

**UPAYA MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF MURID DALAM
EKSPLOKASI GERAK TARI MELALUI PENERAPAN
GAMIFICATION DANCE DI KELAS VII-5 SMPN 106 JAKARTA**



Shayla Nadya Maharani
1207622017

SKRIPSI

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TARI
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
JULI, 2026**

**UPAYA MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF MURID DALAM
EKSPLORASI GERAK TARI MELALUI PENERAPAN
GAMIFICATION DANCE DI KELAS VII-5 SMPN 106 JAKARTA**

Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Shayla Nadya Maharani
No. Registrasi : 1207622017
Program Studi : Pendidikan Tari
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Partisipasi Aktif Murid Dalam
Eksplorasi Gerak Tari Melalui Penerapan
Gamification Dance Di Kelas VII-5 SMPN 106 Jakarta

Telah disetujui dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Tari di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I

Prof. Dr. Dwi Kusumawardani, M.Pd.

NIP. 196808261993032002

Pembimbing II

Sulistiani, S.Hum., M.A.

NIP. 199302152024062001

Ketua Penguji

Prof. Dinny Devi Triana, M.Pd.

NIP. 196812091995122001

Anggota Penguji

Lissa Maharani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199808082025062008



Jakarta, Juli 2026

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Jakarta

Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.

NIP. 197710082005011002

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Shayla Nadya Maharani
No. Registrasi : 1207622017
Program Studi : Pendidikan Tari
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Partisipasi Aktif Murid Dalam Eksplorasi Gerak Tari Melalui Penerapan *Gamification Dance* Di Kelas VII-5 SMPN 106 Jakarta

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti melakukan tindakan plagiat.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 9 Juli 2026



Shayla Nadya Maharani

1207622017

Intelligentia - Dignitas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Shayla Nadya Maharani
NIM : 1207622017
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni / Pendidikan Tari
Alamat email : maharanishayla@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

UPAYA MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF MURID DALAM EKSPLORASI GERAK TARI MELALUI

PENERAPAN **GAMIFICATION DANCE** DI KELAS VII-5 SMPN 106 JAKARTA

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 18 Agustus 2026
Penulis

(Shayla Nadya Maharani)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta atas doa, kasih sayang, pengorbanan, dan dukungan yang tiada henti dalam setiap langkah kehidupan saya. Keluarga besar yang selalu memberikan semangat dan motivasi. Sahabat, teman-teman, juga pasangan yang senantiasa menemani, membantu, dan memberikan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini, serta kepada semua pihak yang telah menjadi bagian dari perjalanan dan perjuangan saya hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.



Intelligentia - Dignitas

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt. atas segala rahmat, karunia, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Upaya Meningkatkan Partisipasi Aktif Peserta Didik melalui Penciptaan Tari Berbasis *Gamification Dance* pada Submateri Eksplorasi Gerak di Kelas VII SMPN 106 Jakarta" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Tari, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Romi Nursyam, S.Sn., M.Sn. Koordinator Program Studi Pendidikan Tari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan arahan serta dukungan selama penulis menempuh pendidikan.
2. Ibu Prof. Dr. Dwi Kusumawardani, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Sulistiani, S.Hum, M.A selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran yang membangun sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Ibu Prof. Dr. Dinny Devi Triana, S.Sn, M.Pd selaku Dosen Penguji I, yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang membangun sebagai bahan penyempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Lissa Maharani, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Penguji II, yang telah memberikan arahan, masukan, kritik, dan saran yang bermanfaat dalam penyempurnaan skripsi ini.

6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Tari Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta inspirasi selama penulis menempuh pendidikan.
7. Kepala SMPN 106 Jakarta, dan guru kolaborator yaitu Pak Agus Wibowo, S.Pd. yang telah memberikan izin, bantuan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian.
8. Anak-anak murid kelas VII.5 SMPN 106 Jakarta yang bersedia diajar dan selalu baik saat peneliti melakukan kegiatan disana.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya dalam pengembangan pembelajaran seni tari serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Jakarta, 9 Juli 2026

