



**PENGEMBANGAN MODEL PBL MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL  
JAMURAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GERAK TARI TRADISI  
DI SMP NEGERI KABUPATEN TEGAL**

**TESIS**

Disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi  
dan memperoleh gelar Magister Pedagogi

**Oleh**  
**Nama : Taufiq Munafiatun**  
**NPM : 7323800042**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PEDAGOGI  
PROGRAM PASCA SARJANA  
UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL  
2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Taufiq Munafiatun  
NPM : 7323800042  
Program Studi : RPL Magister Pedagogi

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam tesis berjudul “ Pengembangan model PBL Melalui Permainan Tradisional Jmuran Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Tari Tradisi di SMP Negeri Kabupaten Tegal” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Bila ternyata di kemudian hari ada yang tidak sesuai, maka saya siap menanggung akibatnya.

Tegal, 6 Januari 2025



Taufiq Munafiatun  
NPM. 7323800042

## PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS

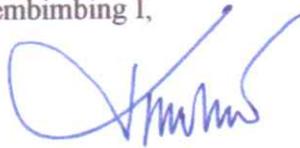
Proposal tesis dengan judul “ Pengembangan Model PBL Melalui Permainan Tradisional Jamuran Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Tari Tradisi di SMP Negeri Kabupaten Tegal” karya,

Nama : Taufiq Munafiatun  
NPM : 7323800042  
Program Studi : RPL Magister Pedagogi

telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Ujian Tesis.

Tegal, Januari 2025

Pembimbing I,



Prof. Dr. Sitti Hartinah DS, MM.  
NUPTK 3449732633230023

Pembimbing II,



Dr. Rahmad Agung N., M.Si  
NIDN 0611107203

Mengetahui,

Direktur Pascasarjana  
Universitas Pancasakti Tegal



Dr. Fajar Ari Sudewo, S.H., M.H  
NIDN 06060660001



YAYASAN PENDIDIKAN PANCASAKTI TEGAL  
UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL

**PROGRAM PASCASARJANA**

PROGRAM STUDI: MAGISTER HUKUM, MAGISTER MANAJEMEN, DAN MAGISTER PEDAGOGI

Sekretariat: Jl. Halmahera Km. 1 Tegal Telp.(0283) 357155

e-mail : [pps.upstegal@gmail.com](mailto:pps.upstegal@gmail.com)

website : [www.upstegal.ac.id](http://www.upstegal.ac.id)

**BERITA ACARA UJIAN TESIS**

Telah dilaksanakan ujian Tesis terhadap mahasiswa

Nama : Taufiq Munafiatun

NPM : 7323800042

Program Studi : Magister Pedagogi

Judul Tesis : PENGEMBANGAN MODEL PBL MELALUI PERMAINAN  
TRADISIONAL JAMURAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GERAK TARI  
TRADISI DI SMP NEGERI KABUPATEN TEGAL

Pada:

Hari/Tanggal : Kamis, 30 Januari 2025

Waktu : 09.00 – 10.30 WIB

Tempat : Ruang Sidang Tesis

Dengan ini Tim Penguji

1. Dr. Taufiqulloh, M.Hum (Ketua)
2. Dr. Tity Kusrina, M.Pd (Sekretaris)
3. Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd (Penguji 1)
4. Dr. Rahmad Agung N., M.Si (Penguji 2)
5. Prof. Dr. Sitti Hartinah, DS, MM (Penguji 3)

Dalam ujian tersebut di atas, mahasiswa yang bersangkutan dinyatakan **Lulus**/~~Pada Lulus~~ dengan nilai... **A**.....

Demikianlah berita acara pelaksanaan ujian ini dibuat sebagai laporan.

Tegal, 30 Januari 2025

Tim Penguji

Ketua

Dr. Taufiqulloh, M.Hum

NIDN. 0615087801

Sekretaris

Dr. Tity Kusrina, M.Pd

NIDN. 0630086401

Penguji 1

Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd

NIDN. 0609088301

Penguji 2

Dr. Rahmad Agung N., M.Si

NIDN. 0611107203

Penguji 3

Dr. Suriswo, M.Pd

NIDN. 0616036701

## PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS

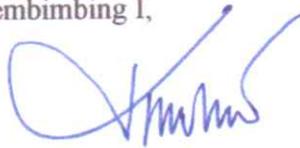
Proposal tesis dengan judul “ Pengembangan Model PBL Melalui Permainan Tradisional Jamuran Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Tari Tradisi di SMP Negeri Kabupaten Tegal” karya,

Nama : Taufiq Munafiatun  
NPM : 7323800042  
Program Studi : RPL Magister Pedagogi

telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Ujian Tesis.

