki, dan tangan. Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai sintaks model *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran dikelas, pertemuan pertama dilaksanakan 8 Mei 2025 Selama 2 x 40 menit dengan KD 3.3 Memahami teknik gerak dalam ragam gerak tari kreasi (Tari Jaipong) dan KD 4.3 Meperagakan tari kreasi berdasarkan teknik gerak tari kreasi (Tari jaipong). Pertemuan pertama siklus 1, peneliti menjelaskan materi berdasarkan sintaks *Problem Based Learning* : Orientasi masalah; peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik memberikan pertanyaan – pertanyaan dan menggali ide – ide dari siswa, dan menjelaskan secara garis besar materi pembelajaran konsep teknik gerak tari dan peserta didik mengamati tayangan tiktok dan peserta didik mencatat hasil pengamatan dari penayangan video tiktok, dan peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya. Menggorganisasi peserta didik untuk belajar; Peserta didik dibagi menjadi 5 – 6 anak, peneliti membagikan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) yang berisikan link memuat video tiktok gerak tari jaipong yang terdiri dari kepala, tubuh, tangan, dan kaki. Peneliti menjelaskan permasalahan dan langkah –langkah menyelesaikan LKPD memastikan setiap kelompok memahami tugas masing – masing, dan meminta peserta didik bekerja sama/ berdiskusi untuk melihat video tarian tersebut. Membimbing individual maupun kelompok; Peneliti berkeliling untuk mengecek kerjasama kelompok, berpikir kritis dan analisis konsep, mendorong peserta didik untuk berlatih teknik gerak dasar tari kreasi. Setelah seluruh peserta didik selesai mengerjakan LKPD, peneliti meminta peserta didik mengumpulkan lembaran LKPD. Peneliti menanyakan jawaban soal LKPD yang telah diberikan secara lisan untuk mengingat jawaban yang telah diberikan. Mengembangkan dan menyajikan hasil; Pada fase ini setiap kelompok menampilkan hasil latihan berdasarkan pemahamannya, dan peserta didik memberikan umpan balik kepada kelompok lain. Menganalisis dan mengevaluasi; Peserta didik merefleksikan proses pembelajaran, peneliti memberikan evaluasi terhadap proses dan hasil latihan dan membimbing peserta didik membuat kesimpulan kegiatan Pembelajaran, dan peserta didik saling memberi saran tentang unjuk kerja/presentasi kelompok lain.



Gambar 1. Siklus I Siswa Mendemostrasikan didepan Kelas
(DOC. Depi Julianti, 2025)

Pada Gambar 1 siklus I perwakilan Kelompok 2 memperagakan teknik gerak dasar tari jaipong berdasarkan iringan musik. Kelompok yang telah tampil juga dapat menerima komentar dan saran dari kelompok lain. Berikut ini adalah hasil proses pembelajaran yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran: semua kelompok menirukan video tari yang telah dibuat oleh peneliti dan mengkreasikan tari jaipong tetapi tidak menghilangkan teknik gerak yang telah dipelajari sesuai dengan iringan musik. setelah kegiatan pembelajaran dengan menonton tayangan video teknik gerak tari jaipong dan menjawab soal LKPD yang telah diberikan oleh peneliti kepada siswa, peneliti memberikan kesempatan siswa untuk bertanya di akhir pembelajaran, kemudian siswa dan peneliti menyimpulkan tentang materi pembelajaran yang telah dipelajari, peneliti memberikan motivasi dan manfaat yang berkaitan dengan materi pembahasan yang sudah dibahas, peserta didik merefleksikan pembelajaran yang dilakukan dengan bimbingan guru, peneliti meminta mereka meninjau materi yang telah dipelajari, dan mengakhiri dengan doa.

Hasil pembelajaran siklus I terdapat peningkatan yang cukup berarti jika dibandingkan dengan sebelum dilakukannya tindakan penerapan model *problem based learning* berbasis tiktok. Penyebab kurangnya peningkatan siklus I diakibatkan diantaranya yaitu : Siswa belum memahami teknik yang digunakan dimana siswa malas untuk bergerak karena merasa bahwa menari itu hal yang susah dan siswa belum aktif bertanya. Melihat dari kehadiran siswa pada siklus I menunjukan bahwa siswa yang tidak hadir ditugaskan untuk membuat video tiktok secara berkelompok sehingga siswa memiliki kemauan atau minat dalam mengikuti pembelajaran seni budaya (seni tari). Hal ini menunjukan bahwa siswa memiliki minat terhadap model pembelajaran yang diterapkan oleh guru sehingga siswa yang tidak hadir dapat menyelesaikan tugasnya. Pada siklus I hasil tes praktik siswa dalam melakukan teknik gerak tari ini masih belum memenuhi nilai KKM, karena mereka dilingkungan pendidikan sehingga mereka merasa kesulitan dalam melakukan teknik gerak seperti kaku, dan kurang lancar. Pada kegiatan siklus I ini setiap siswa dinilai menggunakan lembar observasi dan penilaian yang dapat dilihat dari tabel penilaian dibawah. Maka dengan adanya permasalahan ini peneliti perlu melakukan tindakan lanjutan yaitu pelaksanaan siklus II.

