

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar murid dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif dan memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, ilmu hidup, pengetahuan umum, serta keterampilan yang diperlukan (Sanga & Wangdra, 2023). Melalui pendidikan, murid memperoleh kesempatan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kreativitas sebagai bekal dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Pelaksanaan pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga pada proses pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman bermakna bagi setiap murid. Proses pembelajaran yang berkualitas ditandai dengan adanya keterlibatan murid secara aktif dalam setiap kegiatan belajar sehingga pembelajaran tidak hanya berlangsung satu arah, melainkan menjadi proses interaksi antara guru, murid, serta lingkungan belajar.

Kurikulum Merdeka menempatkan murid sebagai pusat pembelajaran (*student centered learning*). Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang memberikan ruang kepada murid untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran. Murid diberikan kesempatan untuk bertanya, berdiskusi, mencoba, bereksplorasi, memecahkan masalah, hingga menghasilkan suatu karya sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang dipelajari. Kondisi tersebut menuntut guru untuk mampu merancang pembelajaran yang mendorong keterlibatan murid secara aktif sejak awal hingga akhir kegiatan belajar.

Partisipasi aktif murid selama pembelajaran menjadi salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses belajar. Partisipasi adalah murid giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain, ataupun bekerja, ia tidak hanya

duduk dan mendengarkan, melihat atau pasif. Murid yang terlibat secara aktif cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berani menyampaikan pendapat, mampu bekerja sama, serta memiliki inisiatif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan (Rosdiana, 2017). Fredricks dkk. menjelaskan bahwa partisipasi aktif mencakup keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung (Farazwati et al., 2025). Ketiga bentuk keterlibatan tersebut saling berkaitan dan memengaruhi keberhasilan murid dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pentingnya partisipasi aktif murid semakin terlihat saat diterapkan dalam pembelajaran yang bersifat praktik dan kreatif, seperti pada mata pelajaran tari. Pada pembelajaran tari, murid harus terlibat secara langsung dalam kegiatan praktik seperti bergerak ataupun berekspresi. Khusus pada Fase D, dalam elemen *creating* peserta didik diharapkan mampu menciptakan tari kreasi. Untuk mencapai kompetensi tersebut, peserta didik perlu melalui tahapan penciptaan tari. Menurut Alma M. Hawkins, tahapan penciptaan meliputi eksplorasi (*exploration*), improvisasi (*improvisation*), dan pembentukan (*forming*) (Dewi et al., 2019). Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VII.5 SMPN 106 Jakarta, ditemukan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam proses penciptaan tari. Kesulitan tersebut telah tampak sejak tahap eksplorasi, di mana sebagian peserta didik cenderung pasif, ragu dalam mencoba berbagai kemungkinan gerak, serta mengalami kesulitan mengembangkan ide gerak sebagai langkah awal proses penciptaan tari. Eksplorasi gerak merupakan proses mencari dan mencoba berbagai kemungkinan gerakan yang dapat digunakan dalam sebuah tarian.