Tegal, Januari 2025

Pembimbing I,



Prof. Dr. Sitti Hartinah DS, MM.  
NUPTK 3449732633230023

Pembimbing II,



Dr. Rahmad Agung N., M.Si  
NIDN 0611107203

Mengetahui,

Direktur Pascasarjana  
Universitas Pancasakti Tegal



Dr. Fajar Ari Sudewo, S.H., M.H  
NIDN 06060660001

## ABSTRAK

**Munafiatun, Taufiq. 2025.** "Pengembangan Model PBL Melalui Permainan Tradisional Jamuran untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Tari Tradisi di SMP Negeri Kabupaten Tegal". Tesis. Program Studi Magister Pedagogi. Program Pascasarjana. Universitas Pancasakti Tegal. Pembimbing I Prof. Dr. Sitti Hartinah DS, MM., Pembimbing II Dr. Rahmad Agung N., M, Si

**Kata kunci : Pengembangan model PBL melalui permainan Tradisional Jamuran**

Model *Problem-Based Learning* (PBL) memiliki potensi besar dalam pembelajaran seni tari, terutama untuk mengembangkan keterampilan gerak, kreativitas, dan pemahaman budaya siswa. Salah satu pendekatan inovatif dalam implementasi PBL adalah melalui pengembangan modul ajar yang mengintegrasikan permainan tradisional, seperti *jamuran*. Permainan tradisional ini tidak hanya menggambarkan kekayaan budaya lokal, tetapi juga menawarkan pengalaman pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan relevan dengan konteks seni tari. Dengan memanfaatkan *jamuran*, siswa dapat secara langsung mengeksplorasi gerak tari tradisional, memecahkan masalah terkait pengembangan koreografi, dan memperdalam apresiasi terhadap nilai budaya yang terkandung dalam permainan tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah banyak diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut: Bagaimana kebutuhan peserta didik dan guru terhadap model PBL melalui Permainan Jamuran ?, Bagaimana prototipe / design model pembelajaran PBL melalui Permainan Tradisional Jamuran?, Bagaimana penilaian ahli mengenai model kelayakan PBL dengan Permainan Tradisional Jamuran ?. Tujuan dari penelitian ini adalah memperoleh prototipe modul ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara, Kuesioner, dan dokumentasi. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII dengan populasi 288 siswa dan sampel sebanyak 64 siswa dengan cara *Purposive Random Sample*. Jenis penelitian menggunakan R&D ADDIE, dengan model desain *factual* diuji validitas ahli materi dan ahli media. Hasil ditemukan layak digunakan untuk mengembangkan sebuah model pengembangan model PBL melalui permainan tradisional Jamuran, menghasilkan *prototipe* berbentuk modul ajar dengan hasil uji layak digunakan. Temuan hasil penelitian, bahwa modul ajar itu efektif digunakan dalam proses pembelajaran seni budaya pada materi keterampilan seni tari tradisi.

Saran, perlu adanya pengembangan modul ajar dengan skala yang lebih luas sehingga mampu menumbuhkan karakter peserta didik kearah yang positif

### *Abstract*

Munafiatun, Taufiq.2025.” Development of the PBL Model through the Tradisional Game Jamuran to Improve Tradisional Dance Movement Skills in State Middle Schools in Tegal Regency.” Thesis Pedagogy Master’s Study Program. Pancasakti University Tegal. Supervisor I Prof. Dr. Sitti Hartinah DS,MM, Supervisor II Dr.Rahmad Agung N.,M,Si

**Keyword : Development of the PBL model Through the tradisional game Jamuran**

The Problem Based Learning ( PBL) model has great postential in learning dance, especially for developing studen’s movement skills, creativity and cultural understanding. One innovative approach in implementing PBL is through the development of teching modules that integrate tradisional games, such as mushrooms. This tradisional game not only reflects the richness of local culture, but also offers s learning experience that is interactive, collaborative, and relevant to the context of dance. By utilizing mushrooms, students can directly explore tradisional dance movement, solve problems related to choreography development, and deepen their appreciation of the cultural contained in the game

Based on the background of the problem that has been described above, the problem formulation used as reseafch material is as follows: wahat are the needs ofstudent and teachear for the PBL model through the Jamuran Game?, What si the prototype/design of the PBL lesrning model through the Tradisional Jamuran Game?, ekspert assessment regarding the feasibility model of PBL with the tradisional game Jamauran?.The aim of this research is ti obtain a teaching module prototype that suits student’ learning needs.

