

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran seni tari di SMP idealnya menjadi ruang bagi peserta didik untuk memahami, mengapresiasi, dan mengekspresikan gerak secara sadar. Namun kenyataannya, praktik pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh metode demonstrasi dan imitasi, di mana guru memperagakan gerak dan peserta didik menirukannya secara reproduktif tanpa banyak ruang untuk memahami struktur dan makna gerak. Pembelajaran yang berfokus pada reproduksi gerak bukan pemahaman konseptual berpotensi mengurangi kedalaman pengalaman belajar, sehingga peserta didik kesulitan mengembangkan kemampuan berpikir artistik yang menjadi inti pendidikan seni. Kondisi ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara praktik pembelajaran sehari-hari dan tujuan pendidikan seni yang mendorong peserta didik untuk berpikir, merasakan, dan memaknai melalui gerak.

Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan pendidik dalam mengadaptasi materi, metode, dan media sesuai dengan karakteristik peserta didik (Hamalik, 2010). Peserta didik SMP saat ini merupakan bagian dari Generasi Z yang memiliki preferensi kuat terhadap konten audiovisual, interaktif, dan bersifat instan (Prensky, 2001). Dalam konteks Seni Tari, pembelajaran yang mampu menstimulasi keterlibatan kognitif, afektif, dan perilaku terbukti menjadi faktor penentu keberhasilan akademik (Fredricks et al., 2004). Namun metode konvensional seperti ceramah atau modeling pasif sering gagal memfasilitasi pemahaman spasial-kinestetik dalam materi tari, sebagaimana telah dicatat pada penelitian (Fuji Astuti, 2016) dan (Rahayu, 2022).

Rendahnya pencapaian peserta didik dalam pembelajaran tari dialami secara nyata di tempat peneliti bertugas, yaitu di kelas VII SMP Negeri 2 Kota Serang pada penilaian tengah semester ganjil tahun 2025, rata-rata nilai kelas VII di SMPN 2 Kota Serang hanya mencapai 52,13, di mana sebanyak 87,5% peserta didik (35 dari 40 anak) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 75).

Kondisi yang sama terjadi di beberapa sekolah. Hal tersebut dibuktikan dari hasil diskusi dengan beberapa guru seni tari yang tergabung dalam MGMP Seni Budaya SMP di Kota Serang yaitu Novia, Anggilda, Shinta, dan Galuh mengungkapkan masalah yang sama terjadi dalam pembelajaran tari, bahwa sebagian besar peserta didik kesulitan memahami unsur ruang, waktu, dan tenaga dalam gerak tari. Meski guru telah menjelaskan dan memperagakan gerakan, banyak peserta didik belum mampu menafsirkan arah, level, maupun intensitas tenaga secara tepat. Ketika diminta menjelaskan kembali konsep ruang atau waktu, mereka cenderung hanya mengulang gerakan tanpa memahami maknanya.

Untuk memastikan permasalahan yang terjadi, peneliti melakukan observasi langsung di empat SMP di kota Serang yaitu SMP Negeri 11, SMP Negeri 16, SMP Islam Alazhar dan SMP Negeri 1 kota Serang. Fakta di lapangan hasil dokumen dan wawancara peserta didik dan guru meliputi kemampuan awal, gaya belajar, hambatan belajar, dan kebutuhan khusus, bahwa: (1) Guru menggunakan metode pembelajaran konvensional dan media yang digunakan belum mendukung kebutuhan visual peserta didik, menyebabkan kebosanan dalam pembelajaran. (2) Hasil perolehan nilai pada semester ganjil 2025 dalam pemahaman materi elemen dasar tari yaitu ruang, waktu, dan tenaga masih belum optimal, dapat dikatakan literasi gerak peserta didik masih rendah. Rata-rata kompetensi gerak peserta didik pada setiap kelasnya hanya mencapai angka 55,95. Angka ini jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diharapkan 75. Dalam persentasi rata-rata 85,5% peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep gerak ruang, waktu, dan tenaga meskipun mereka mampu menirukan gerakan yang diajarkan. (3). 92,5% peserta didik

menyatakan minat sangat tinggi terhadap pembelajaran seni tari yang memanfaatkan teknologi. Kondisi ini menunjukkan kesenjangan antara gaya belajar peserta didik dengan metode pengajaran analog menjadi penghambat utama mencapai kompetensi pembelajaran tari. Selain itu metode konvensional tidak relevan untuk Generasi Z. Dengan demikian data ini menjadi bukti empiris bahwa strategi pembelajaran yang ada saat ini belum optimal memfasilitasi peserta didik untuk mencapai pemahaman mendalam mengenai elemen dasar tari, sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai.

