

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Tari merupakan salah satu sarana atau wadah dalam upaya melestarikan budaya. Dalam tari, mengembangkan kreativitas tidak hanya mampu dalam bergerak tetapi juga mampu dalam berkarya tari. Selaras dengan pendapat dari Murgiyanto dalam (L. Saputri et al., 2019) yang mengungkapkan bahwa berkarya tari pada dasarnya adalah kemampuan dalam membuat komposisi, produk atau ide-ide baru yang sebelumnya tidak dikenal oleh penciptanya sendiri. Berkarya tari merupakan kegiatan yang dapat dilakukan pada lingkungan formal maupun nonformal. Dalam kegiatan dilingkungan nonformal, berkarya tari menjadi salah satu urgensi dalam melestarikan budaya. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Handayani et al., 2025) yang menyatakan bahwa pendidikan nonformal seperti sanggar berperan penting dalam mengembangkan kreativitas dan melestarikan budaya.

Dengan kegiatan berkarya tari dilingkungan nonformal tentunya membutuhkan pengembangan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Pengembangan ketiga aspek tersebut sangat penting jika dikaitkan dengan perkembangan siswa karena dalam aspek kognitif yang terdiri dari mental, pemahaman, pengetahuan dan memori proses berkarya tari dapat membantu siswa dalam memahami dan mengembangkan ide. Pada aspek afektif meliputi minat, sentimen, karakteristik dan perasaan untuk kemajuan belajar siswa. Hal ini dikarenakan dalam proses berkarya tari berfungsi untuk membangun sikap percaya diri siswa. Sedangkan pada aspek psikomotorik yang berkaitan dengan kapasitas, yang disebut juga kapasitas singular untuk mendapatkan pengalaman baru bagi siswa (M. Hasan et al., 2022), hal ini dikarenakan aspek psikomotorik dapat mendorong kemampuan siswa dalam mengembangkan ide dan mengembangkan gerak menjadi karya tari. Pada Proses pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk menunjang kreativitas siswa dalam berkarya tari sering kali menghadapi beberapa masalah yang menjadi penghambat dalam proses berkarya tari.

Fenomena yang biasanya terjadi dilapangan pada proses berkarya tari meliputi aspek gerak, pembentukan, Teknik, kreativitas, dan eksplorasi gerak dalam mencipta tari (Nurharini et al., 2022). Selaras dengan pendapat tersebut, fenomena dalam proses berkarya tari tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan dalam mengembangkan kemampuan berkarya tari. Kondisi tersebut menjadi acuan dalam mengamati proses berkarya tari pada Siswa di Sanggar Margasari Kacrit Putra. Dalam kegiatan sanggar Margasari Kacrit Putra tidak hanya belajar mengenai kemampuan menari, tetapi juga membuat atau berkarya tari yang membutuhkan kreativitas tinggi karena dalam proses berkarya tari membutuhkan kemampuan berpikir dalam menggarap ide untuk melakukan eksplorasi, improvisasi dan pembentukan/*Forming* dalam berkarya tari. Namun, fakta yang terjadi di lapangan adanya beberapa aspek yang menghambat Siswa dalam proses berkarya tari. Selain hasil observasi awal yang ditemukan oleh peneliti, adapun hasil wawancara pada pelatih sanggar.

Masalah yang terjadi pada sanggar Margasari Kacrit Putra menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam berkarya tari masih kurang optimal. Kondisi tersebut terlihat dari kesulitan siswa dalam menggali ide, kesulitan dalam mengeksplorasi berbagai kemungkinan gerak sesuai dengan tema, kesulitan dalam mengembangkan motif gerak, kesulitan dalam menyusun gerak menjadi utuh dan kurangnya mengevaluasi karya tari yang telah dibuat. Akibatnya, proses berkarya tari cenderung mengimitasi dari pelatih sehingga siswa kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan ide dan motif gerak sesuai dengan kreativitasnya masing-masing.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses berkarya tari di Sanggar Margasari Kacrit Putra kurang memberikan ruang untuk siswa dalam mengembangkan kreativitasnya secara mandiri. Hal ini dapat dikaitkan dengan teori Alma M. Hawkins. Pada teori yang dikemukakan oleh Alma M. Hawkins menjelaskan bahwa proses dalam berkarya tari melibatkan kemampuan individu seperti merasakan, melihat membayangkan, hingga mewujudkan serta mengevaluasi hasil karya tari (Adiwendro & Wibowo, 2024). Dengan demikian, apabila tahapan dalam proses berkarya tari kurang berjalan secara optimal, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam melakukan eksplorasi, improvisasi dan