Shayla Nadia Maharani

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
JUDUL SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Batasan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Keaslian Penelitian	7
BAB II TINJUAN PUSTAKA	10
2.1 Landasan Teori	10
2.1.1.1 Esensi Teori Belajar Behavioristik	10
2.1.1.2 Implikasi Teori Behavioristik dalam Eksplorasi Gerak dengan Penerapan <i>Gamification Dance</i> Pada Partisipasi Aktif Murid.....	11
2.1.1.3 Kaitan Teori Behavioristik Dengan <i>Gamification dance</i>	11
2.2 Landasan Konsep	12
2.1.2.1 Partisipasi Aktif Murid	12

2.1.2.1.1 Pengertian Partisipasi Aktif.....	12
2.1.2.1.2 Aspek Partisipasi Aktif.....	13
2.1.2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Partisipasi Aktif	14
2.1.2.1.4 Proses Terbentuknya Partisipasi Aktif	15
2.1.2.1.5 Ciri-Ciri Murid yang Mampu Berpartisipasi Aktif	15
2.1.2.1.6 Karakteristik Partisipasi Aktif Murid.....	16
2.1.2.2 Metode Pembelajaran <i>Gamification Dance</i>	17
2.1.2.2.1 Pengertian <i>Gamification Dance</i>	17
2.1.2.2.2 Prinsip-Prinsip <i>Gamification</i> dalam Pembelajaran.	18
2.1.2.2.3 Tujuan Metode Pembelajaran <i>Gamification Dance</i>	19
2.1.2.2.4 Karakteristik metode <i>Gamification Dance</i>	19
2.1.2.2.5 Tahap Kegiatan Metode Pembelajaran <i>Gamification Dance</i>	21
2.2 Kajian Penelitian Relevan	21
2.3 Hipotesis Tindakan	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1 Metode Penelitian.....	29
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	30
3.3 Penelitian Tindakan/Model Penelitian Pengembangan.....	30
3.4 Data dan Sumber Data	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data	37
3.6 Instrumen Penelitian.....	41
3.6.1 Instrumen Partispasi Aktif	41
3.7 Teknik Analisis Data Penelitian.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Hasil.....	53
4.1.1 Despkripsi Data Sekolah/Profil Sekolah	53
4.1.2 Kondisi Awal	54
4.1.3 Hasil Siklus I.....	57
4.1.4 Hasil Siklus II	70
4.1.5 Temuan Penelitian	81
4.1.6 Hail Analisis Uji <i>N-Gain</i>	83