Pada titik inilah media pembelajaran menjadi unsur yang sangat penting dalam memastikan efektivitas pembelajaran seni tari. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai representasi gerak yang memungkinkan peserta didik memahami bagaimana gerak berlangsung dalam ruang, bagaimana waktu mengatur ritme, dan bagaimana tenaga membentuk kualitas gerak. Media yang tepat dapat menjembatani konsep abstrak menjadi pengalaman konkret, terutama ketika guru perlu menjelaskan arah, level, dan dinamika gerak. Keterbatasan media konvensional seperti gambar statis, video, atau demonstrasi guru menyebabkan peserta didik hanya meniru tanpa memahami secara mendalam. Sebaliknya, media yang kaya visual, multimodal, dan interaktif sangat diperlukan untuk membantu peserta didik generasi digital memproses informasi secara optimal melalui kanal verbal dan visual secara bersamaan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran bukan sekadar pelengkap, tetapi merupakan kebutuhan pedagogis untuk membangun pengalaman belajar tari yang bermakna, menarik, dan menggembirakan sesuai tuntutan kurikulum.

Dalam Panduan Mata Pelajaran Seni Tari 2025, Capaian Pembelajaran (CP) Fase D yang mencakup kelas VII, VIII, dan IX. dan uraian tujuan pembelajaran serta materi, seperti berikut ini :

Elemen	CP	TP	ATP	Materi
Mengalami	Mengamati latar belakang,	Mengamati latar belakang,	Mengamati latar belakang,	Latar belakang, Jenis, fungsi

	jenis, fungsi, dan nilai tari dalam konteks budaya.	jenis, fungsi, dan nilai tari dalam konteks budaya.	jenis, fungsi, dan nilai tari dalam konteks budaya.	dan nilai tari dalam konteks budaya.
Merefleksikan	Membandingkan makna dan simbol dengan mengapresiasi tari tradisi/tari kreasi.	Membandingkan makna dan simbol dengan mengapresiasi tari tradisi/tari kreasi.	Membandingkan makna dan simbol dengan mengapresiasi tari tradisi/tari kreasi.	Makna dan simbol dengan mengapresiasi tari tradisi/tari kreasi.
Berpikir dan Berkerja Artististik	Merancang konsep tari kreasi yang merefleksikan jenis, fungsi, dan nilai dari tari tradisi dengan mempertimbangkan unsur utama dan pendukung tari.	Merancang konsep tari kreasi yang merefleksikan jenis, fungsi, dan nilai dari tari tradisi dengan mempertimbangkan unsur utama dan pendukung tari.	Merancang konsep tari kreasi yang merefleksikan jenis, fungsi, dan nilai dari tari tradisi dengan mempertimbangkan unsur utama dan pendukung tari.	Rancangan konsep tari kreasi Jenis, fungsi nilai unsur utama dan pendukung tari.
Menciptakan	Menata gerak tari berdasarkan makna dan simbol dari tari tradisi/tari kreasi dalam bentuk karya seni pertunjukan	Menata gerak tari berdasarkan makna dan simbol dari tari tradisi/tari kreasi dalam bentuk karya seni pertunjukan	Menata gerak tari berdasarkan makna dan simbol dari tari tradisi/tari kreasi dalam bentuk karya seni pertunjukan	makna dan simbol dari tari tradisi/tari kreasi dalam bentuk karya seni pertunjukan

Berdampak	Mengaktualisasikan diri melalui pertunjukan tari	Mengaktualisasikan diri melalui pertunjukan tari	Mengaktualisasikan diri melalui pertunjukan tari	Mengaktualisasikan diri melalui pertunjukan tari
-----------	--	--	--	--

Berdasarkan uraian dalam tabel 1.1 diketahui bahwa materi rancangan konsep tari, jenis, fungsi dan nilai tari dengan mempertimbangkan unsur utama dan pendukung tari merupakan materi esensial yang harus dikuasai oleh peserta didik pada CP berpikir dan bekerja artistik. Materi tersebut menempatkan pengalaman bergerak bukan sekadar sebagai aktivitas fisik, tetapi sebagai proses berpikir artistik secara utuh.