pembentukan gerak menjadi karya tari. Dalam pembelajaran tari, siswa tidak hanya mengimitasi gerakan yang diberikan oleh pelatih sanggar, tetapi juga perlu diberikan ruang untuk mengeksplorasi, mengembangkan ide, serta menciptakan gerakan sendiri karena pada tahap ini siswa diharapkan telah mampu mengembangkan kreativitasnya dalam berkarya tari. Oleh karena itu, perlu adanya model pembelajaran yang dapat mendorong siswa dalam meningkatkan proses berkarya tari.

Pemanfaatan model juga menjadi peran penting untuk keberlangsungan proses dalam tercapainya pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang tepat, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan model yang berpusat pada manusia dalam menyelesaikan masalah dengan cara yang inovatif dan kreatif (Lantana & Fauziah, 2025). *Design Thinking* adalah kolaborasi yang menggabungkan berbagai ide untuk memperoleh solusi (Tri Widiatmoko et al., 2022) sehingga dikatakan bahwa *Design Thinking* merupakan model mengenai bagaimana siswa dapat menggali berbagai ide untuk menemukan solusi. Dalam *Design Thinking* adanya penekanan terhadap kebutuhan pengguna, mengembangkan ide-ide kreatif serta menguji solusi secara berulang melalui siklus kecil untuk mencapai hasil akhir yang sempurna (Lantana & Fauziah, 2025).

Adapun beberapa tahapan pada *Design Thinking*, seperti; (1) *Empatize* (memahami masalah), (2) *Define* (menentukan fokus intervensi), (3) *Ideate* (Mencari Solusi kreatif), (4) *Prototype* (Menyusun ide), (5) *Test* (Uji coba & evaluasi). Maka pada penerapan tahapan *Design Thinking* tersebut, siswa diharapkan dapat mengembangkan ide, mengeksplorasi, hingga meningkatkan kemampuan proses berkarya tari. Peningkatan kemampuan dalam proses berkarya tari perlu diukur melalui teknik penilaian yang sesuai agar perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran dapat diketahui secara menyeluruh. Penilaian unjuk kerja memiliki keunggulan karena mampu menilai proses dan hasil secara objektif untuk memberikan informasi dan memperbaiki kemampuan belajar (Triana & Yudha, 2022). Berdasarkan dengan pernyataan tersebut maka kemampuan berkarya tari dalam penelitian ini diukur melalui penilaian unjuk kerja terhadap proses dan hasil berkarya tari secara objektif.

Dengan menggunakan model *Design Thinking* siswa dapat mengembangkan kreativitas dalam berkarya tari melalui teknik eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan gerak. Meskipun model ini telah banyak dikaji, tetapi model *Design Thinking* masih jarang diterapkan pada sanggar tari, sehingga akan terciptanya pengembangan kreativitas dan kemampuan siswa dalam berkarya tari. Untuk itu, dengan menerapkan model *Design Thinking* sebagai bahan untuk membantu meningkatkan kemampuan berkarya tari siswa secara lebih baik dan aktif. Dalam menggunakan model *Design Thinking* pada kemampuan berkarya tari bertujuan untuk mendorong siswa agar aktif dalam proses penciptaan gerakan tari dan mendapatkan kreativitas dalam kemampuan berkarya tari.