The data collection technique in this research is by using interviews, questionnaires and documentation. The subjects of this research were class VIII student with a population of 288 students and a sample of 64 students using purposive random sampling. This type of research uses ADDIE R&D, with factual design madels tested for validity by material experts and media experts. The results were found suitable for use to develop a PNL model development model trough the tradisional game Jamuran, producing a prototype in the form of a teaching module with test results suitable for use. The findings from the research are that the teaching module is effectively used in the arts and culture learning process on traditional dance skills material.

Sugestions, there is a need to develop teaching module on a wider scale so that they can develop studens’ character in a positive direction

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Motto:**

Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum kecuali kaum tersebut mau berusaha merubahnya. (Qs. Arra'du:11)

### **Persembahan :**

Tesis ini saya persembahkan kepada:

1. Almarhum Ayah dan ibu yang selalu saya cintai
2. Suamiku H. Ginting Rasimin yang selalu memberikan dukungan baik fisik maupun nonfisik.
3. Anak-anaku Sekar dan Panggah yang selalu mensupport untuk cepat menyelesaikan Tesis.
4. Teman seperjuangan MP 10 yang telah banyak membantu dan membersamai dalam pengerjaan tesis ini.
5. Rekan sejawat di SMP N 1 Lebaksiu yang telah memberikan dukungan dalam penelitian Tesis.
6. Almamaterku Universitas Pancasakti Tegal.

## **Kata Pengantar**

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, laporan penelitian berupa tesis ini dapat diselesaikan dengan baik. Tesis dengan judul Pengembangan Model PBL Melalui Permainan Tradisional Jamuran untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Tari Tradisi di SMP Negeri Kabupaten Tegal disusun sebagai syarat menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Magister Pendidikan dalam bidang Pedagogi di Universitas Pancasakti Tegal. Penulis menyadari bahwa tesis ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berterimakasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam penyelesaian tesis ini. Secara khusus pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Dr Taufiqulloh, M.Hum, Rektor Universitas Pancasakti Tegal, Yan telah memberikan arahan dan motivasi untuk segera menyelesaikan tesis.
2. Dr. Fajar Ari Sudewo, SH., M.H, Direktur Program Pasca Sarjana Universitas Pancasakti Tegal yang telah memberikan dukungan supaya tesis ini segera selesai.
3. Dr. Suriswo, M.Pd, Ketua Program Magister Pedagogi atas dukungan moral kepada penulis selama kuliah dan penyusunan tesis ini sehingga dapat diselesaikan.
4. Prof. Dr Sitti Hartinah DS.MM, pembimbing pendamping I yang telah membantu penyelesaian Tesis dalam rangka penyelesaian Studi Magister Pedagogi
5. Dr Rahmad Agung N., M.Si, Pembimbing Pendamping II yang telah membantu penyelesaian Tesis dalam rangka penyelesaian Studi Magister Pedagogi.
6. Seluruh Dosen Program Studi Magister Pedagogi Program Pascasarjana Universitas Pancasakti Tegal yang telah memberikan arahan dan bimbingan untuk mendalami ilmu Pendidikan yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

7. Heris Harsono, SPd. M.M Kepala Sekolah SMP N 1 Lebaksiu yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian hingga selesai.
8. Dyah Wardhani Sitoresmi, S.Sn Wakil kepala sekolah bidang Kurikulum SMP N 1 Lebaksiu yang telah membantu peneliti untuk melakukan penelitian hingga selesai
9. Seluruh pihak yang telah membantu peneliti menyusun tesis ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Dengan keterbatasan pengalaman, ilmu maupun pustaka yang ditinjau, penulis menyadari bahwa tesis ini masih banyak kekurangan dan pengembangan lebih lanjut agar benar-benar bermanfaat. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran agar tesis ini lebih sempurna serta sebagai masukan bagi penulis untuk penelitian dan penulisan karya ilmiah di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap tesis ini memberikan manfaat bagi kita semua terutama untuk pengembangan dunia Pendidikan khususnya bidang Pendidikan seni budaya dan seni tari tradisi.

