

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa: Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Potensi yang dapat dikembangkan selain dari aspek kognitif terdapat aspek psikomotor. Aspek psikomotor menekankan pada keterampilan fisik dan gerak seperti koordinasi tubuh, ketepatan gerak, serta keterampilan dalam praktik (Lafendry, 2023). Aspek psikomotor berperan penting dalam proses pembelajaran salah satunya dalam seni tari. Aspek ini berkaitan dengan kemampuan murid dalam melakukan suatu keterampilan melalui aktivitas fisik. Aspek ini membuat murid belajar untuk mengoordinasikan pikiran dan gerakan sehingga mampu melakukan suatu kegiatan secara lebih baik. Salah satu pembelajaran yang berkaitan dengan aspek psikomotor adalah seni tari. Karena pembelajaran tari menekankan koordinasi gerak, kekompakan, dan ekspresi bersama, memiliki potensi besar dalam menumbuhkan sikap kerja sama di kalangan murid (R. Dewi et al., 2025). Sejalan dengan pernyataan tersebut maka kemampuan kerja sama menjadi salah satu aspek sikap yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran tari khususnya dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Kerja sama dalam proses pembelajaran sangat penting untuk dilakukan oleh murid supaya dapat bersosialisasi dan berinteraksi dengan baik bersama orang lain (Kurniasih et al., 2020). Kemampuan kerja sama merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki murid pada abad ke-21. Kemampuan ini termasuk dalam keterampilan 4C (*Critical Thinking, Communication, Colaboration, dan Creativity*) yang perlu dikembangkan agar murid mampu memecahkan masalah, berinteraksi, berkolaborasi, dan menghasilkan ide-ide kreatif (Fujiwaty & Harida, 2025). Sejalan dengan pendapat tersebut, kemampuan kerja sama menjadi penting

karena berbagai aktivitas pembelajaran saat ini salah satunya kegiatan ekstrakurikuler, banyak dilaksanakan melalui kerja kelompok yang mendorong partisipasi aktif setiap murid. Apabila kemampuan kerja sama belum optimal dengan baik maka proses pembelajaran menjadi kurang efektif, komunikasi antar murid menjadi kurang baik, dan tujuan kelompok akan sulit dicapai.

Maka kerja sama perlu dikembangkan tidak hanya dalam pembelajaran di kelas tetapi juga melalui kegiatan ekstrakurikuler. Melalui kegiatan ekstrakurikuler, murid dapat memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan individu lain untuk mencapai tujuan bersama. Kerja sama juga menumbuhkan sikap saling menghargai, mengurangi sikap individualisme dan egoisme, serta membangun rasa tanggung jawab bersama dalam kelompok. Kerja sama merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama dalam beberapa orang untuk menyelesaikan suatu pekerjaan demi mencapai tujuan tertentu (Eni Sandrayati, 2021). Kerja sama juga dapat mempercepat tujuan pembelajaran, karena pada dasarnya hasil yang diperoleh dalam kelompok biasanya lebih baik dibandingkan jika beberapa orang belajar secara sendiri-sendiri (Lestari, 2020). Sejalan dengan pernyataan tersebut bahwa kerja sama merupakan kemampuan individu untuk berinteraksi, berkomunikasi, saling membantu, bertanggung jawab dan berkontribusi secara aktif dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama secara efektif. Maka kemampuan kerja sama perlu dikembangkan secara berkelanjutan melalui proses pembelajaran termasuk dalam kegiatan ekstrakurikuler tari.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti di lapangan, ditemukan beberapa fakta masalah yang berkaitan dengan kemampuan kerja sama murid dalam kegiatan ekstrakurikuler tari di SMPN 32 Jakarta. Fakta masalah tersebut yaitu: pertama, saat proses pembelajaran tari berlangsung, beberapa murid cenderung berkomunikasi dan berinteraksi hanya dengan teman dekatnya saja. Kedua, masih ditemukan murid yang belum hafal dan menguasai gerakan tari yang menjadi tanggung jawabnya, sehingga proses latihan sering terhambat karena harus mengulang gerakan yang telah dipelajari. Ketiga, sebagian murid masih kurang aktif dalam proses pembelajaran tari serta kurang berani

menyampaikan ide, saran maupun pendapat saat proses pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama murid dalam kegiatan ekstrakurikuler tari di SMPN 32 Jakarta masih perlu ditingkatkan.

