

IDENTIFIKASI KEBUTUHAN BELAJAR PESERTA DIDIK EKSTRAKURIKULER TARI KELAS I-IV SDN GALUNGGUNG

Nabila Cahya Aulia¹, Siti Rubiani², Syahla Zira Ridwan³ dan Devina Adya Putri⁴

¹Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: bilaaulia084@gmail.com

²Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: sitirubiani795@gmail.com

³Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: zeapie35@gmail.com

⁴Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: devinaadyaputri11@gmail.com

Abstract. *This study looks at how using games in learning helps elementary students better understand basic Jaipong dance moves during after-school dance activities at SDN Galunggung in Tasikmalaya. The research used a quantitative method with a pretest and posttest setup. The group included 15 students from grades one to four who were part of the dance club. Information was gathered through observing the students, talking to them, and giving them tests to see how much they learned. The learning tool used was a game where students matched pictures of basic Jaipong dance moves with their correct names. The results showed a big improvement in the students' learning, with their test scores going up from 20 to 60 before the game-based learning to 70 to 100 after. This shows that using games in learning makes the process more interesting and fun, helps students stay motivated, and improves their grasp of traditional dance movements. So, using games in teaching traditional dances can be a good way to teach young students and also help keep cultural traditions alive through education.*

Keywords: *dance learning, game-based learning, elementary school students*

I. PENDAHULUAN

Seni tari merupakan bagian integral dari kebudayaan Indonesia yang tidak hanya mengandung nilai estetika, tetapi juga nilai pendidikan, kedisiplinan, serta identitas bangsa. Tari tradisional berfungsi sebagai media pewarisan nilai budaya dari generasi ke generasi, sehingga keberadaannya perlu terus dilestarikan sejak usia dini. Namun, di era digital saat ini, pelestarian seni tari tradisional menghadapi tantangan yang cukup besar. Arus globalisasi dan perkembangan teknologi menyebabkan minat generasi muda terhadap seni tradisional mulai menurun, karena mereka lebih tertarik pada hiburan digital yang instan dan modern (Sedyawati, 2006). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pendidikan yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan agar anak-anak dapat belajar

seni tari dengan antusias serta tetap mencintai budaya lokal.

Salah satu upaya strategis dalam pelestarian seni tari tradisional adalah melalui kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dasar. Kegiatan ekstrakurikuler memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi, minat, dan bakat peserta didik di luar pembelajaran formal di kelas (Permendikbud No. 62 Tahun 2014). Melalui kegiatan ini, peserta didik diberikan ruang untuk mengekspresikan diri, mengembangkan kreativitas, serta membentuk karakter positif. Ekstrakurikuler tari, khususnya, berkontribusi besar dalam pembentukan karakter disiplin, kerja sama, tanggung jawab, serta rasa percaya diri peserta didik (Mulyasa, 2013).

Di SDN Galunggung Tasikmalaya, kegiatan ekstrakurikuler tari menjadi salah

satu sarana pelestarian budaya daerah melalui pembelajaran tari tradisional, seperti Tari Jaipong dan Tari Merak. Dalam kegiatan ini, peserta didik tidak hanya mempelajari gerak dasar tari, tetapi juga memahami makna gerakan, iringan musik, serta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Pembina tari berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam mengembangkan keterampilan motorik, kepekaan rasa, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran tari masih didominasi oleh metode konvensional, yaitu peserta didik meniru gerakan pelatih secara berulang tanpa variasi metode pembelajaran. Pendekatan ini cenderung membuat peserta didik mudah bosan dan kurang fokus, terutama mengingat karakteristik anak usia sekolah dasar yang aktif, visual, dan gemar bermain (Uno & Mohamad, 2011). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran seni tari, salah satunya melalui penerapan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Metode ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler tari.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pembelajaran Seni Tari dan Perkembangan Anak Sekolah Dasar

Pembelajaran seni tari pada anak sekolah dasar berperan penting dalam mengembangkan aspek motorik, kognitif, afektif, dan sosial peserta didik. Aktivitas gerak dalam tari membantu meningkatkan koordinasi tubuh, keseimbangan, serta kontrol motorik halus dan kasar. Selain itu, seni tari juga berfungsi sebagai sarana ekspresi emosi dan pengembangan rasa percaya diri anak (Widodo & Soedjarwo, 2018). Pendidikan seni tari yang diberikan sejak dini dapat menjadi media efektif untuk menanamkan nilai budaya dan membangun karakter positif sesuai dengan tahap perkembangan anak (Regina, 2023).