Penelitian ini memiliki kebaruan yang dilihat dari beberapa aspek. Dari aspek tujuan, penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan berkarya tari, tetapi juga mengarahkan siswa untuk mengembangkan proses kreatif secara terstruktur melalui tahapan eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Dari aspek model pembelajaran, penelitian ini menerapkan model *Design Thinking* sebagai model pembelajaran dalam proses berkarya tari, sedangkan penelitian terdahulu lebih banyak menggunakan model pembelajaran lain atau menerapkan *Design Thinking* untuk pengembangan media pembelajaran maupun produk kreatif. Dari aspek konsep, penelitian ini menggabungkan tahapan model *Design Thinking* dengan proses kreatif berkarya tari berdasarkan teori Alma M. Hawkins sehingga menghasilkan kerangka pembelajaran yang menghubungkan proses berpikir kreatif dengan proses penciptaan tari. Dari aspek sistem pembelajaran, penelitian ini menyusun implementasi model *Design Thinking* secara sistematis melalui tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* yang diintegrasikan ke dalam tahapan eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Selanjutnya, dari aspek sasaran penelitian, penelitian ini dilaksanakan pada siswa di Sanggar Margasari Kacrit Putra sebagai lingkungan pendidikan nonformal, sehingga memperluas penerapan model *Design Thinking* dalam pembelajaran berkarya tari di luar konteks pendidikan formal.

Adapun beberapa penelitian yang memiliki kesamaan dengan penelitian ini. namun memiliki perbedaan signifikan. Diantaranya penelitian dari Universitas Negeri Makassar dengan judul penelitian “Pembelajaran Kreativitas Tari Melalui

Cipta Gerak pada Siswa Kelas IX dalam Mata Pelajaran Seni Budaya di UPT SPF SMPN 1 Makassar”. Pada penelitian tersebut menyebutkan bahwa mencipta tari penting dalam pembelajaran seni tari karena dapat mendorong Siswa untuk membuat gerak tanpa meniru tarian yang sudah ada (Widari, 2022). Pada penelitian ini memiliki fokus permasalahan yang sama yaitu menciptakan berkarya tari, adapun perbedaan diantara penelitian ini yaitu penelitian tersebut tidak adanya tindak lanjut atau solusi dalam pembelajaran tari.

Penelitian selanjutnya yaitu dari Universitas Negeri Jakarta dengan judul “Peningkatan kemampuan berkarya tari melalui model pembelajaran kooperatif stad berbasis stimulus kinestetik: PTK pada siswa kelas VIII – B SMPN Kota Tangerang”, mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis stimulus kinestetik terbukti mampu meningkatkan keterampilan berkarya tari siswa yang ditunjukkan dengan penilaian nilai dari *pra-siklus* hingga siklus II (Hany et al., 2025). Pada penelitian tersebut memiliki fokus permasalahan yang sama yaitu peningkatan kemampuan berkarya tari, namun perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan yang berbeda dan penelitian terdahulu dilakukan di sekolah formal sedangkan penelitian ini sanggar (nonformal).

Penelitian relevan selanjutnya dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul penelitian, “Perancangan Media Interatif Pengenalan Tari Tradisional Jawa Timur Untuk Anak Balita”, mengatakan bahwa penerapan model *Design Thinking* dalam perancangan media interatif “JATITARI” mampu meningkatkan minat dan pengetahuan siswa terhadap tari tradisional. Hal ini disebabkan karena penelitian tersebut diindikasikan tahapan dalam *Design Thinking* seperti *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan tes dapat mendukung proses pembelajaran lebih aktif dan kreatif sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar (Bramantya, 2026). Persamaan dalam penelitian terdahulu ini adalah penggunaan model *Design Thinking* dalam proses kegiatan tari. Adapun perbedaan dari penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu ini digunakan untuk menghasilkan produk atau media pembelajaran sedangkan pada penelitian ini digunakan sebagai pendekatan dalam proses kreatif.

Penelitian relevan selanjutnya dari Universitas Indo Global Palembang dengan judul penelitian “*Branding Tari Sedulang Setudung Untuk Generasi Muda Di Sumatera Selatan*”, mengatakan bahwa model *Design Thinking* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar melalui pembelajaran yang aktif, kreatif dan berpusat pada siswa dalam meningkatkan minat, pengetahuan dan pemahaman terhadap tari (Ramadan et al., 2024). Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu menekankan pada proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan berpusat pada siswa. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu hasil penelitian terdahulu berupa produk visual, sedangkan penelitian ini berupa peningkatan keterampilan berkarya tari.