Rendahnya kerja sama tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berdasarkan hasil wawancara pada pelatih dan pengamatan yang dilakukan, faktor-faktor permasalahan tersebut antara lain: pertama, terdapat ketidakcocokan dalam kelompok, karena saat pelatih membagi murid ke dalam kelompok, banyak murid yang menolak dan cenderung ingin bekerja hanya dengan teman dekat saja. Hal ini mengakibatkan murid tidak saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok dan dapat menyebabkan komunikasi antar murid menjadi sangat terbatas. Kedua, Sikap individualisme masih terlihat pada sebagian murid sehingga murid lebih memilih menyelesaikan tugas secara mandiri dan kurang melibatkan anggota kelompok lainnya dalam proses latihan. Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan suatu strategi yang mampu mendorong murid untuk lebih aktif bekerja sama selama kegiatan ekstrakurikuler tari. Strategi yang diterapkan diharapkan tidak hanya menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan murid sehingga kemampuan kerja sama dapat berkembang secara optimal.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *gamification dance*. *Gamification* merupakan strategi yang menerapkan elemen-elemen permainan (seperti poin, tantangan, penghargaan) dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan melalui pengalaman yang berupa permainan (Deterding et al., 2011). Dengan menerapkan elemen-elemen tersebut dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Dalam hal ini murid dapat terdorong untuk berpartisipasi aktif, saling berinteraksi, berkomunikasi, serta bekerja sama dalam menghadapi setiap tantangan yang diberikan.

Dalam penelitian ini *gamification dance* memanfaatkan permainan tradisional yang dipadukan dengan aktivitas pembelajaran tari. Permainan tersebut dirancang untuk melibatkan seluruh anggota kelompok dalam menyelesaikan tantangan dan memperoleh poin dan penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas keberhasilan

kelompok dalam menyelesaikan tantangan secara bersama-sama. Melalui aktivitas tersebut murid didorong untuk saling membantu, bertukar ide, bertanggung jawab, serta membangun komunikasi yang baik selama proses latihan. Dengan begitu penerapan *gamification dance* tidak hanya bertujuan menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan kerja sama murid dalam kegiatan ekstrakurikuler tari.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama murid dapat ditingkatkan melalui berbagai strategi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Arlina et al., 2023) menunjukkan bahwa strategi *Think Pair Share* mampu meningkatkan kemampuan kerja sama murid pada pembelajaran akidah akhlak. Penelitian lain dilakukan oleh (Hidayah, 2024) menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* berhasil meningkatkan kemampuan kerja sama murid dalam proses pembelajaran. Selain itu penelitian (Fatah & Utami, 2024) juga menunjukkan bahwa strategi *Team Games Tournament* mampu meningkatkan kerja sama murid selama pembelajaran. Penelitian lain oleh (Srimuliyani, 2023) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran. Selanjutnya penelitian lain oleh (Handayani, 2025) menemukan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran tari mampu meningkatkan motivasi dan keterampilan menari murid. Hasil penelitian-penelitian dapat menggambarkan bahwa strategi pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. Namun saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus menerapkan *gamification dance* sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan kerja sama murid pada kegiatan ekstrakurikuler tari.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan serta beberapa penelitian yang relevan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan kerja sama murid ekstrakurikuler tari di SMPN 32 Jakarta, mendeskripsikan proses *gamification dance* dalam pembelajaran tari pada ekstrakurikuler tari di SMPN 32 Jakarta, serta meningkatkan kemampuan kerja sama murid dengan penerapan *gamification dance* pada ekstrakurikuler tari di SMPN 32 Jakarta.

Penelitian ini memiliki nilai kebaruan pada penerapan *gamification dance* yaitu strategi pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan berupa tantangan, poin, dan penghargaan ke dalam aktivitas pembelajaran tari melalui permainan tradisional yaitu gobak sodor pada kegiatan ekstrakurikuler di tingkat SMP. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya menggunakan *gamification* untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, hasil belajar, dan keterampilan menari. Penelitian ini menerapkan *gamification dance* untuk meningkatkan kemampuan kerja sama murid. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran seni tari yang tidak hanya berfokus pada penguasaan keterampilan gerak tetapi juga pada pengembangan perilaku murid khususnya kemampuan kerja sama. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan Penelitian Tindakan dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Murid dalam Pembelajaran Tari dengan Penerapan *Gamification dance* pada Ekstrakurikuler Tari di SMPN 32 Jakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses penerapan *gamification dance* dalam meningkatkan kemampuan kerja sama murid ekstrakurikuler tari di SMPN 32 Jakarta?
2. Apakah kemampuan kerja sama murid dapat meningkat melalui penerapan *gamification dance* pada ekstrakurikuler tari di SMPN 32 Jakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan proses penerapan *gamification dance* dalam meningkatkan kemampuan kerja sama murid ekstrakurikuler tari di SMPN 32 Jakarta.
2. Untuk meningkatkan kemampuan kerja sama murid melalui penerapan *gamification dance* pada kegiatan ekstrakurikuler tari di SMPN 32 Jakarta.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang sudah diuraikan, penelitian ini dibatasi pada upaya meningkatkan kemampuan kerja sama murid