Pada tahap eksplorasi, murid dituntut untuk terlibat aktif dalam mengamati stimulus, mencoba berbagai variasi gerak, mengemukakan ide, berdiskusi, serta mengembangkan hasil eksplorasinya. Dalam proses tersebut, keberhasilan pembelajaran eksplorasi gerak tidak hanya ditentukan oleh hasil gerak yang dihasilkan, tetapi juga oleh tingkat partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih objektif mengenai kondisi tersebut, peneliti kemudian melakukan observasi prasiklus dengan menggunakan lembar observasi partisipasi aktif. Hasil observasi prasiklus menunjukkan bahwa partisipasi aktif murid selama pembelajaran eksplorasi gerak masih tergolong rendah. Hasil observasi prasiklus menunjukkan rata-rata partisipasi aktif murid sebesar 38,9 (lampiran 7, halaman 130). Hasil tersebut memperlihatkan bahwa sebagian besar murid belum terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran eksplorasi gerak. Kondisi ini tidak hanya memengaruhi kemampuan murid dalam menghasilkan variasi gerak, tetapi juga berdampak pada rendahnya keberanian, inisiatif, serta keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi juga memperlihatkan bahwa rendahnya partisipasi aktif murid dipengaruhi oleh beberapa faktor. Sebagian murid masih merasa takut melakukan kesalahan ketika diminta mengeksplorasi gerak secara mandiri. Murid belum terbiasa mengembangkan ide gerak berdasarkan pengalaman yang dimiliki sehingga lebih memilih menunggu contoh dari guru maupun mengikuti gerakan temannya. Pembelajaran yang berlangsung juga belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang mampu mendorong murid untuk terlibat aktif dalam setiap kegiatan. Murid cenderung berpartisipasi ketika diminta oleh guru, bukan karena memiliki dorongan untuk berinisiatif mengikuti proses pembelajaran.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran eksplorasi gerak memerlukan strategi yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menarik sekaligus memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat secara langsung dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi belum mampu mendorong seluruh murid untuk berani mencoba, mengembangkan ide, maupun menampilkan hasil eksplorasi geraknya. Guru perlu menghadirkan pengalaman belajar yang mampu membangun rasa ingin tahu, meningkatkan keterlibatan, serta memberikan ruang bagi setiap murid untuk berpartisipasi sesuai dengan kemampuannya.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar tersebut adalah *gamification*. *Gamification* didefinisikan sebagai penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non permainan

(Deterding, 2019). Sedangkan pada konteks pendidikan, metode gamifikasi yang menggunakan elemen permainan dapat merangsang dan memberikan motivasi kepada pengamalnya agar pengajaran dapat diintegrasikan dalam bentuk permainan (Rosly & Khalid 2017). Pada penerapannya elemen permainan bertujuan menciptakan aktivitas belajar yang lebih menarik sehingga murid terdorong untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Tantangan, sistem poin, penghargaan, maupun umpan balik menjadi bentuk penguatan yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus mempertahankan keterlibatan murid dalam menyelesaikan setiap aktivitas belajar.

Penerapan *gamification* dalam penelitian ini diwujudkan melalui *gamification dance*. *Gamification dance* merupakan strategi pembelajaran seni tari yang mengintegrasikan berbagai elemen permainan ke dalam proses eksplorasi gerak. Pembelajaran dikemas dalam bentuk misi yang diselesaikan secara bertahap sehingga setiap murid memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Murid tidak hanya diminta menghasilkan gerak, tetapi juga diajak menyelesaikan tantangan, mengumpulkan poin, memperoleh penghargaan, serta memperbaiki hasil eksplorasi geraknya pada setiap tahapan pembelajaran.

Penerapan *gamification* dalam pembelajaran telah banyak diteliti dan menunjukkan hasil yang positif. Beberapa penelitian melaporkan bahwa penggunaan elemen permainan mampu meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, serta keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tantangan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga murid terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan yang dilakukan.

Penelitian peningkatan kreativitas sebagai hasil akhir pembelajaran yang dilakukan kepada siswa kelas 8 SMP menunjukkan siswa mengalami kesulitan dalam kegiatan eksplorasi gerak (Djuniarsih, 2025). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan eksplorasi gerak masih menjadi tantangan dalam pembelajaran tari. Murid cenderung mengalami kesulitan dalam menemukan ide gerak, mengembangkan gerak menjadi lebih bervariasi, serta mengekspresikan

gagasan melalui gerak tari secara mandiri. Apabila kondisi tersebut tidak diatasi, proses pembelajaran tari akan lebih banyak berorientasi pada meniru gerakan daripada memberikan kesempatan kepada murid untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitasnya.