Meskipun banyak penelitian mengkaji permasalahan yang sama yaitu kemampuan berkarya tari dan penerapan *Design Thinking* tetapi belum ada penelitian yang secara spesifik menilai pengaruh model *Design Thinking* terhadap kemampuan berkarya tari pada siswa di sanggar tari. Melalui model *Design Thinking* ini peneliti mengharapkan adanya peningkatan pada siswa dalam proses berkarya tari. Dengan demikian, peneliti tidak hanya berfokus pada hasil tetapi pada proses peningkatan siswa dalam berkarya tari secara terstruktur dan terarah. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan menggunakan model *Design Thinking* dalam proses berkarya tari di lingkungan nonformal, khususnya di sanggar Margasari kacrit Putra.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses model *Design Thinking* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam proses berkarya tari di Sanggar Margasari Kacrit Putra?
2. Apakah kemampuan siswa dalam proses berkarya tari di Sanggar Margasari Kacrit Putra dapat meningkat melalui model *Design Thinking*?
3. Apakah kemampuan berkarya tari mengalami perbedaan yang signifikan antara *Pre-Test* dan *Post-Test* dengan model *Design Thinking* berdasarkan hasil analisis uji t-Test?

### 1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk menerapkan model *Design Thinking* dalam meningkatkan kemampuan berkarya tari pada siswa di Sanggar Margasari Kacrit Putra
2. Untuk meningkatkan kemampuan berkarya tari pada siswa di Sanggar Margasari Kacrit Putra melalui penerapan model *Design Thinking*
3. Untuk menganalisis peningkatan kemampuan berkarya tari secara signifikan melalui hasil analisis uji perbedaan

### 1.4 Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada kemampuan berkarya tari di sanggar Margasari kacrit putra. Masalah kemampuan berkarya tari yang diteliti meliputi proses eksplorasi, improvisasi dan pembentukan/*Forming*. Penelitian ini dilaksanakan dalam satu pertemuan per minggu dengan menggunakan tahapan pada model *Design Thinking* dalam proses berkarya tari. Pengukuran peningkatan kemampuan berkarya tari diukur dengan uji-t *Test* perbedaan secara statistik berdasarkan hasil *pre-Test* dan *post-Test*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

#### 1. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan terkait dengan proses berkarya tari dan kreativitas melalui penerapan model *Design Thinking*

#### 2. Kegunaan Praktis

##### a. Manfaat untuk siswa

Dapat meningkatkan kemampuan berkarya tari pada siswa di Sanggar Margasari Kacrit Putra melalui model *Design Thinking*

##### b. Manfaat untuk pelatih

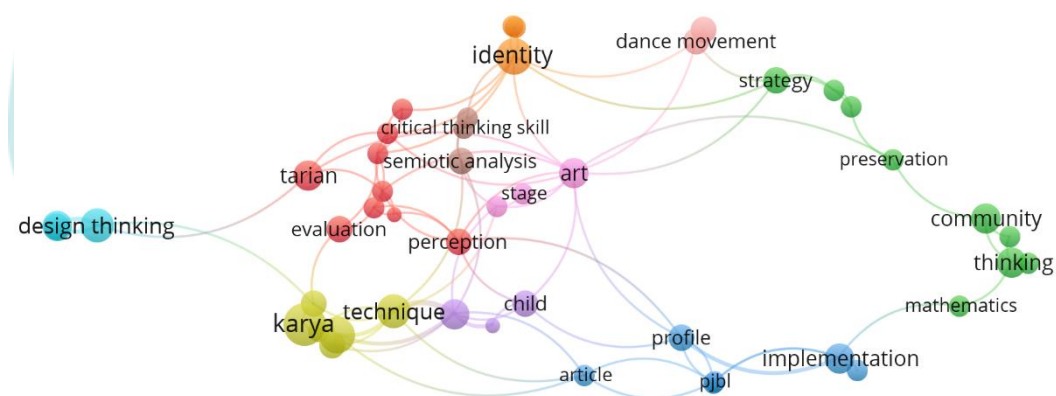
Dapat mendapatkan penyelesaian masalah pada siswa dengan menggunakan model *Design Thinking* dalam proses berkarya tari