dalam kegiatan ekstrakurikuler tari di SMPN 32 Jakarta melalui penerapan *gamification dance*. Penelitian ini menggunakan model dari Kurt Lewin yang dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan alat ukur dari lembar observasi sebagai instrumen utama dan lembar angket untuk instrumen pendukung. Dengan aspek yang diukur pada kemampuan kerja sama yaitu ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi yang mendukung, keterampilan sosial, dan evaluasi kelompok.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya terkait peningkatan kemampuan kerja sama melalui penerapan *gamification dance* dalam pembelajaran seni tari.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Untuk murid

Meningkatkan kemampuan kerja sama murid dalam kegiatan ekstrakurikuler tari melalui penerapan *gamification dance*.

2. Untuk Pelatih

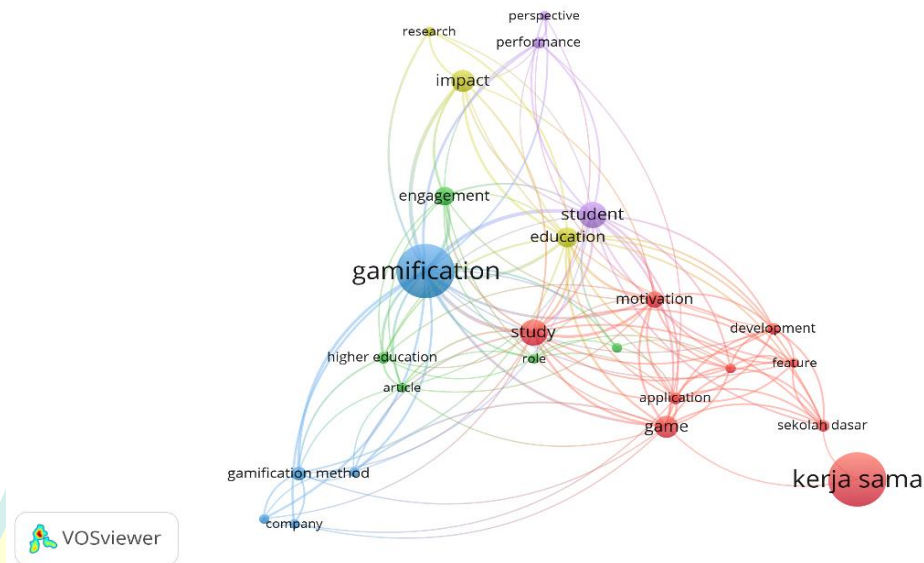
Memberikan penyelesaian masalah mengenai kemampuan kerja sama murid melalui penerapan *gamification dance*.

3. Untuk Sekolah

Menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif dengan penerapan *gamification dance*.

1.6 Keaslian Penelitian (*State of The Art*)

Dalam upaya mengidentifikasi kebaruan penelitian, dilakukan analisis berdasarkan kata kunci utama yang sesuai dengan judul penelitian yaitu kerja sama dan *gamification dance*, seperti dalam gambar berikut.