Pada fase ini, murid diarahkan untuk mengamati latar belakang, jenis, fungsi, dan nilai tari dalam konteks budaya, mengelompokkan dan menilai karya tari, merancang konsep tari kreasi dengan menggunakan unsur utama dan pendukung tari dalam bentuk gerak tari kreasi berdasarkan tari tradisi, serta menumbuhkan sikap menghargai dan mengajak orang lain mencintai tari tradisi. Rangkaian kompetensi tersebut menunjukkan bahwa tubuh dan gerak tidak hanya diposisikan sebagai keterampilan motorik, tetapi sebagai medium pemahaman, pengolahan, dan komunikasi makna.

Jika ditinjau dari perspektif literasi gerak, seluruh elemen CP Fase D sesungguhnya beroperasi dalam satu benang merah yang sama. Pada elemen mengalami, murid belajar mengenali dan membaca gerak, pada elemen merefleksikan, murid menganalisis dan menilai makna gerak, pada elemen berpikir dan bekerja artistik, murid mengolah gerak secara konseptual sebagai bahasa simbolik, pada elemen menciptakan, murid mewujudkan gagasan ke dalam rangkaian gerak tari kreasi, dan pada elemen berdampak, murid menggunakan gerak sebagai sarana komunikasi nilai sosial dan budaya. Dengan demikian, CP Seni Tari Fase D secara implisit menuntut penguatan literasi gerak yang bersifat holistik, mencakup kemampuan membaca, memahami, mengolah, mencipta, dan

merefleksikan gerak.

Dalam konteks kelas VII sebagai tahap awal Fase D, literasi gerak mulai dibangun pada level dasar menengah melalui pengenalan elemen dasar tari yaitu gerak (ruang, waktu, tenaga), pengelompokan jenis dan fungsi tari, perancangan konsep tari kreasi sederhana, serta penciptaan rangkaian gerak yang masih bersifat terbimbing. Artinya, sejak kelas VII murid sudah diarahkan untuk tidak sekadar menirukan gerak, tetapi mulai belajar berpikir dan bekerja artistik melalui tubuhnya. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar murid masih mengalami kesulitan memahami unsur ruang, waktu, dan tenaga sehingga potensi literasi gerak yang menjadi fondasi CP Fase D belum berkembang optimal. Kondisi ini menegaskan perlunya media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk mendukung literasi gerak sesuai tuntutan kurikulum.

Ruang, waktu, dan tenaga merupakan unsur utama tari yang secara kurikuler menjadi kompetensi prasyarat sejak Fase A hingga Fase C jenjang sekolah dasar, dan menjadi fondasi bagi tercapainya elemen mencipta pada CP Fase D SMP, yaitu kemampuan peserta didik membuat gerak tari kreasi dengan mempertimbangkan unsur utama dan pendukung tari. Dengan demikian, penguasaan ruang, waktu, dan tenaga bukan lagi materi baru yang diperkenalkan di kelas VII, melainkan modal literasi gerak yang seharusnya telah terinternalisasi sejak jenjang sebelumnya, agar peserta didik dapat mengoptimalkan elemen mencipta serta berpikir dan bekerja artistik pada Fase D.

Kedudukan ruang, waktu, dan tenaga sebagai fondasi ini dapat dipahami melalui analogi literasi baca-tulis dimana huruf dan fonem merupakan unit makna terkecil yang diencode oleh sistem tulisan, dan tanpa penguasaan atasnya seseorang tidak dapat membaca kata maupun menulis kalimat. Dengan logika yang sama, ruang, waktu, dan tenaga adalah unit makna terkecil dalam gerak tari, sedangkan simbol Notasi Laban adalah sistem yang mengencode ketiga unit tersebut menjadi representasi yang dapat dibaca, dianalisis, dan diproduksi kembali. Dengan demikian, elemen dasar tari bukan sekadar syarat administratif kurikulum,