Tabel 2. Hasil Penilaian Tes Praktik Siklus I

No	Indikator	Rata - rata
1	Imitasi	76.83
2	Manipulasi	77.88
3	Presisi	78.64
4	Artikulasi	74.39
5	Naturalisasi	74.5
Skor Rata – rata		382.26
Nilai		76.45
Nilai Tertinggi		93.4
Nilai Terendah		63.4
Tuntas		28 (82.35%)
Belum Tuntas		6 (17.6%)

Berdasarkan tabel 2 nilai yang telah diperoleh pada siklus I, dapat terlihat bahwa adanya peningkatan kompetensi siswa dalam memperagakan teknik gerak dari tes awal dengan siklus I. Pada tes awal ketuntasan yang diperoleh sebesar 44.11%, dan pada siklus I ketuntasan yang diperoleh sebesar 82.35% setelah mendapatkan hasil akhir pada proses pembelajaran teknik gerak tari kreasi (tari jaipong) pada siklus I dapat dilihat kekurangan

dan kelebihan pembelajaran yaitu, Implementasi proses pembelajaran telah sesuai dengan tahapan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), namun masih ada kendala siswa belum disiplin. Siswa masih kaku untuk melakukan teknik gerak tari dan mengatur ketepatan gerakan dengan iringan musik. Maka dari itu kelompok belajar berfungsi untuk mengajarkan anggota lain yang kesulitan dan saling membantu satu sama lain dalam melakukan teknik gerak tari jaipong. Untuk memperbaiki siklus I peneliti merencanakan untuk siklus II untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam teknik gerak dengan memperbaiki RPP, menambahkan materi, memberikan stimulus yang mudah dimengerti, dan perbaikan video tutorial tiktok.

3.1.2.2 Siklus II Materi Teknik Gerak Tari Jaipong Dan Penampilan Hasil

Tahap pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2025 dengan menggunakan model *problem based learning*. Adapun tahapan – tahapan diantaranya, Perencanaan dilakukan untuk memperbaiki kendala – kendala yang terjadi pada siklus I, penerapan model *problem based learning* sesuai sintaks model pembelajaran *problem based learning*, sama seperti siklus I dengan kompetensi dasarnya memperagakan teknik gerak dasar tari kreasi (tari jaipong). Perbaikan pembelajaran siklus I, peneliti menjelaskan materi tentang teknik gerak tari jaipong dibuat lebih terperinci dan melakukan stimulus peserta didik untuk melakukan teknik gerak yang di beri contoh oleh peneliti dan peneliti memberikan gerak dasar tari jaipong dan siswa mampu membuat rangkaian gerak dasar menjadi suatu tarian. Sebelum pelaksanaan siklus II, peneliti memperbaiki rencana pembelajaran (RPP), serta perbaikan video tiktok.