Tegal, Januari 2025

Taufiq Munafiatun

## DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan Dosen Pembimbing	ii
Halaman Pengesahan Penguji	iii
Motto dan Persembahan.....	iv
Abstrak.....	v
<i>Abstrack</i> .....	vii
Kata Pengantar.....	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Lampiran.....	xvi
BAB I	
PENDAHULUAN.....	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Permasalahan .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian .....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	
A. Kajian Teori.....	11
B. Penelitian Yang Relevan.....	26
C. Kerangka Berfikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	
A. Jenis Penelitian dan Pendekata Penelitian.....	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
C. Populasi dan Sampel.....	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	32
E. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	68

B. Pembahasan.....	71
BAB V SIMPULAN DAN IMPLIKASI	
A. Simpulan.....	99
B. Implikasi dan Rekomendasi.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	105

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Penilaian Praktik Tari Tradisi kelas VIII.....	2
Tabel 2.1 Tabel sintak PBL.....	18
Tabel 3.1 Karakteristik Populasi.....	39
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Penelitian.....	40
Tabel 3.3 Pedoman Penskoran.....	43
Tabel 3.4 Penilaian Keterampilan Gerak Tari Tradisi.....	45
Tabel 3.5 Validasi Psikometri.....	55
Tabel 3.6 Tingkat Reabilitas.....	56
Tabel 3.7 Kriteria Taraf Kesukaran.....	57
Tabel 4.1 Rekapitulasi hasil olah data siswa .....	73
Tabel 4.2 Rekapitulasi hasil olah data guru.....	75
Tabel 4.3 Rancangan Produk.....	78
Tabel 4.4 Hasil validasi aspek media.....	82
Tabel 4.5 Komentar dan Saran Ahli Media.....	83
Tabel 4.6 Hasil validasi aspek materi.....	84
tabel 4.7 Komentar dan saran Ahli Materi.....	85
Tabel 4.8 Hasil Rekap uji kelompok peserta didik.....	86
Tabel 4.9 Skor Penilaian Modul Ajar.....	89
Tabel 4.10 Validitas Instrument literasi gerak tari tradisi.....	91
Tabel 4.11 Uji Reabilitas.....	93
Tabel 4.12 Uji Normalitas.....	94

Tabel 4.13 Uji Homogenitas.....	95
Tabel 4.14 Uji Beda Rerata.....	96
Tabel 4.15 Uji <i>N Gain Score</i> .....	98

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Keterampilan Gerak Tari Tradisi.....	12
Gambar 2.2 Sintak PBL Miao.....	21
Gambar 2.3 Kerangka Berfikir.....	29
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE.....	34
Gambar 3.2 Prosedur Pembuatan Produk.....	79
Gambar 4.2 Hasil Presentase Aspek Media.....	84
Gambar 4.3 Hasil Presentase Aspek Materi.....	86

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Ijin Penelitian.....	105
Lampiran 2	Kusioner pra Penelitia siswa.....	106
Lampiran 3	Rekap Penelitian pra observasi.....	107
Lampiran 4	Kuesioner pra observasi guru.....	109
Lampiran 5	Rekap penelitian pra observasi guru.....	111
Lampiran 6	Kuesioner Respon Peserta Didik.....	113
Lampiran 7	Rekap Respon Peserta Didik.....	122
Lampiran 8	Angket Respon guru.....	124
Lampiran 9	Rekap respon guru.....	127
Lampiran 10	Angket respon murid.....	129
Lampiran 11	Rekap Test Keterampilan Gerak Tari.....	130
Lampiran 12	Instrumen validasi aspek Materi.....	136
Lampiran 13	Instrumen Validasi Aspek Media.....	138
Lampiran 14	Rekap Penelitian Kelas Kontrol.....	140
Lampiran 15	Foto Kegiatan Pembelajaran.....	150
Lampiran 16	Video permainan Jamuran.....	153
Lampiran 17	Modul Ajar PBLPTJ.....	154

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Tari tradisi adalah tari yang berkembang dari masa kemasa dan turun temurun serta gerakannya terikat dengan aturan (*pakem*). Dalam tari tradisi di Indonesia terdapat keunikan yang dapat dilihat pada keragaman dan motif gerakan yang dilakukan oleh penari. Motif gerak ini disebut dengan ragam gerak. Menurut Sugiyanto, Komariah ‘ ragam gerak merupakan kumpulan motif gerakan yang berupa gerakan antara kaki, tangan, kepala, jari-jari, mata dan ekspresi penari ‘ (2023 : 13,14). Sehingga dalam menari tradisi seorang penari atau siswa harus menguasai konsep tari yang terdapat dalam unsur-unsur tari antara lain *wiraga, wirama, wirasa*. Dan untuk mencapai ketiga konsep tersebut siswa harus sering berproses bereksplorasi dan berinteraksi dengan kelompoknya. Hal ini tentu sangat sulit bila murid masih enggan untuk bersosialisasi dan bergaul dengan teman-temannya. Karena dibutuhkan interaksi yang intens.