2.2. Permasalahan Pembelajaran Tari Tradisional di Sekolah Dasar

Dalam praktiknya, pembelajaran tari tradisional di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya konsentrasi peserta didik, perbedaan kemampuan motorik, serta metode pembelajaran yang monoton. Pembelajaran yang hanya menekankan pada imitasi gerakan tanpa variasi cenderung menimbulkan kebosanan dan menurunkan minat belajar siswa (Utomo et al., 2019). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang kontekstual, bertahap, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar agar proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna (Aisara et al., 2020).

2.3. *Game-Based Learning* dalam Pembelajaran Seni Tari

Game-based learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif. Metode ini sangat relevan diterapkan pada anak sekolah dasar karena bermain merupakan bagian penting dari dunia anak. Pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta pemahaman materi peserta didik (Rozikin et al., 2024). Dalam pembelajaran seni tari, permainan seperti tebak gambar atau tebak gerakan dapat membantu anak mengenali pola gerak tari tradisional, meningkatkan daya ingat, serta memperkuat kerja sama kelompok (Saputra et al., 2024).

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan desain pretest–posttest, yang bertujuan untuk menggambarkan perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran berbasis permainan. Pendekatan kuantitatif deskriptif digunakan karena penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji hipotesis, melainkan untuk mendeskripsikan peningkatan pemahaman siswa secara objektif melalui data numerik (Sugiyono, 2019). Desain pretest–posttest

memungkinkan peneliti mengukur efektivitas suatu metode pembelajaran dengan cara membandingkan kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta didik setelah diberikan perlakuan tertentu (Arikunto, 2013).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Observasi digunakan untuk melihat keterlibatan dan respons siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sedangkan wawancara dengan pelatih tari bertujuan untuk memperoleh informasi pendukung mengenai proses dan kendala pembelajaran seni tari. Tes hasil belajar berupa pencocokan gambar gerakan dasar Tari Jaipong dengan nama gerakannya digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa, sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang lebih mudah memahami materi secara visual (Sudjana, 2017). Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest guna mengetahui adanya peningkatan pemahaman siswa setelah penerapan game-based learning, sebagaimana dianjurkan dalam penelitian pendidikan berbasis evaluasi hasil belajar (Creswell, 2014).

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam kegiatan ekstrakurikuler tari di kelas I–IV SDN Galunggung Tasikmalaya yang dikelola oleh Sanggar Tari Setra Galunggung. Subjek penelitian terdiri dari 15 siswa yang langsung terlibat dalam uji coba *game* pembelajaran tebak gambar untuk mengenali gerakan dasar Tari Jaipong. Penelitian menggunakan desain pretest–posttest untuk melihat perubahan pemahaman siswa setelah penerapan *game* pembelajaran.

Proses penelitian dimulai dengan pemberian *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam mengenali dan menyebutkan gerakan dasar Tari Jaipong berdasarkan gambar. Setelah itu, fasilitator memberikan pembelajaran melalui demonstrasi dan permainan tebak gambar secara kelompok. Setelah selesai, siswa diberi posttest dengan soal yang sama untuk

membandingkan peningkatan kemampuan belajar mereka.



Gambar 1. Kegiatan tebak gambar

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam mengenali gerakan dasar Tari Jaipong masih rendah hingga sedang. Skor *pretest* siswa berkisar antara 20 sampai 60. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami secara baik nama dan ciri-ciri gerakan dasar Tari Jaipong. Rendahnya skor *pretest* juga mencerminkan kurangnya pengalaman belajar sebelumnya serta metode pengajaran yang kurang bervariasi.