Tindakan dilakukan sesuai sintaks model *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran dikelas yaitu, pertemuan pertama dilaksanakan 15 Mei 2025 Selama 4 x 40 menit dengan KD 4.3 Meperagakan tari kreasi berdasarkan teknik gerak dasar tari kreasi (Tari jaipong). Orientasi masalah; Peneliti memberikan tantangan: "Bagaimana cara kalian melatih teknik-teknik gerak Tari Jaipong yang sudah kalian identifikasi agar dapat melakukannya dengan benar dan luwes?", "siswa berpendapat dengan berlatih dan konsentrasi", peneliti dapat menampilkan kembali cuplikan video gerakan dasar Tari Jaipong sebagai referensi. Dan peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya. Menggorganisasi peserta didik untuk belajar; Peserta didik tetap dalam kelompok yang sama, peneliti memberikan LKPD berisi tugas untuk merencanakan latihan teknik gerak (pembagian tugas, fokus gerakan) dan menyusun rangkaian gerak sederhana dengan iringan musik yang disiapkan oleh peneliti. Peneliti menjelaskan permasalahan dan langkah-langkah menyelesaikan LKPD, memastikan setiap anggota memahami tugas masing-masing. Peneliti meminta peserta didik melengkapi identitas kelompok meminta Peserta Didik bekerja sama / berdiskusi untuk melihat video tarian tersebut. Membimbing inividual dan kelompok; Setiap kelompok berlatih teknik-teknik gerak Tari Jaipong secara bersama-sama. Mereka dapat saling memberikan koreksi dan masukan. Peserta didik mengidentifikasi berbagai teknik gerak kepala, tubuh, tangan, dan kaki yang mereka lihat dan mencatatnya dalam LKPD. Peneliti berkeliling untuk memberikan bimbingan teknis, menjawab pertanyaan, dan memberikan motivasi. Peneliti dapat memberikan saran tentang cara memecah gerakan yang sulit menjadi bagian-bagian yang lebih kecil untuk dilatih. Mengembangkan dan menyajikan; Setiap kelompok mempersiapkan penampilan rangkaian gerak sederhana Tari Jaipong yang telah mereka pelajari dari video tiktok, beberapa kelompok secara bergilir menampilkan rangkaian gerak mereka di depan kelas dengan iringan musik, kelompok lain mengamati dan memberikan umpan balik konstruktif berdasarkan ketepatan teknik gerak dan kesesuaian dengan iringan. Menganalisis dan mengevaluasi; Siswa merefleksikan proses pembelajaran, peneliti memberikan evaluasi

terhadap proses dan hasil latihan dan membimbing peserta didik membuat kesimpulan kegiatan Pembelajaran, peserta didik saling memberi saran tentang unjuk kerja/presentasi kelompok lain. peneliti memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya di akhir pembelajaran, peserta didik bersama guru menyimpulkan tentang materi pembelajaran yang telah dipelajari, setelah itu peneliti memberikan pertanyaan lisan atau kuis singkat untuk mengecek pemahaman peserta didik terhadap materi (menyebutkan contoh teknik gerak capang dan deskripsinya). Peserta didik merefleksi pembelajaran yang telah dilakukan dengan bimbingan peneliti. Tindak lanjut: siswa diminta untuk mempelajari kembali materi yang telah dipelajari hari ini. Peneliti menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

Berdasarkan hasil tindakan pada siklus II, terdapat peningkatan yang terlihat dari siswa diantaranya adalah kehadiran siswa mencapai 99%, hal ini menunjukkan siswa memiliki minat untuk belajar pada mata pelajaran seni budaya (seni tari). Siswa aktif dalam pembelajaran dan siswa mampu melakukan gerak dengan sangat antusias. Hal ini dapat dilihat bahwa siswa dapat dikatakan kompeten melakukan teknik gerak tari sesuai indikator penilainya yang telah ditentukan, penerapan model *problem based learning* berbasis tiktok dapat mempengaruhi berpikir siswa dalam mempelajari dan memperagakan teknik gerak tari kreasi (tari jaipong) kelas X – 8 SMA Negeri 2 Sumedang. Maka berdasarkan kelima aspek yang diberikan untuk meningkatkan kompetensi teknik gerak tari siswa dapat memahami tes praktik yang diberikan oleh peneliti.

Tabel 3. Hasil Penilaian Tes Praktik Siklus II

No	Indikator	Rata- rata
1	Imitasi	81.16
2	Manipulasi	79.54
3	Presisi	80.73
4	Artikulasi	77.17
5	Naturalisasi	76.86
Skor Rata – rata		395.4
Nilai		79.09
Nilai Tertinggi		94
Nilai Terendah		67
Tuntas		33 (97.05%)
Belum Tuntas		1 (2.94%)

Berdasarkan tabel 3 pelaksanaan tindakan perbaikan siklus I dengan penerapan model *problem based learning* berbasis tiktok menghasilkan peningkatan berpikir siswa dalam memecahkan masalah, maka dapat dikatakan bahwa hal ini memberikan dampak positif terhadap keterampilan siswa dalam mata pelajaran seni budaya (seni tari) khususnya dalam memperagakan teknik gerak tari kreasi (tari jaipong) berdasarkan iringan musik. Dikatakan bahwa siswa telah memenuhi KKM Seni Budaya sebesar 70, presentase ketuntasan yang ditetapkan 85% bahkan melebihi 97.05%. Dengan proses pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II dapat terlaksana dengan baik dan terstruktur, sehingga mendapatkan hasil yang diharapkan yaitu siswa kompeten dalam teknik gerak tari karena hal ini dapat diperoleh karena motivasi dan minat siswa untuk memahami dan mempelajari materi dengan model pembelajaran yang diberikan oleh peneliti. Berdasarkan indikator dan target pencapaian kompetensi telah terpenuhi maka peneliti memutuskan untuk mengakhiri perbaikan pembelajaran pada siklus II.