melainkan konten literasi gerak itu sendiri yaitu tanpa penguasaannya, peserta didik tidak mungkin membaca satu simbol Notasi Laban pun, karena setiap simbol pada dasarnya adalah representasi visual dari kombinasi ruang, waktu, dan tenaga. Hal inilah yang menjadikan elemen mencipta pada CP Fase D, yaitu membuat gerak tari kreasi dengan mempertimbangkan unsur utama tari, sulit tercapai secara optimal tanpa literasi gerak yang solid, sebagaimana menulis lewat huruf mensyaratkan penguasaan unit dasarnya terlebih dahulu.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini membentuk satu alur yang saling terkait yaitu kesulitan peserta didik memahami ruang, waktu, dan tenaga sebagai unsur utama tari menghambat tercapainya elemen mencipta serta berpikir dan bekerja artistik pada Capaian Pembelajaran (CP) Fase D Seni Tari kelas VII. Capaian tersebut dijabarkan melalui Tujuan Pembelajaran (TP) berupa kemampuan peserta didik membaca, menganalisis, dan memproduksi gerak berdasarkan ruang, waktu, dan tenaga. Sementara materi ajar yang tersedia belum menyediakan representasi eksplisit dari ketiga unsur tersebut. Literasi gerak berbasis simbol Notasi Laban diposisikan sebagai kompetensi penghubung yang menjembatani problem, CP, TP, dan materi ajar tersebut, sehingga pengembangan media AR-Literasi Gerak dalam penelitian ini secara langsung menyoroti penguatan literasi gerak sebagai solusi atas keseluruhan rantai masalah tersebut.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, penguatan Literasi Gerak menjadi sangat penting. Literasi gerak dipahami sebagai kemampuan membaca, menganalisis, menginterpretasi, dan memproduksi gerak secara sadar (Bucek, 1998; Lee, 2022). Salah satu pendekatan yang banyak digunakan secara internasional untuk memperkuat literasi gerak adalah Notasi Laban (*Labanotation*), yaitu sistem simbolik yang dikembangkan oleh Rudolf Von Laban untuk mencatat gerak tubuh manusia secara sistematis. *Labanotation* mampu merepresentasikan arah gerak, level (tinggi, sedang, rendah), durasi (waktu), kualitas tenaga (*effort*), serta hubungan tubuh dengan ruang melalui simbol yang terstruktur dan baku

(Hutchinson, 1970; Studd & Cox, 2013), karena sifatnya yang detail dan logis, notasi Laban menjadi fondasi bagi analisis gerak dalam berbagai disiplin seperti tari, teater gerak, fisioterapi, dan penelitian gerak manusia.

Namun, bagi peserta didik SMP, pengenalan gerak melalui simbol notasi Laban dipersepsi sebagai abstrak dan sulit dipahami. Kesulitan ini terutama muncul pada simbol yang mewakili arah dan level gerak, karena keduanya membutuhkan kemampuan visualisasi spasial untuk menerjemahkannya menjadi gerak tubuh nyata. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa peserta didik cenderung mengalami hambatan dalam menghubungkan simbol Laban dengan dinamika gerak yang sebenarnya (Dwiyana Habsary et al., 2004). Dampaknya, literasi gerak yang seharusnya menjelaskan pemahaman elemen dasar tari tidak tercapai secara optimal. Hambatan pemahaman mengenai elemen dasar tari (ruang, waktu, dan tenaga) dapat dilakukan dengan bantuan pengembangan media visual yang mampu menunjukkan gerak secara konkret, real-time, dan tiga dimensi dengan materi simbol notasi Laban. Solusi ini didukung oleh telaah komprehensif terhadap penelitian-penelitian terdahulu sebagai fondasi dalam menyusun *state of the art*, menentukan posisi kebaruan penelitian, dan memastikan pengembangan media yang dihasilkan benar-benar menjawab permasalahan dalam pembelajaran tari.