Selanjutnya, penelitian lain yang membahas keterlibatan siswa kelas 7, menggunakan metode pembelajaran berdiferensiasi dan multimedia interaktif, tetapi belum menyentuh penggunaan model pembelajaran berbasis permainan yang langsung melibatkan aktivitas gerak siswa (Pasaribu, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa upaya meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran tari masih didominasi oleh penggunaan pendekatan yang berfokus pada penyesuaian materi dan media pembelajaran. Padahal, kegiatan eksplorasi gerak memerlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya menarik perhatian murid, tetapi juga mampu mendorong mereka untuk aktif bergerak, berinteraksi, dan terlibat secara langsung dalam setiap proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini hadir untuk mengisi kekurangan penelitian yang belum terfokus pada peningkatan partisipasi aktif murid melalui penerapan *gamification dance* dalam kegiatan eksplorasi gerak. Metode ini tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi sebagai strategi yang langsung melibatkan siswa dalam aktivitas gerak melalui unsur permainan dalam pembelajaran tari. Maka kebaruaan penelitian ini terletak pada strategi pembelajaran tari yang menggunakan unsur permainan. Diharapkan suasana belajar yang sebelumnya pasif dapat menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan membuat siswa lebih terlibat, khususnya pada murid kelas VII.5 di SMPN 106 Jakarta.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat partisipasi aktif murid dalam pembelajaran seni tari pada kegiatan eksplorasi gerak?
2. Bagaimana proses penerapan metode *gamification dance* dalam pembelajaran seni tari pada kegiatan eksplorasi gerak?
3. Apakah hasil penerapan metode *gamification dance* dapat meningkatkan partisipasi aktif murid dalam pembelajaran seni tari?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis tingkat partisipasi aktif murid dalam pembelajaran seni tari pada kegiatan eksplorasi gerak.
2. Untuk menganalisis proses penerapan metode *gamification dance* dalam pembelajaran seni tari.
3. Untuk menganalisis hasil peningkatan partisipasi aktif murid melalui penerapan metode *gamification dance* dalam pembelajaran seni tari.

1.4 Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada upaya meningkatkan partisipasi aktif murid dalam pembelajaran seni tari melalui penerapan *gamification dance*. Penelitian dilaksanakan pada murid kelas VII SMPN 106 Jakarta dengan fokus pada submateri eksplorasi gerak dalam proses penciptaan tari. Partisipasi aktif murid dalam penelitian ini meliputi pencapaian dalam tujuan pembelajaran, antusiasme dalam pembelajaran, keaktifan dalam eksplorasi gerak, interaksi dan sikap dalam pembelajaran, serta inisiatif dan kemandirian. Penelitian tidak membahas hasil karya tari, kemampuan teknik menari, maupun hasil belajar kognitif murid, melainkan berfokus pada keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, ruang lingkup penelitian difokuskan pada peningkatan partisipasi aktif murid melalui penerapan *gamification dance* pada kegiatan eksplorasi gerak.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pendidikan seni tari. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai penerapan pembelajaran berbasis *gamification* dalam pembelajaran tari serta memberikan referensi mengenai upaya meningkatkan partisipasi aktif murid pada kegiatan eksplorasi gerak. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji partisipasi aktif murid, pembelajaran tari, maupun penerapan *gamification dance* dalam konteks pendidikan.

1.5.2 Manfaat Praktis

1.5.2.1 Untuk siswa:

Guna meningkatkan partisipasi aktif murid kelas 7 SMPN 106 Jakarta dalam penciptaan tari pada sub materi eksplorasi dengan pembelajaran *gamification dance*.

1.5.2.2 Untuk Guru:

Mendapatkan penyelesaian masalah partisipasi aktif murid melalui penerapan pembelajaran *gamification dance*.

1.5.2.3 Untuk Sekolah:

Menciptakan suasana belajar yang lebih baik dengan penerapan *gamification dance* dalam penciptaan tari pada sub materi eksplorasi sebagai upaya meningkatkan partisipasi aktif murid.