3.1.3 Hasil Penggunaan Model Problem Based Learning Berbasis Tiktok Untuk Meningkatkan Kompetensi teknik Gerak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *problem based learning* berbasis tiktok dengan melaksanakan tindakan perbaikan dari siklus 1 hingga siklus II dapat meningkatkan kompetensi teknik gerak tari kreasi (tari jaipong). Peneliti mengamati bahwa hasil rata-rata kerja individu dan kelompok siswa meningkat dari siklus I hingga siklus 2, teknik yang digunakan pada siklus II lebih terstruktur dan jelas sesuai dengan musik pengiring. Berbeda dengan siklus I, siswa masih kaku dan teknik gerakannya belum sesuai dengan apa yang dipelajari. Berikut hasil penilaian siklus 2 terdapat peningkatan dilihat dari tabel di bawah:

Tabel 4. Penilaian Hasil Peningkatan Siswa Setelah Tindakan Perbaikan Siklus II

Nilai	Kategori	Banyak	Presentase Pencapaian	Keterangan
91 - 100	Sangat Baik	4 orang	11.8%	Tuntas
81 - 90	Baik	12 orang	35.3%	Tuntas
70 - 80	Cukup	17 orang	50%	Tuntas
61 - 70	Kurang	1 orang	2.49%	Belum Tuntas

Berdasarkan data hasil dari tabel diatas nilai lembar kerja peserta didik siswa kelas X – 8 pada siklus II peningkatan kompetensi teknik gerak tari kreasi (tari jaipong) sesuai dengan iringan musik menunjukan terdapat 4 siswa yang mendapatkan penilaian dengan kategori sangat baik, pada kategori ini siswa menunjukan peningkatan pemahaman terhadap pembelajaran siswa mampu memperagakan teknik gerak tari dengan terstruktur sesuai iringan musik dan mengkreasikan gerakan tanpa menghilangkan makna didalamnya, terdapat 12 siswa dengan ketegori baik siswa mampu menunjukan teknik gerak dengan terstruktur sesuai iringan musik tetapi tidak menunjukan kreasi gerak, 16 siswa dengan kategori cukup baik siswa mampu melakukan teknik gerak tari dengan terstruktur tetapi sebagian gerak tidak sesuai iringan musik, dan 2 orang siswa dengan kategori kurang siswa belum menunjukan teknik gerak tari karena siswa merasa sulit bergerak, mengakibatkan gerak kaku dan kurang kepekaan terhadap gerak dengan iringan musik. Siswa mendapatkan nilai sangat baik menunjukan persentase sebesar 11.8%, kategori baik sebesar 35.3%, kategori cukup 50%, dan kategori kurang 5.88%. Ini menunjukan bahwa dalam penelitian ini telah tercapai sesuai apa yang dirancang peneliti.

Dengan melihat hasil rata – rata siklus II sebesar 79.09% siswa mengalami peningkatakan dalam melakukan teknik gerak tari. Dari perolehan hasil rata – rata. Siklus II dapat dilihat peningkatan yang terjadi dari hasil prasiklus hingga siklus II terjadi peningkatan 44,11% hingga mencapai 97.05%. Penelitian dikategorikan berhasil, hasil akhir rata - rata menunjukan bahwa siswa kelas X - 8 dinyatakan kompeten dalam meningkatkan teknik gerak tari dalam pembelajaran seni budaya (seni tari). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru seni budaya maka hasil penggunaan model *problem based learning* berbasis tiktok dapat memberikan peningkatakan kompetensi siswa dalam teknik gerak tari, meskipun tidak 100%, namun peningkatakan model ini menjadi acuan baru untuk guru seni budaya di SMA Negeri 2 Sumedang, karena video yang mudah diakses serta

video tutorial gerak yang mudah dipahami oleh siswa dan berdasarkan hasil wawancara siswa dalam pembelajaran tari berbasis video saat siswa melihat video tari di TikTok, ia mampu mengulang gerakan secara berurutan dengan bantuan teknik mencatat urutan gerakan dan menghitung ketukan setiap gerakan hingga transisi ke gerakan berikutnya. Siswa merasa mampu mempraktikkan teknik gerakan secara mandiri karena pengajaran guru yang sangat rinci dan komunikatif, sehingga mudah dipahami.