Setelah penerapan *game* pembelajaran, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Skor *posttest* siswa berkisar antara 70 sampai 100. Semua siswa mengalami peningkatan skor dibandingkan *pretest*. Beberapa bahkan mencapai skor maksimal, menandakan bahwa mereka sangat memahami gerakan dasar Tari Jaipong.

Perbandingan antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan pemahaman yang konsisten di semua siswa. Rata-rata peningkatan skor menunjukkan bahwa *game* pembelajaran ini efektif dalam membantu siswa mengenali, mengingat, dan memahami gerakan dasar Tari Jaipong. Selain peningkatan secara kuantitatif, secara kualitatif siswa juga lebih aktif, antusias, dan percaya diri selama proses belajar.

Tabel 1. Hasil *pretest-posttest* peserta

No.	Nama Peserta	Hasil Pretest	Hasil Posttest
1.	Dara	30	90

2.	Dealova	50	100
3.	Fahira	20	70
4.	Fiorensa	50	80
5.	Gladiza	40	80
6.	Luna	30	100
7.	Naila	50	80
8.	Najaya	60	90
9.	Raisa	30	70
10.	Salma	30	70
11.	Syaffira	20	70
12.	Syafika	40	80
13.	Yassmin	40	100
14.	Yeona	40	80
15.	Zhaira	30	80

Sumber: Data Penelitian (2025)

Hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah penerapan game pembelajaran sejalan dengan teori game-based learning yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Menurut Prensky (2007), pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi intrinsik karena siswa belajar dalam suasana yang menyenangkan dan menantang, sehingga perhatian dan konsentrasi dapat terjaga lebih lama. Hal ini relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang belajar lebih efektif melalui aktivitas bermain, visualisasi, dan pengalaman langsung (Piaget, 1964). Dengan demikian, peningkatan hasil *posttest* mencerminkan bahwa integrasi permainan tebak gambar gerakan Tari Jaipong membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna, bukan sekadar menghafal gerakan secara mekanis.

Dari perspektif teori pembelajaran konstruktivistik, permainan memungkinkan siswa membangun pengetahuan melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar langsung. Vygotsky (1978) menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih optimal ketika siswa berinteraksi dengan teman sebaya dalam konteks sosial yang

mendukung. Hal ini tampak pada kegiatan permainan yang mendorong diskusi, kerja sama, dan saling mengoreksi antar siswa, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga perkembangan sosial dan emosional. Selain itu, penggunaan media visual berupa gambar gerakan tari sesuai dengan teori pembelajaran visual yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar lebih mudah memahami konsep melalui representasi visual dibandingkan teks abstrak (Arsyad, 2017).

Dari sudut pandang pendidikan budaya, pembelajaran seni tari berbasis permainan juga memiliki peran strategis dalam pelestarian budaya lokal. Menurut Sedyawati (2006), pengenalan seni tradisional sejak usia dini merupakan langkah penting dalam membentuk identitas budaya dan rasa memiliki terhadap warisan budaya bangsa. Ketika Tari Jaipong diperkenalkan melalui metode yang kreatif dan menyenangkan, siswa tidak hanya mempelajari gerakan tari, tetapi juga menumbuhkan sikap apresiatif dan rasa bangga terhadap budaya daerahnya. Oleh karena itu, game pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana peningkatan hasil belajar, tetapi juga sebagai media penanaman nilai budaya dan karakter, sehingga relevan untuk dikembangkan secara berkelanjutan dalam kegiatan ekstrakurikuler tari di sekolah dasar.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa permainan tebak gerakan tarian sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta tentang berbagai gerakan tarian. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai *pretest* yang awalnya berada di antara 20 sampai 60 menjadi 70 sampai 100 pada *posttest*. Peningkatan nilai ini menunjukkan bahwa permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, membuat peserta lebih tertarik dan terlibat langsung dalam aktivitas fisik, serta membantu mereka mengenali ciri khas gerakan tarian secara lebih mudah dan cepat. Selain itu, permainan tebak gerakan juga membuat peserta belajar tanpa merasa tertekan, karena proses mengingat gerakan

didukung oleh aktivitas yang bersifat kompetitif namun tetap menyenangkan. Dengan bermain, peserta menjadi lebih fokus, antusias, dan termotivasi untuk memahami gerakan dengan benar agar dapat menebak atau memperagakannya secara tepat. Interaksi antar peserta juga sangat berperan dalam memperkuat memori, karena mereka saling mengamati, mendiskusikan, dan menebak secara kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan nilai, tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual dan keterampilan praktik peserta secara signifikan.