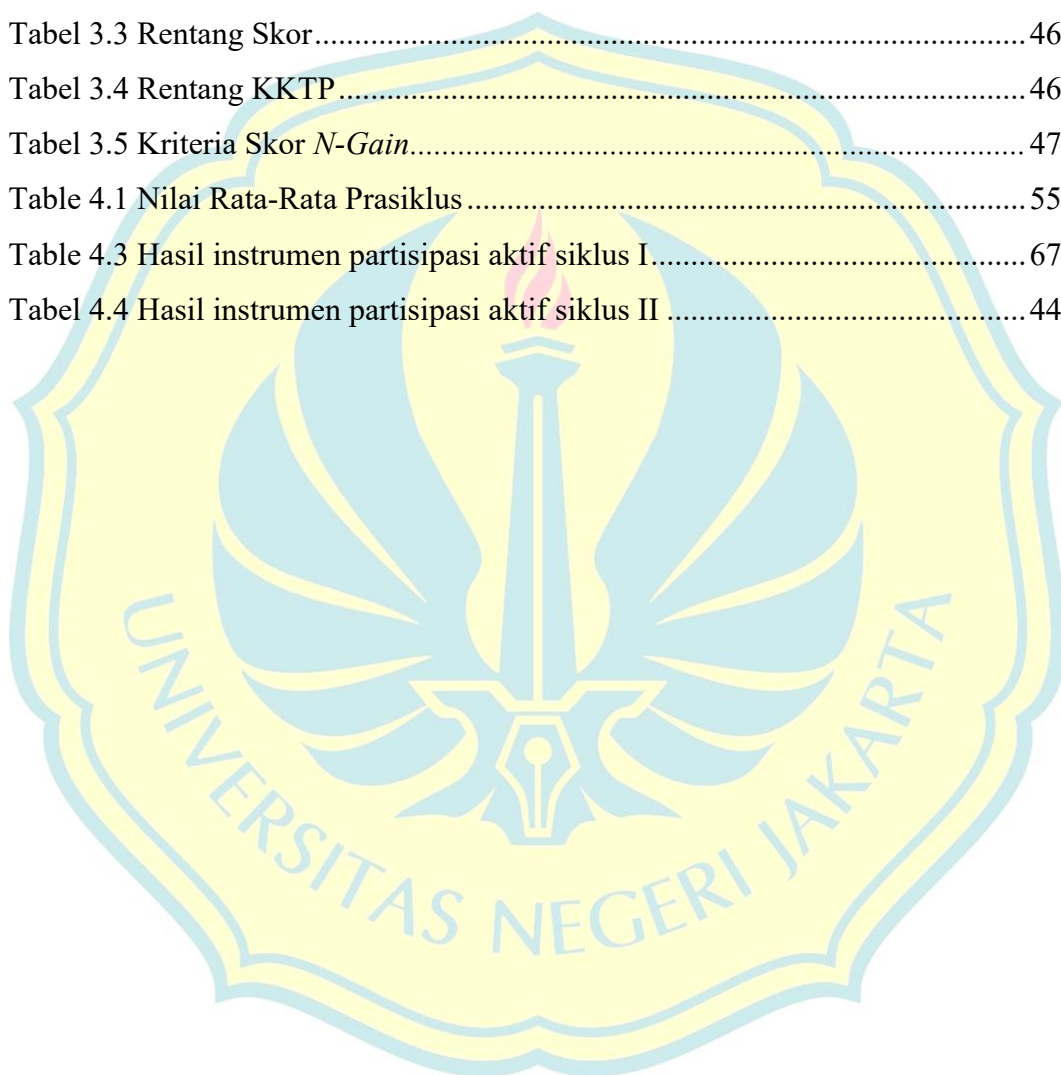
4.2 Pembahasan	84
4.2.1 Tingkat partisipasi aktif murid dalam pembelajaran seni tari pada kegiatan eksplorasi gerak	84
4.2.2 Proses penerapan metode <i>gamification dance</i> dalam pembelajaran seni tari pada kegiatan eksplorasi gerak	86
4.2.3 Hasil penerapan <i>gamification dance</i> untuk meningkatkan partisipasi aktif murid dalam pembelajaran seni tari.....	88
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	92
5.1 Kesimpulan	92
5.2 Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	101



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Kajian Penelitian Relevan.....	22
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Observasi Partisipasi Aktif.....	42
Tabel 3.2 Intrumen Observasi Partisipasi Aktif.....	43
Tabel 3.3 Rentang Skor.....	46
Tabel 3.4 Rentang KKTP.....	46
Tabel 3.5 Kriteria Skor <i>N-Gain</i>	47
Table 4.1 Nilai Rata-Rata Prasiklus.....	55
Table 4.3 Hasil instrumen partisipasi aktif siklus I.....	67
Tabel 4.4 Hasil instrumen partisipasi aktif siklus II	44