##### c. Manfaat untuk sanggar

Dapat meningkatkan kualitas dan berkarya tari dengan penerapan *Design Thinking* sebagai upaya meningkatkan kemampuan dalam berkarya tari

### 1.6 Keaslian Penelitian (*State of The Art*)

Penelitian mengenai berkarya tari dan penerapan model *Design Thinking* telah banyak dilakukan oleh para penelitian dengan berbagai fokus kajian yang beragam. Dalam perkembangan penelitian tersebut sebagian kajian lebih menitik beratkan pada pembelajaran kreativitas tari tanpa secara khusus mengkaji peningkatan kemampuan berkarya tari siswa secara terstruktur dan berbagai model pembelajaran telah digunakan untuk mendorong kreativitas siswa. Untuk memperkuat temuan ini, peneliti melakukan penelusuran dan menganalisis menggunakan *Vos Viewer* yang dapat dilihat pada gambar 1.1



Gambar 1.1 *Vos Viewer* Penelitian  
(Sumber: VOSViewers, Fajarrini, 2026)

Hasil visualisasi memperlihatkan kata kunci “*Design Thinking*” masih berada di klaster yang terpisah dan memiliki keterhubungan yang terbatas dengan kata kunci “Karya” dan “Tarian”. Demikian juga kata kunci “karya” lebih banyak berkaitan dengan *technique*, *evaluation*, *child* dan *article*. Sedangkan *Design Thinking* lebih banyak dikaitkan dengan *implementation*, *strategy*, *community*, *thinking*, *identity* serta *preservation*. Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian sebelumnya cenderung menggunakan *Design Thinking* untuk mengembangkan strategi, inovasi, atau produk sedangkan dalam penelitian ini *Design Thinking* digunakan sebagai model pembelajaran dalam proses berkarya tari.

VOSViewers penelitian ini menunjukkan hubungan antara *Design Thinking* dan berkarya tari masih terbatas. Keterbatasan tersebut menunjukkan bahwa implementasi *Design Thinking* sebagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berkarya tari masih jarang dikaji. Selain itu, penelitian pada pendidikan nonformal khususnya di sanggar masih terbatas sehingga membuka peluang untuk dilakukan penelitian lebih lanjut. Berdasarkan hasil VosViewers tersebut penelitian ini berada dalam posisi melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini tidak memodifikasi konsep *Design Thinking* melainkan melengkapi penerapannya ke dalam proses berkarya tari di lingkungan pendidikan nonformal dengan menggabungkan tahapan *Design Thinking* pada proses kreatif berkarya tari menurut Alma M.Hawkins.

Kebaruan penelitian ini ditinjau dari beberapa aspek. Dari aspek tujuan, penelitian ini diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berkarya tari melalui proses kreatif yang terstruktur dengan menerapkan model *Design Thinking*. Dari aspek model pembelajaran, penelitian ini menempatkan model *Design Thinking* sebagai model pembelajaran yang memfasilitasi siswa dalam mengembangkan ide, mengeksplorasi gerak, melakukan improvisasi, hingga membentuk karya tari. Dari aspek konsep, penelitian ini mengintegrasikan tahapan model *Design Thinking* dengan tahapan proses kreatif berkarya tari menurut Alma M. Hawkins sehingga menghasilkan pembelajaran yang menghubungkan proses berpikir kreatif dengan proses penciptaan tari. Dari aspek metode implementasi, penelitian ini menerapkan setiap tahapan *Design Thinking* secara sistematis ke dalam kegiatan berkarya tari sehingga proses pembelajaran berlangsung secara bertahap dan berpusat pada siswa. Selanjutnya, dari aspek sasaran penelitian, penelitian ini diterapkan pada siswa di Sanggar Margasari Kacrit Putra sebagai lembaga pendidikan nonformal yang memiliki karakteristik pembelajaran berbeda dengan sekolah formal.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran berkarya tari melalui penerapan model *Design Thinking* dalam konteks pendidikan nonformal. Dengan demikian penelitian ini dapat memberikan kontribusi dengan menerapkan *Design Thinking* sebagai model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk meningkatkan kemampuan berkarya tari melalui proses kreatif yang lebih sistematis.