3.2 PEMBAHASAN

Pada kegiatan Prasiklus guru menggunakan model pembelajaran *project based learning* menunjukkan penurunan kompetensi siswa pada teknik gerak tari. Hanya 15 dari 34 siswa yang tuntas memenuhi KKM sebesar 44.11%, sisanya 19 orang sebesar 55.88% siswa masih belum tuntas dengan rata – rata kelas 72.66%, hal tersebut terjadi karena model pembelajaran yang dilakukan berbasis project siswa hanya dituntut untuk membuat tanpa memberikan arahan yang jelas, berbasis project terkadang banyak kendala yang di hadapkan kurangnya minat dan motivasi dalam pembelajaran seni budaya khususnya seni tari banyak siswa yang malas bergerak, memahami, bahkan melakukan gerak tari. Mereka hanya mengerjakan sebisanya, sehingga hasil yang diharapkan tidak sesuai. Maka peneliti merencanakan untuk memperbaiki pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berbasis tiktok, peneliti membuat RPP menggunakan sintaks model *problem based learning*, dan peneliti membuat video tutorial teknik gerak tari mulai dari kepala, badan, tangan, dan kaki. Model *problem based learning* merupakan model berbasis masalah maka siswa harus mampu memecahkan masalah dari pembelajaran dengan adanya video tutorial siswa akan lebih mudah karena mereka dapat memutar ulang video tersebut. Hal ini diperkuat teori multimedia oleh mayer pembelajaran multimedia merupakan teori yang menjelaskan bagaimana otak memproses informasi dari berbagai saluran, seperti visual dan pendengaran, untuk belajar lebih mendalam. Media pembelajaran salah satu alat komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Badaruddin et al., 2023; Firdaus et al., 2025).

Pada siklus I, guru merancang model pembelajaran berbeda dengan model sebelumnya model yang digunakan pada siklus I guru menerapkan model *problem based learning* berbasis tiktok untuk mata pelajaran seni budaya (seni tari). Menurut masunah pada kegiatan pembelajaran tari sebagai sarana untuk menghayati dan mengungkapkan kembali nilai – nilai estetika yang ditemui dalam kehidupan, latihan belajar tari ini harus mampu memupuk kemampuan kreatif para siswa (Masunah, 2012). Setelah diobservasi melalui penilaian tes praktik, guru menemukan bahwa terjadi peningkatan kompetensi teknik gerak tari pada siswa meskipun belum maksimal ada 6 siswa dibawah KKM. Siklus 2 guru dan siswa mempelajari teknik gerak tari dengan model *problem based learning* Berbasis tiktok, Pembelajaran dilakukan dengan mengulang kembali materi yang dijelaskan pada pertemuan sebelumnya menstimulus siswa untuk melakukan gerak sederhana contohnya gerak tumpang tali, capang, dan kepret. Penggunaan video tutorial teknik gerak, sehingga siswa jika sulit melakukan teknik gerak yang telah dipelajari siswa dapat memutar ulang video tutorial tiktok yang telah dibuat oleh peneliti. Setelah dilaksanakan evaluasi dan diamati, pada siklus II terjadi peningkatan kompetensi siswa terhadap teknik gerak tari

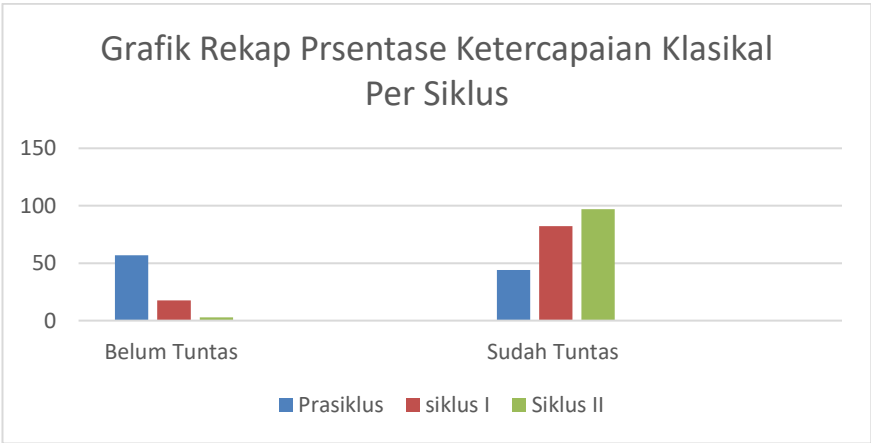
kreasi (tari jaipong) yang signifikan karena sudah terbiasa dengan model yang digunakan oleh Peneliti, siswa banyak bertanya jika merasa kesulitan dan mereka menumbuhkan minat dalam Pembelajaran tari. Hasil belajar siklus II menunjukkan 97.05% siswa mencapai KKM dengan rata – rata kelas meningkat dari siklus I 76.45% menjadi 79.09% di siklus II.