Urgensi *Augmented Reality* Berbasis Simbol Notasi Laban dalam Penguatan Literasi Gerak dijelaskan melalui dua argumen yang saling melengkapi, yaitu urgensi penggunaan *Augmented Reality* (AR) dan urgensi penggunaan simbol Notasi Laban, yang keduanya bermuara pada satu tujuan yaitu penguatan literasi gerak peserta didik SMP. Pertama, urgensi *Augmented Reality* terletak pada kemampuannya menjembatani representasi visual statis dengan pengalaman gerak yang dinamis dan tiga dimensi. Media konvensional seperti gambar diam atau video hanya menyajikan gerak sebagai tayangan yang ditonton, bukan sebagai objek yang dapat diamati, diputar, dan ditelaah dari berbagai sudut secara interaktif. Perbandingan menggunakan media video juga mampu menampilkan gerak secara visual, namun AR memiliki keunggulan yang

relevan dengan pembelajaran literasi gerak. AR memungkinkan peserta didik mengarahkan kamera ke simbol dan langsung melihat proyeksi gerak secara real-time, sehingga proses visualisasi tidak lagi bergantung pada imajinasi spasial peserta didik semata. AR memproyeksikan animasi gerak tepat di atas simbol fisik, sejalan dengan prinsip kedekatan spasial (spatial contiguity) dalam Multimedia Learning (R. E. Mayer, 2009). AR bersifat eksploratif aktif, sejalan dengan prinsip berkesadaran dalam Deep Learning.

Kedua, urgensi menggunakan simbol Notasi Laban memang tidak disebutkan secara eksplisit dalam dokumen Capaian Pembelajaran Seni Tari SMP. Namun demikian, CP pada dasarnya menetapkan kompetensi yang harus dicapai. Notasi Laban merupakan salah satu metode yang dapat digunakan peserta didik dalam memahami dan mempraktekkan gerak secara lebih komprehensif, dan merupakan simbol elementary (Triana & Yudha, 2021).

State of the art penelitian ini berdasarkan tren penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran tari menggunakan *Augmented Reality* berbasis simbol notasi Laban dalam penguatan literasi gerak, diantaranya penelitian AR untuk visualisasi gerak tari tradisi (A. Ismiati et al., 2021; Rohman et al., 2020), serta rumpun penelitian literasi gerak dan Notasi Laban (Bucek, 1998; Hutchinson, 1970; Tongpaeng et al., 2017; D. D. Triana et al., 2020). (1) Penelitian Ismiati et al., (2021) dengan judul: *Perancangan Aplikasi Magic Card Augmented Reality Literasi Pada gerak tari Sunda*. Relevansinya AR digunakan untuk visualisasi ragam gerak tari tradisi, terbukti meningkatkan pemahaman gerak dasar peserta didik. Penelitian ini menunjukkan bahwa AR sangat efektif untuk tari, tetapi materi yang disajikan belum menyentuh literasi gerak berbasis simbol notasi Laban. (2) Penelitian dengan judul: *Implementasi Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Gerak Tari Sigeh Pengunten* (Fatchur Rohman et al, 2020). Relevansinya AR sebagai media pembelajaran berbasis mobile menghasilkan pengalaman belajar yang interaktif dan imersif tanpa dibatasi

oleh waktu dan tempat. Namun penelitian ini hanya berfokus pada latihan gerak dasar Tari Sigehe tidak terkait pemahaman literasi gerak dengan simbol notasi Laban.

Penelitian rumpun literasi gerak oleh (D. D. Triana & Juniasih, 2019; D. D. Triana & Yudha, 2021; N. Triana & Yudha, 2021), (Cooper & Harrow, 1973; Jusslin, 2020; Krasnow & Chatfield, 2009) menunjukkan bahwa: (1) literasi gerak adalah kemampuan membaca, memahami, mengorganisasi, dan memproduksi gerak secara sadar, (2) literasi gerak terkait erat dengan ranah kognitif, psikomotor, dan embodied learning, (3) peserta didik SMP memiliki kemampuan literasi gerak yang bervariasi dan memerlukan media yang konkret dan kontekstual, (4) simbol Laban dapat menyederhanakan konsep gerak dan membantu kemampuan analisis.