1.6 Keaslian Penelitian

Pembelajaran seni tari memerlukan strategi yang mampu melibatkan murid secara aktif dalam proses pembelajaran, khususnya pada kegiatan eksplorasi gerak. Salah satu metode yang mulai banyak dikembangkan adalah gamifikasi (*gamification*) yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam kegiatan belajar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran tari mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan murid. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran tari mampu meningkatkan keterlibatan murid secara signifikan. Tazkia & Sunaryo (2023) melalui Penelitian Tindakan Kelas di SMPN 5 Bandung kelas VIII menemukan bahwa minat belajar murid meningkat dari 58,62% pada pra-siklus menjadi 70,5% pada siklus I dan mencapai 75,5% pada siklus II. Temuan serupa ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2025) di SDN Jatinegara 15 Pagi yang melaporkan peningkatan keterampilan dasar menari dari 70% pada siklus I menjadi 83% pada siklus II melalui penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi dengan elemen poin, level, tantangan, dan papan peringkat. Sementara itu, penelitian Fitrianingrum & Kholis, (2025) di SMKN 2 Yogyakarta menunjukkan peningkatan motivasi belajar dari 54,29% menjadi 74,28%. Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar murid, yaitu aspek kognitif dari 60% menjadi 89%, aspek afektif dari 74,29% menjadi 85,71%, dan aspek psikomotorik

dari 71,43% menjadi 82,85%. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan murid dalam pembelajaran tari.

Dalam pembelajaran tari, eksplorasi gerak merupakan tahapan penting yang memungkinkan murid menemukan, mengembangkan, dan menciptakan gerak tari secara mandiri. Penelitian Holguin-Alvarez & Cruz-Montero (2023) juga menekankan pentingnya metode *self-discovery* melalui eksplorasi gerak berbasis permainan tradisional. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa eksplorasi gerak memberikan ruang bagi murid untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Partisipasi aktif murid dalam pembelajaran tari juga telah menjadi fokus berbagai penelitian. Penelitian di SMP Rosa Mustika Kupang menunjukkan peningkatan partisipasi aktif dari 45% menjadi 85%. Penelitian di SMP Pancasila kelas VII menunjukkan peningkatan aktivitas belajar dari 61% pada siklus I menjadi 82% pada siklus II melalui metode demonstrasi (Herin et al., 2025). Selain itu, penelitian di SMPN 5 Bandung menunjukkan peningkatan partisipasi dari 58,62% menjadi 75,5% melalui penerapan *education games* (Tazkia & Sunaryo, 2023). Berbagai penelitian tersebut umumnya mengukur partisipasi aktif melalui indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan murid dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian mengenai gamifikasi, eksplorasi gerak, dan partisipasi aktif telah banyak dilakukan, masih terdapat celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Sebagian besar penelitian gamifikasi dalam pembelajaran tari berfokus pada minat belajar, motivasi, atau keterampilan menari. Penelitian eksplorasi gerak belum dikaitkan secara langsung dengan metode gamifikasi. Selain itu, penelitian pada jenjang SMP lebih banyak dilakukan pada kelas VIII, sedangkan penelitian yang berfokus pada murid kelas VII masih terbatas. Penelitian gamifikasi tari di Jakarta juga masih ditemukan pada jenjang SD dan belum banyak diterapkan pada jenjang SMP. Yang lebih penting, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengintegrasikan gamifikasi, eksplorasi gerak, dan partisipasi aktif dalam satu penelitian yang terpadu.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa penerapan *gamification dance* untuk meningkatkan partisipasi aktif murid dalam eksplorasi gerak tari pada kelas VII-5 SMPN 106 Jakarta. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi antara gamifikasi, eksplorasi gerak, dan partisipasi aktif dalam satu rangkaian pembelajaran, dengan fokus pada murid kelas VII. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan konsep *gamification dance* serta kontribusi praktis bagi guru seni tari dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada murid.



Intelligentia - Dignitas