Intelligentia - Dignitas

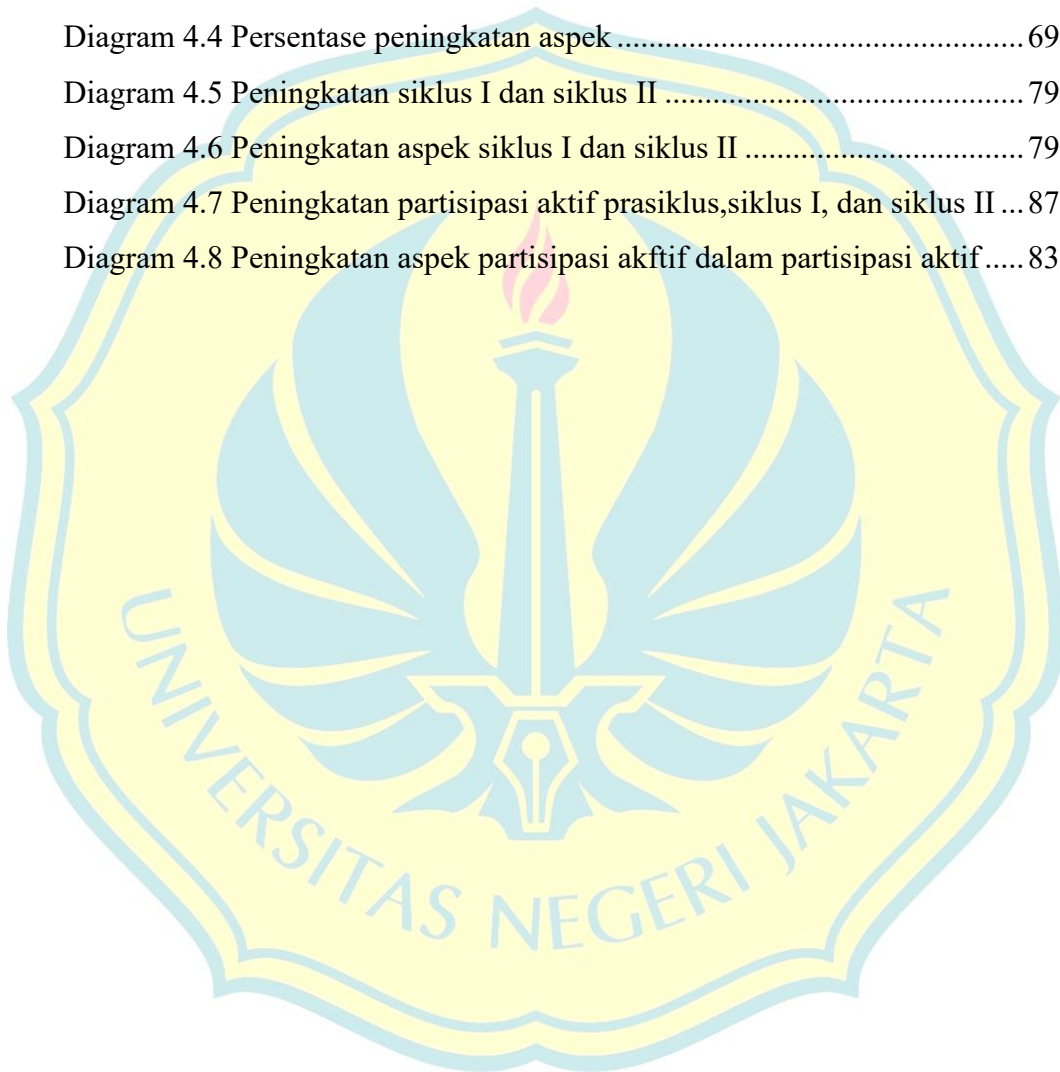
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Penelitian Kurt Lewin	31
Gambar 3.2 Rentang KKTP.....	47
Gambar 4.1 Sekolah.....	53
Gambar 4.2 Peneliti mewawancarai kolaborator sebelum kelas dimulai	54
Gambar 4.3 Peneliti menjelaskan mekanisme <i>gamification dance</i>	59
Gambar 4.4 Peneliti membagikan jurnal harian	59
Gambar 4.5 Murid melakukan eksplorasi gerak.....	61
Gambar 4.6 Peneliti memberi umpan balik terhadap hasil eksplorasi gerak	61
Gambar 4.7 Murid melakukan eksplorasi gerak.....	62
Gambar 4.8 Murid mencoba musik dengan bergantian.....	63
Gambar 4.9 Murid menampilkan hasil eksplorasi gerak	64
Gambar 4.10 Peneliti memberikan umpan balik kepada masing masing murid	72
Gambar 4.12 Murid berlatih tampil pada kelompok kecil.....	73
Gambar 4.13 Peneliti memberikan penguatan kepada murid	74
Gambar 4.14 Reward untuk 10 murid pemilik poin tertinggi	75
Gambar 4.14 Hasil uji <i>N-Gain</i>	83

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Nilai Pra siklus	56
Diagram 4.2 Persentase Aspek Partisipasi Aktif	57
Diagram 4.3 Peningkatan siklus I	69
Diagram 4.4 Persentase peningkatan aspek	69
Diagram 4.5 Peningkatan siklus I dan siklus II	79
Diagram 4.6 Peningkatan aspek siklus I dan siklus II	79
Diagram 4.7 Peningkatan partisipasi aktif prasiklus,siklus I, dan siklus II ...	87
Diagram 4.8 Peningkatan aspek partisipasi aktif dalam partisipasi aktif	83