Rumpun penelitian Notasi Laban yaitu (1). (Bucek, 1998) *Dance Literacy via Motif Writing* Judul: *Developing Dance Literacy: Integrating Motif Writing into Theme-Based Children's Dance Classes*. Relevansinya menunjukkan bahwa simbol Laban dapat menyederhanakan struktur gerak, dan mendukung konsep gerak sebagai Bahasa. (2). (Hutchinson, 1970) Labanotation Foundational Text dengan judul: *Labanotation: The System of Analyzing and Recording Movement*. Referensi paling otoritatif tentang sistem notasi gerak. Notasi Laban telah menjelaskan struktur, arah, level, durasi, dan kualitas gerak secara detail. Hal tersebut menjadi fondasi integrasi simbol Laban ke media digital. (3). (Tongpaeng et al., 2017) *Labanotation in 3D Animation*. Judul: *Thai Dance Knowledge Archive Framework Based on Labanotation Represented in 3D Animation*. Relevansinya membuktikan bahwa Labanotation dapat divisualisasikan dalam bentuk 3D digital, sehingga sangat mendukung gagasan AR, yang menunjukkan potensi transisi simbol model 3D. Namun penelitian ini belum menggunakan AR.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya menjadi celah dalam penelitian ini. Beberapa penelitian telah mengonversi simbol Laban ke animasi 3D, tetapi belum ada integrasi notasi Laban dengan AR, potensi AR dapat menghubungkan simbol visualisasi gerak dan interpretasi peserta

didik secara langsung. Dengan demikian literasi gerak berbasis notasi Laban dalam penelitian ini adalah memetakan struktur gerak melalui visualisasi simbol yang disederhanakan, diadaptasi dari penelitian (Triana et al., 2020); yang telah mengembangkan dan memvalidasi penggunaan elementary simbol notasi Laban untuk konteks pembelajaran SMP. Sehingga peserta didik dapat memahami elemen dasar tari (unsur ruang, waktu, dan tenaga) dengan optimal melalui media AR.

Novelty penelitian ini yakni mengintegrasikan AR secara langsung dengan menggunakan simbol Notasi Laban dalam bentuk *prototype* aplikasi Android yang diberi nama AR Literasi Gerak. Dengan hadirnya produk ini, diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran tari serta menyediakan alternatif solusi yang relevan dengan kebutuhan peserta didik dan guru serta mendukung pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.

B. Fokus Penelitian

Peneliti membatasi penelitian pengembangan ini dengan fokus sebagai berikut:

1. Masalah utama dalam penelitian adalah rendahnya kemampuan literasi gerak peserta didik SMP dalam memahami elemen dasar tari (ruang, waktu, dan tenaga) dan keterbatasan media pembelajaran konvensional sehingga belum mampu mengonversi konsep gerak abstrak menjadi pengalaman visual-kinestetik yang konkret. Kondisi tersebut menimbulkan kebutuhan mendesak akan media pembelajaran inovatif yang memungkinkan peserta didik memvisualisasikan hubungan antara simbol Laban dan gerak nyata secara lebih terstruktur.
2. Objek penelitian adalah pengembangan media pembelajaran tari menggunakan Augmented Reality (AR) yang mengintegrasikan materi Literasi Gerak dengan simbol Notasi Laban.
3. Subyek penelitian yaitu peserta didik SMPN 2 kota Serang dan 4 sekolah mitra tempat diseminasi berdasarkan permasalahan yang sama (SMPN 1, SMPN 11, SMPN 16, dan SMP Islam Al-azhar 11)

serta guru seni yang tergabung dalam MGMP Seni Budaya SMP Kota Serang.