Untuk meningkatkan kualitas kegiatan *game* tebak gerakan tarian, bisa dibuat lebih beragam agar lebih menarik dan efektif. Salah satu ide adalah menambah variasi gerakan tari, termasuk gerakan dari daerah lain, sehingga peserta bisa memperluas wawasan mereka. Selain itu, menggunakan media pendukung seperti video singkat atau musik bisa membantu peserta memahami ritme dan gaya gerakan dengan lebih baik. Kegiatan juga bisa diperkaya dengan sesi diskusi atau refleksi setelah permainan, agar peserta bisa berbagi pengalaman dan mengingat materi dengan lebih jelas. Penilaian juga bisa lebih beragam, tidak hanya melalui tes awal dan akhir berbasis gambar, tetapi bisa juga melalui pengecekan langsung bagaimana peserta memperagakan gerakan. Tutor bisa menggabungkan metode pembelajaran lain seperti kerja kelompok, latihan berpasangan, atau lomba kecil untuk meningkatkan semangat belajar. Dengan berbagai peningkatan ini, *game* tebak gerakan tarian akan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, serta minat peserta dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisara, F., Nursaptini, N., & Widodo, A. (2020). Melestarikan kembali budaya lokal melalui kegiatan ekstrakurikuler untuk anak usia sekolah dasar. *Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial*, 9(2), 149-166.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Desfriyati, D., Indah, A. P. N., Rustini, T., & Arifin, M. H. (2022). Menanamkan Sikap Mencintai Budaya Lokal di Era Globalisasi pada Anak SD. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 3(1), 47-54.
- Medita, H., Damanik, D. W. P. S., & Sari, Y. A. (2024, June). Workshop Tari dan Kesenian “Menjelajahi Tubuh Tradisi” Pengenalan Tubuh Tradisi Sunda pada Anak Sekolah di Sumbawa. In *Prosiding Seminar Nasional ADPI Mengabdikan Untuk Negeri* (Vol. 5, No. 1, pp. 78-85).
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Piaget, J. (1964). Cognitive development in children. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186.
- Regina, B. D. (2023). *KAJIAN SENI BUDAYA SEKOLAH DASAR* (Pengantar Apresiasi Seni Tari, Drama, Musik dan Rupa). UMMPress.
- Prensky, M. (2007). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Rozikin, F., Heldayani, E., & Rahman, A. (2024). Pengembangan Media Educational Game Berbasis Multimedia untuk Muatan Materi Kekayaan Budaya Indonesia pada Siswa SD N 14 Banyuasin 1. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 4578-4594.
- Saputra, R., Hasanah, N., Azis, M., Putra, M. A., & Armayadi, Y. (2024). Peran seni dalam mempertahankan identitas budaya lokal di era modern. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 9(2), 183-195.
- Sedyawati, E. (2006). *Budaya Indonesia: Kajian arkeologi, seni, dan sejarah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2011). Belajar dengan pendekatan PAILKEM. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utomo, A. C., Widyawati, L., Supyanti, R., Guntur, N., Dhita, L. A. A., Rahmadhanti, A., & Marwan, M. (2019). Pengenalan Kebudayaan Tradisional melalui Pendidikan Seni Tari pada Anak Usia Dini di BA Aisyiyah Ngadirejo, Sukoharjo. *Buletin KKN Pendidikan*, 77-82.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Widiyaningrum, A. G. (2025). Personal Branding Pendidik Tari dalam Pemberdayaan Komunitas Seni Sebagai Pewaris Budaya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Patikala*, 5(2), 1692-1700.
- Widodo, S., & Soedjarwo, S. (2018). Analisis Kebutuhan Pendidikan Non Formal di Sekolah. In *Prosiding Seminar Nasional & Temu Kolegial Jurusan PLS Se-Indonesia* (pp. 21-25).
- Permendikbud Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.