Berdasarkan hasil pelaksanaan prasiklus, siklus I dan perbaikan siklus II diketahui bahwa siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Adapun data perbandingan hasil peningkatan siswa dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel 5. Perbandingan Nilai prasiklus, siklus I, dan Siklus II

Keterangan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	63.5	63.4	67
Nilai Tertinggi	84.7	93.4	94
Rata – Rata Niai	72.66	76.45	79.09
Prentase Siswa Tuntas	44.11%	82.35%	97.05%
Presentase Siswa Belum Tuntas	55.88%	17.6%	2.94%

Adapun rekap presentase ketercapaian klasikal dari hasil tes praktik siswa dilihat pada grafik



Gambar 2. RekasP Presentase Ketercapaian Klasikal Per Siklus

Dari grafik diatas dapat disimpulkan bahwa terjadi penurunan banyaknya siswa yang belum tuntas (belum mencapai KKM) sebaliknya siswa yang sudah tuntas mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus 1 hingga pada siklus 2 sebesar 97.05% siswa telah tuntas. Pada siklus 1 ada beberapa siswa yang belum terbiasa dengan *model problem based learning*, namun setelah mereka mencoba dan adanya penugasan kelompok di rumah untuk menirukan suatu tarian yang telah dibuat oleh peneliti berdasarkan teknik gerak tari sesuai dengan iringan musik dan mencoba melakukan praktik didepan kelas dan ditugaskan untuk mengauploadnya di tiktok kelompok masing masing, terlihat pada siklus 2 siswa sudah terbiasa melakukan praktik sehingga terjadi kenaikan presentase ketuntasan yang memuaskan dengan tuntasnya 92.05% siswa.

Dalam pembelajaran seni budaya khususnya seni tari siswa cenderung berpikir bahwa pembelajaran tari itu sulit dimengerti dan penuh dengan gerakan gerakan yang sulit sehingga siswa cenderung tidak tertarik pada pelajaran seni tari. Oleh karena itu

diperlukan strategi, model, maupun metode pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat dan ketertarikan siswa untuk belajar Seni budaya (seni tari). Salah satu upaya yang peneliti lakukan adalah menggunakan model problem based learning berbasis tiktok untuk meningkatkan kompetensi teknik gerak tari kreasi (tari jaipong) siswa pada pembelajaran Seni budaya (seni tari) materi teknik gerak tari kreasi(tari jaipong). Peneliti berhasil memperbaiki pembelajaran dengan model *problem based learning* berbasis tiktok, penggunaan media berbasis tiktok yang telah banyak digunakan oleh generasi zaman sekarang, siswa akan lebih mudah mengakses video pembelajaran serta video dapat diputar ulang jika ada gerakan yang susah dimengerti, namun dengan adanya video guru menstimulus siswa dalam bergerak untuk menghasilkan pemahaman yang lebih.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa proses pembelajaran membutuhkan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran. *Model problem based learning* mendorong siswa untuk aktif memecahkan masalah dan berpikir kritis dalam proses pembelajaran. Media tiktok menjadi peran penting dalam proses pembelajaran di kelas X -8 SMA Negeti 2 Sumedang seperti video tutorial teknik gerak tari, hal ini dapat mempermudah siswa untuk melakukan teknik gerak dengan siswa dapat memutar ulang video. Penggunaan tiktok sebagai media pembelajaran membuat siswa menjadi antusias, aktif, dan percaya diri dalam meniru, mempraktikkan, presisi, artikulasi, dan naturalisasi. Maka penerapan model *Problem Based Learning* berbasis TikTok berperan signifikan dalam meningkatkan kompetensi teknik gerak tari kreasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran yang menggabungkan pendekatan *Problem based learning* berbasis tiktok mampu menciptakan suasana belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik siswa generasi digital. Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, serta berkreasi dalam menciptakan gerakan tari dan menyajikannya dalam bentuk video digital. Penerapan model *Problem based learning* berbasis TikTok secara nyata meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi ketika menghadapi permasalahan tari yang menuntut mereka untuk mencari solusi, meniru koreografi yang telah dibuat peneliti, dan menampilkan hasil karya dalam format video. Evaluasi hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan pada aspek psikomotorik (keterampilan teknik gerak tari kreasi). Dengan demikian, model *Problem based learning* berbasis TikTok efektif dalam meningkatkan kompetensi teknik gerak tari kreasi siswa secara menyeluruh.