4. Proses pengembangan menggunakan prosedur 4D yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* yang berfokus pada pembuatan produk purwarupa (prototype) aplikasi android bernama AR Literasi Gerak.
5. Materi pembelajaran dibatasi pada elemen dasar tari (Ruang, Waktu, dan Tenaga) sesuai Capaian Pembelajaran Seni Tari Kelas VII SMP.
6. Simbol Notasi Laban yang digunakan adalah adaptasi dari penelitian (Triana et al., 2020); simbol dasar (elementary symbols) yang telah disederhanakan untuk kebutuhan peserta didik pemula, bukan notasi partitur lengkap.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, fokus penelitian, dan tahapan pengembangan 4D, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses tahap *define* untuk mengidentifikasi hasil analisis kebutuhan media pembelajaran tari di SMP, khususnya terkait rendahnya literasi gerak peserta didik dalam memahami unsur ruang, waktu, dan tenaga serta karakteristik belajar peserta didik Generasi Z di lima SMP kota Serang?
2. Bagaimana proses tahap *design* dalam merancang model media pembelajaran tari AR-Literasi Gerak berbasis Augmented Reality yang mengintegrasikan simbol Notasi Laban sebagai representasi literasi gerak untuk peserta didik kelas VII SMP?
3. Bagaimana proses tahap *develop* dalam melakukan pengembangan dan kelayakan media pembelajaran AR Literasi Gerak berdasarkan hasil validasi instrumen dan validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran?
4. Bagaimana efektivitas dan kepraktisan media pembelajaran AR Literasi Gerak pada tahap *disseminate* terhadap peserta didik dari empat sekolah (SMPN 1, SMPN 11, SMPN 16, dan SMP Islam Al-

Azhar 11 Kota Serang) dan guru Seni Budaya yang tergabung dalam MGMP SMP Kota Serang.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan media pembelajaran tari di SMP, khususnya terkait rendahnya literasi gerak peserta didik dalam memahami unsur ruang, waktu, dan tenaga serta karakteristik belajar peserta didik Generasi Z di Kota Serang.
- b. Merancang model media pembelajaran tari AR Literasi Gerak berbasis Augmented Reality yang mengintegrasikan simbol Notasi Laban sebagai representasi literasi gerak untuk peserta didik kelas VII SMP.
- c. Mengembangkan prototype aplikasi AR-Literasi Gerak dan mengetahui tingkat kelayakannya berdasarkan hasil validasi instrumen (expert judgement) dan validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.
- d. Menganalisis efektivitas dan kepraktisan media pembelajaran AR Literasi Gerak melalui diseminasi kepada 100 peserta didik dari empat sekolah mitra (SMPN 1, SMPN 11, SMPN 16, dan SMP Islam Al-Azhar 11 kota Serang) serta mengukur respons guru Seni Budaya yang tergabung dalam MGMP Kota Serang.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

a. Manfaat teoretis,

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran tari menggunakan *Augmented Reality* berbasis simbol notasi Laban dalam mendukung pemahaman literasi gerak peserta didik.
- 2) Memperkuat teori pembelajaran konstruktivisme, teori dual coding Mayer dan Deep Learning dalam pembelajaran tari,

bahwa pengembangan media pembelajaran bukan sekadar pelengkap, tetapi merupakan kebutuhan pedagogis untuk membangun pengalaman belajar tari yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.

b. Secara praktis,

- 1) Bagi Guru Seni Tari, memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam menyampaikan pemahaman gerak dalam unsur ruang, waktu, dan tenaga dengan lebih visual dan interaktif.
- 2) Bagi Peserta didik, membantu meningkatkan literasi gerak dalam memahami ruang, waktu dan tenaga melalui pengalaman belajar mendalam yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.
- 3) Bagi Pengembang Media, menjadi referensi dalam menciptakan produk media pembelajaran berbasis teknologi yang kontekstual sesuai karakteristik generasi digital.