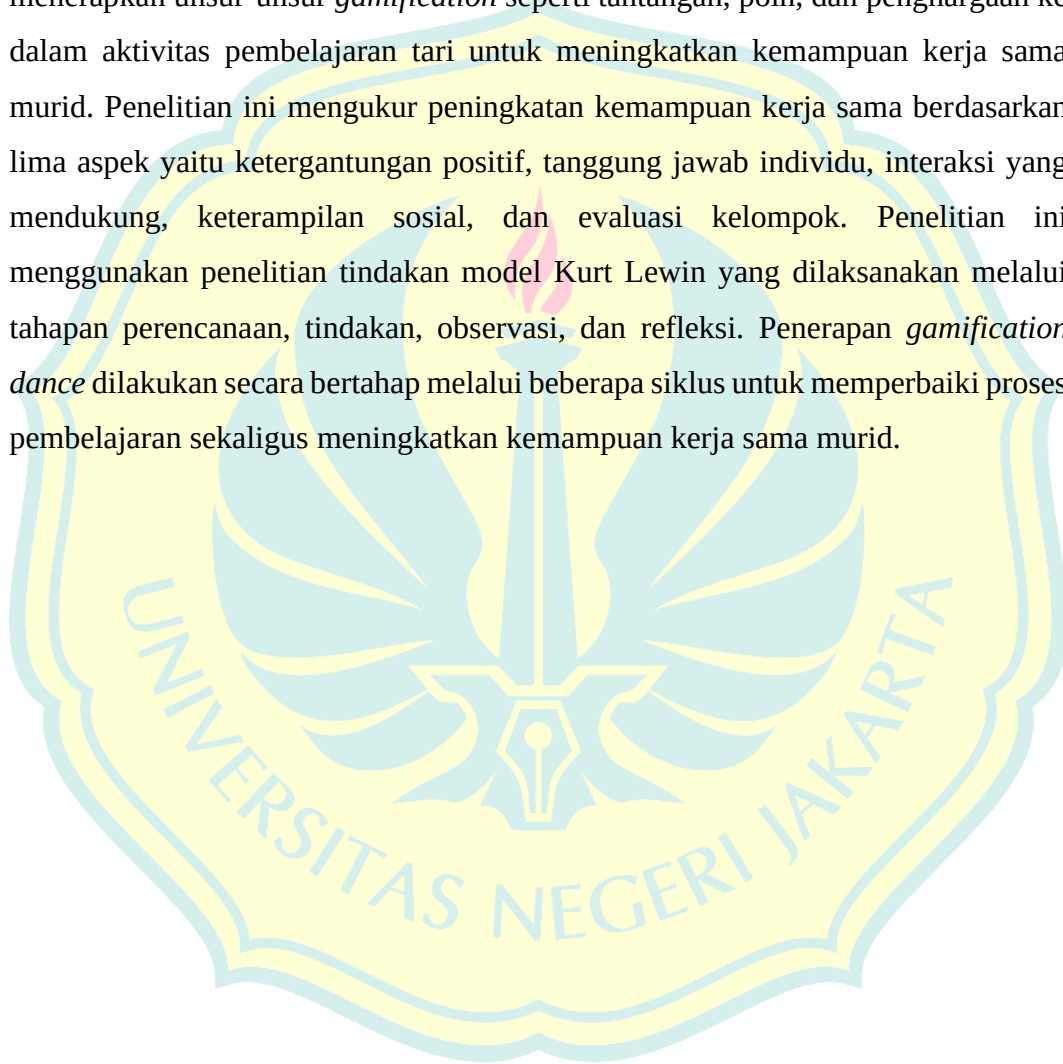
Gambar 1.1 Vos Viewers Penelitian
(Sumber: Vosviewers, Naafila, 2026)

Berdasarkan analisis menggunakan perangkat lunak VOSviewers, terlihat bahwa penelitian mengenai kata kunci kerja sama muncul sebagai topik yang memiliki keterkaitan lebih terbatas dengan *gamification*. Penelitian mengenai kerja sama umumnya berfokus pada pengembangan kemampuan kolaborasi dalam proses pembelajaran, namun belum banyak mengkaji penerapan *gamification* untuk meningkatkan kerja sama, khususnya pada pembelajaran tari dalam kegiatan ekstrakurikuler. Kata kunci *gamification* lebih sering didominasi oleh topik-topik yang berkaitan dengan motivasi belajar, keterlibatan murid, permainan, serta hasil pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *gamification* lebih banyak dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan motivasi, partisipasi, keterlibatan, dan hasil belajar murid.

Berdasarkan hal tersebut, terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu umumnya memanfaatkan *gamification* untuk meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan murid, hasil belajar, dan keterampilan menari. Pada penelitian ini memfokuskan penerapan *gamification* pada peningkatan kemampuan kerja sama murid dalam pembelajaran tari. Selain itu penelitian ini dilaksanakan pada kegiatan ekstrakurikuler tari di

tingkat SMP, sedangkan penelitian sebelumnya lebih banyak dilakukan pada pembelajaran intrakurikuler di dalam kelas atau pada mata pelajaran.

Berdasarkan perbedaan tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan yang terletak pada pengembangan *gamification dance* sebagai strategi pembelajaran yang menerapkan unsur-unsur *gamification* seperti tantangan, poin, dan penghargaan ke dalam aktivitas pembelajaran tari untuk meningkatkan kemampuan kerja sama murid. Penelitian ini mengukur peningkatan kemampuan kerja sama berdasarkan lima aspek yaitu ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi yang mendukung, keterampilan sosial, dan evaluasi kelompok. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan model Kurt Lewin yang dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penerapan *gamification dance* dilakukan secara bertahap melalui beberapa siklus untuk memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan kemampuan kerja sama murid.



Intelligentia - Dignitas