5. REFERENSI

- Abdilah, M. R., Kasmahidayat, Y., & Saian Badaruddin, ; (2025). *Pengembangan Modul Digital Ibing Pencak Silat berbasis Website sebagai Media Pembelajaran Tari Siswa SMP Development of Digital Ibing Pencak Silat Module Based Website as a Dance Learning Media for Junior High School Students*. 14, 63–84. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/sendratasik/user>
- Amelia, M., Sunaryo, A., Badaruddin, S., & Anizaim, A. N. (2025). Kukupu Dance Learning Innovation: Using Pop-Up Book Media to Improve Elementary School Students' Knowledge. *Journal of Dance and Dance Education Studies*, 5(2), 124–141.

- <https://doi.org/10.17509/jddes.v5i2.92012>
- Azizah, G. N., & Badaruddin, S. (2023). Implementation of Creative Dance in the Pancasila Student Profile Strengthening Project. *Journal of Dance and Dance Education ...*, 3(1), 64–75.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/JDDDES/article/view/82514%0Ahttps://ejournal.upi.edu/index.php/JDDDES/article/download/82514/30905>
- Badaruddin, S., & Meirilani, W. (2023). Short Dance Movie" Renung" as a Media for SelfIntrospection in Increasing Moral Values. *Journal of Dance and Dance Education Studies*, 3(2), 70–83.
- Badaruddin, S. (2023). The Developments Of Performing Arts Technology In Indonesia. *Irama: Jurnal Seni, Desain Dan Pembelajarannya*, 5(1), 1–8.
<https://doi.org/10.17509/irama.v5i1.55684>
- Badaruddin, S., & Firdaus, I. (2025). MODEL INQUIRY BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN TARI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Gesture: Jurnal Seni Tari*, 14(1), 107–123.
- Badaruddin, S., Firdaus, I., Barnas, B., Alfiani, D., Studi Pendidikan Seni Tari, P., Setiabudi No, J., Sukasari, K., Bandung, K., & Barat, J. (2025). Pop-Up Book Tari Sunda Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Deep Learning. *Journal of Art, Design, Art Education & Culture Studies*, 10(02), 149–166.
- Badaruddin, S., Masunah, J., & ... (2023). Two Cases of Dance Composition Learning Using Technology in Dance Education Study Program in Indonesia. ... *Conference on Arts and ...*
- Badaruddin, S., Masunah, J., Nugraheni, T., Prawira, N. G., Fairul, M., & Mohd, A. (2025). *Android-Based Cikeruhan Dance Multimedia to Improve Students ' Self-Directed Learning*. 6(4), 819–836. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v6i4.2397>
- Badaruddin, S., & Taryana, T. (2025). *CHOREO IDEA: From Idea into the Dance*. CV. Sintesia.
- Budiman, A., & Karyati, D. (2021). Membentuk Karakter Kreatif : Bergerak Melalui Stimulus Permainan Tradisional. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 1–11. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.1.1-11>
- Depin, Nurwahid, H., Yohanes Sulla, F., & Barella, Y. (2024). Inquiry Learning: Pengertian, Sintaks Dan Contoh Implementasi Di Kelas. *Indonesian Journal on Education and Learning*, 1(2), 39–43.
- Dewanti, S. S. (2024). *Problem-Based Learning with Manipulative Media : Enhancing Elementary Students ' Conceptual Understanding in Area and Volume*. 8(3), 487–499.
- Erni Haera Nisa, Ayo Sunaryo, S. B. (2023). MEDIA SOSIAL INSTAGRAM UNTUK MENINGKATKAN KETERTARIKAN SISWA TERHADAP EKSRAKURIKULER SENI TARI. *Ringkang: Kajian Seni Tari Dan Pendidikan Seni Tari*, 4(2), 333–343.
- Firdaus, I., Badaruddin, S., Fairul, M., & Mohd Azreen. (2025). The Use of Audio Visual-Media in Teaching Dance to Enhance Student Engagement in Secondary School. *JDDDES : Journal of Dance and Dance Education Studies*, 5(2), 86–97.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jddes.v5i2.82647>
- Hijriyanni, A. A., & Barnas, B. (2020). Model Problem Based Learning Berbasis Multimedia Interaktif Melalui Daring Untuk Meningkatkan Pemahaman Gerak Tari. *Ringkang: Kajian Seni Tari Dan Pendidikan Seni Tari*, 1(2), 57–67.
- Jazuli, M. (2016). Model Pembelajaran Tari Pendidikan Pada Siswa SD/MI Semarang. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 10(2).
- Juliadrini, L., Nugraheni, T., & Badaruddin, S. (2025). Improving Movement Quality Through Proprioceptive Neuromuscular Facilitation (PNF) Based Body Conditioning in the KIG Dance Community. *Jurnal Sendratasik*, 14(2), 159–172.