F. State Of The Art

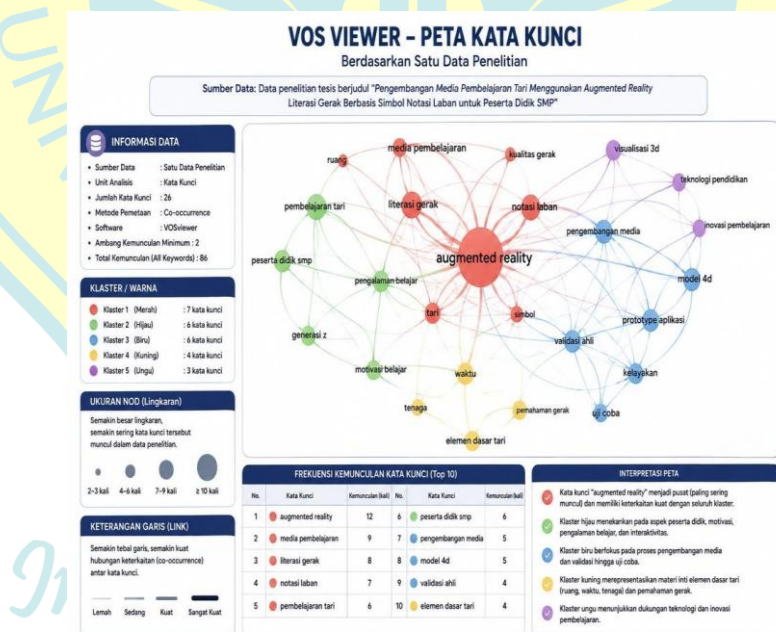
Pemetaan kata kunci menggunakan perangkat *VOSviewer* dengan metode *co-occurrence* terhadap satu data penelitian menghasilkan jaringan 26 kata kunci dengan total kemunculan 86 kali yang terbagi dalam lima klaster tematik. Kata kunci *augmented reality* menempati posisi sentral dengan frekuensi kemunculan tertinggi (12 kali) dan memiliki keterkaitan paling kuat dengan seluruh klaster, mengkonfirmasi bahwa AR merupakan inti dari penelitian ini.

Klaster pertama (merah) mengelompokkan konstruk konten inti meliputi literasi gerak, notasi laban, media pembelajaran, tari, dan simbol mencerminkan fokus substantif penelitian pada pengembangan media yang memvisualisasikan simbol Notasi Laban sebagai representasi literasi gerak. Klaster kedua (hijau) menghimpun konstruk sasaran pembelajaran yang terdiri atas peserta didik SMP, generasi Z, motivasi belajar, dan pengalaman belajar menegaskan bahwa media dirancang sesuai

karakteristik dan kebutuhan belajar Generasi Z. Klaster ketiga (biru) mencakup konstruk prosedur pengembangan yakni model 4D, prototype aplikasi, validasi ahli, kelayakan, dan uji coba merepresentasikan kerangka metodologis penelitian yang sistematis dan berbasis bukti. Klaster keempat (kuning) mengelompokkan konstruk materi ajar berupa elemen dasar tari, waktu, tenaga, dan pemahaman gerak yang merupakan substansi literasi gerak sebagai target capaian pembelajaran.

Klaster kelima (ungu) menghimpun konstruk konteks inovasi yaitu visualisasi 3D, teknologi pendidikan, dan inovasi pembelajaran memosisikan penelitian ini dalam lanskap pengembangan teknologi pendidikan yang lebih luas. Keterkaitan antar seluruh klaster melalui simpul sentral *augmented reality* menunjukkan koherensi konseptual yang kuat antara masalah, solusi, sasaran, prosedur, dan konteks inovasi dalam penelitian pengembangan media AR Literasi Gerak.

Gambar 1.1 VOSviewer Penelitian AR-Literasi Gerak, sumber peneliti



Tabel berikut menyajikan posisi penelitian ini dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang paling relevan, untuk menegaskan kebaruan dan kontribusi ilmiah yang ditawarkan.

**Tabel 1.1 Posisi Penelitian AR-Literasi Gerak dalam Peta Penelitian
Terdahulu**

Peneliti (Tahun)	Judul/Fok u	AR 3D	Notas Laban	Litera Gera	Deep Learnin	Sasara SMP	Aplikas Andro D
Ustia (2016)	AR Tari Papua	✓	✗	✗	✗	✓	✓
Rohman et (2020)	AR Tari Sige Pengunten	✓	✗	✗	✗	✓	✓
Tongpaen g et al. (2017)	3D Labanotation Animation	✗	✓	✓	✗	✗	✗
Muhlis et al (2023)	AR Tari Tradisional	✓	✗	✗	✗	✓	✓
Triana et al (2019– 2024)	Literasi Gera Laban	✗	✓	✓	✗	✗	✗
Wang (202	AR Adaptive Dance Learning	✓	✗	✓	✗	✓	✓
Penelitian I (2026)	AR-Literasi Gerak (Notas Laban + AR Deep Learning)	✓	✓	✓	✓	✓	✓

a. Keterangan: ✓ = Terpenuhi / Ada; ✗ = Tidak Ada. Baris berwarna hijau menunjukkan posisi penelitian ini

Intelligentia - Dignitas