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Penelitian	101
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	104
Lampiran 3. Pedoman Wawancara Murid	105
Lampiran 4. Pedoman Wawancara Guru Kolaborator	107
Lampiran 5. Modul Ajar Siklus I	109
Lampiran 6. Modul Ajar Siklus II.....	117
Lampiran 7. Lembar Penilaian Pretes Peneliti dan Kolaborator.....	122
Lampiran 8. Lembar Penilaian Siklus I Peneliti dan Kolaborator	124
Lampiran 9. Lembar Penilaian Siklus II Peneliti dan Kolaborator	126
Lampiran 10. Biodata Penulis	128



Intelligentia - Dignitas

ABSTRAK

Shayla Nadya Maharani, 1207622017, 2026. Upaya Meningkatkan Partisipasi Aktif Murid Dalam Eksplorasi Gerak Tari Melalui Penerapan *Gamification Dance* Di Kelas VII-5 SMPN 106 Jakarta. Skripsi, Program Studi Pendidikan Tari, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya partisipasi aktif murid dalam pembelajaran tari, khususnya pada eksplorasi gerak. Berdasarkan dari hasil data yang diperoleh pada tahap prasiklus bahwa partisipasi aktif murid dalam eksplorasi gerak sangat rendah. Maka peneliti melakukan tindakan berupa penerapan metode *gamification dance* selama kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi aktif murid kelas VII.5 dalam eksplorasi Gerak. Penelitian ini dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain Kurt Lewin selama 2 siklus. Penelitian ini dilakukan kepada murid kelas VII.5 SMPN 106 Jakarta dengan subjek penelitian 36 orang murid. Setelah menerapkan metode *gamification dance* terjadi peningkatan partisipasi aktif murid dalam eksplorasi gerak. Rata-rata hasil observasi meningkat dari 38,9 pada prasiklus menjadi 67,2 pada siklus I dan 83,4 pada siklus II. Peningkatan tersebut didukung oleh hasil angket yang meningkat dari 40,8 pada prasiklus menjadi 65,3 pada siklus I dan 81,5 pada siklus II. Hasil analisis *N-Gain* pada instrumen observasi memperoleh nilai 0,71 dengan kategori tinggi, sedangkan hasil angket memperoleh nilai 0,68 dengan kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *Gamification Dance* efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif murid pada kegiatan eksplorasi gerak.

Kata kunci: *Gamification Dance*, partisipasi aktif, eksplorasi gerak, seni tari, penelitian tindakan kelas.

Intelligentia - Dignitas

ABSTRACT

Shayla Nadya Maharani, 1207622017, 2026. Efforts to Increase Students' Active Participation in Dance Movement Exploration Through the Application of Dance Gamification in Class VII-5 at SMPN 106 Jakarta. Thesis, Dance Education Program, Faculty of Languages and Arts, Jakarta State University.

This study was motivated by the low level of students' active participation in dance learning, particularly in movement exploration. Based on data obtained during the pre-cycle phase, it was found that students' active participation in movement exploration was very low. Therefore, the researcher implemented the gamification dance method during learning activities to increase the active participation of Grade 7-5 students in movement exploration. This study was conducted using the Classroom Action Research (CAR) method with Kurt Lewin's design over two cycles. The study involved 36 students in Class VII.5 at SMPN 106 Jakarta. After implementing the gamification dance method, there was an increase in students' active participation in movement exploration. The average observation score increased from 38.9 in the pre-cycle to 67.2 in Cycle I and 83.4 in Cycle II. This increase was supported by questionnaire results, which rose from 40.8 in the pre-cycle to 65.3 in Cycle I and 81.5 in Cycle II. The N-Gain analysis results for the observation instrument yielded a value of 0.71, classified as high, while the questionnaire results yielded a value of 0.68, classified as moderate. These results indicate that the application of the Gamification Dance method is effective in increasing students' active participation in movement exploration activities.

Keywords: Gamification Dance, active participation, movement exploration, dance, classroom action research.