- Komalasari, H., Budiman, A., Masunah, J., & Sunaryo, A. (2021). Desain Multimedia Pembelajaran Tari Rakyat Berbasis Android Sebagai Self Directed Learning Mahasiswa Dalam Perkuliahan. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(1), 96–105. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i1.1260>
- Kumar, V., & Rose, C. (2022). Mobile learning applications: The impact of technology on students' learning outcomes. *Educational Technology & Society*, 25(1), 112–124. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ets.2021.09.002>
- Kurniati, F., Taryana, T., Badaruddin, S., Studi, P., Seni, P., Indonesia, U. P., & Bandung, K. (2023). Pembelajaran Tari Rakyat Bagi Mahasiswa Asing. *Ringkang*, 3(3), 528–536.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Masunah, Juju, and B. B. (2022). Penggunaan video pembelajaran tari dari youtube untuk siswa sekolah menengah pertama. *Ringkang: Kajian Seni Tari Dan Pendidikan Seni Tari*, 2(1), 164–176.
- Masunah, J. (2012). *Tari Pendidikan*. Bandung: P4ST UPI.
- Masunah, J., & Tati, N. (2012). *buku seni dan pendidikan seni & seni dan pendidikan*.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2010). Techniques That Reduce Cognitive Load and Foster Learning: Temporal Contiguity and Multimodal Interactivity. *Journal of Educational Psychology*, 102(4), 91–102.
- Munafiatun, T., Hartinah, H., & Agung, R. (2024). Pengembangan Model Problem Based Learning (PBL) melalui Permainan Tradisional Jamuran untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Tari Tradisi di SMP Negeri. *Journal of Education Research*, 5(4), 6328–6334.
- Nainggolan, A., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi pembelajaran. *Journal of Psychology Humanlight*, 2(1), 31–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Nurhidayati, A., Komalasari, H., & Supriyatna, A. (2023). Meningkatkan Kecerdasan Literasi Teknologi dengan Menggunakan Aplikasi Tiktok (Studi Eksperimen dalam Pembelajaran Tari Kreasi). *Jurnal Pendidikan*, 157–167.
- Rohayani, H., Kasmahidayat, Y., Sekarningsih, F., & Budiman, A. (2022). Traditional Dance Studio Management Study. *Proceedings of the 4th International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2021)*, 665(Icade 2021), 155–159. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220601.034>
- Saksono, H., Khoiri, A., Dewi Surani, S. S., Rando, A. R., Setiawati, N. A., Umalihayati, S., Km, S., Ali, I. H., Mp, M. E., & Adipradipta, A. (2023). *Teori belajar dalam pembelajaran*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Sandi, A. M., Masunah, J., & Badaruddin, S. (2024). Tari Kreatif untuk Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Irama: Jurnal Seni Desain Dan Pembelajarannya*, 6(1), 59–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/irama.v6i1.82707>
- Sankaran, R. S., Hekimian, K., Purvis, L., & Sahakyan, Y. (2022). Multimedia health education intervention incorporating health behavior theories for improving parental intention to vaccinate daughters against HPV in Armenia. *International Journal of Health Promotion and Education*, 1–14. <https://doi.org/10.1080/14635240.2022.2081868>
- Sugiyono. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sunaryo, A. (2020). *Dasar-dasar Koreografi*. UPI Press.
- Sunaryo, A., Masunah, J., Narawati, T., & Nugraheni, T. (2020). Gerak Relationship Pada Permainan Anak Sunda Sebagai Sumber Penciptaan Komposisi Tari Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1076. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.499>
- Taryana, T., Budiman, A., & Karyati, D. (2022). Pendidikan & Manajemen Sanggar Tari

- Tradisional. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 5(2), 1457–1469. <https://doi.org/10.34007/jehss.v5i2.1455>
- Taufik1, S. W. J. (2023). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran PPKN. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(1)(1), 98-112. <http://student-repository.ut.ac.id/id/eprint/2965>
- Titi Sutiarti S, M. N. (2020). Aplikasi Gerak Lokomotor Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Kelompok B1. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 1.
- Wahyuni, A. (2018). The power of verbal and nonverbal communication in learning. *1st International Conference on Intellectuals' Global Responsibility (ICIGR 2017)*, 80–83.