Penguasaan keterampilan menari tradisi adalah tujuan dari pembelajaran tari tradisi agar murid mampu menguasai tari tradisi nusantara serta mampu mementaskan tarian tersebut dengan baik sesuai konsep dalam tari tradisi, murid haruslah membangun komunikasi antar teman dan sesama kelompoknya agar terjalin *chemistry* (rasa). Murid harus membentuk dan melatih gerak tarinya dengan baik agar raga penarinya terbentuk hafalan gerakannya juga baik, selain itu murid juga harus memahami irama sehingga dalam menari sesuai dengan irama tari yang ditarikan serta murid harus menguasai rasa tari. Hal ini harus disatukan untuk mendapatkan sebuah pementasan tari yang maksimal. Dan semua itu dapat tercapai dengan baik apabila siswa memiliki karakter kebersamaan, kemandirian, tanggungjawab, kreatif dan tentunya rasa percaya diri yang tinggi..

Pelajaran Seni Budaya khususnya pada materi seni tari tradisi saat ini masih menjadi pekerjaan rumah bagi guru Pengampunya, karena masih

banyak kelemahan dalam penguasaan keterampilan gerak tari tradisi bahkan tergolong rendah, sehingga berdampak pada ketercapaian nilai dalam mata pelajaran seni tari tradisi tersebut. tentu saja hal ini menjadi kekhawatiran tersendiri bagi guru seni budaya karena tujuan pembelajaran tidak tercapai. Hal ini dapat di lihat dari data hasil ulangan pada kelas VIII A sebagai berikut :

Tabel 1.1

Hasil Penilaian Praktik tari tradisi kelas VIII semester Genap  
SMP Negeri 1 Lebaksiu , Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Kelas	Nilai > 68	Nilai < 68	Jumlah siswa
1	VIII A	9	23	32
2	VIII B	10	22	32
	Jumlah	19	45	66

Sumber : Olah Data Peneliti 2024

Berdasarkan data di atas terlihat bahwa dari 66 siswa, hanya ada 19 siswa yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), dan ada 45 siswa yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih kurang dari harapan, hampir 73 % siswa masih mengalami kegagalan dalam penguasaan ketrampilan gerak tari tradisi, dan hanya 27 % yang sudah mampu menguasai keterampilan gerak tari tradisi. Dari data tersebut guru harus menganalisis dan mencari penyebab dari kegagalan siswa menguasai ketrampilan gerak tari tradisi.

Data diatas sudah menjelaskan bahwa tingkat keberhasilan pembelajaran seni tari tradisi masih rendah, sehingga guru harus mencari solusinya, salah satunya dengan melihat kondisi yang dihadapi setiap harinya, guru dituntut kreatif dalam memilih dan merancang sebuah model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, salah satunya adalah guru mengembangkan model pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa, sekaligus menyenangkan, sehingga dengan guru menciptakan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan tersebut dapat

menarik minat siswa untuk belajar secara sungguh-sungguh tidak lagi setengah hati.

Upaya menarik minat siswa belajar seni tari pada mata pelajaran seni budaya dilakukan dengan memasukkan permainan tradisional Jamuran kedalam proses pembelajaran, dianggap merupakan solusi terbaik, untuk menghadirkan *well being* bagi siswa, dan menciptakan *mind full ness*, sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan pada murid. Terciptanya perasaan senang ini dapat dilihat pada saat murid melakukan permainan Jamuran, dan melalui permainan ini juga dapat menumbuhkan karakter kebersamaan dan sikap sosial dan empati pada diri pribadi murid serta rasa percaya diri .

Permainan Tradisional Jamuran merupakan permainan tradisional anak-anak atau dolanan bocah kreasi dari Sunan Giri, yang menciptakan permainan ini bukan hanya untuk bersenang -senang namun juga ada nilai -nilai Pendidikan yang diajarkan seperti kebersamaan, ketangkasan gerak sesuai irama, kemampuan berekspresi, hingga kemampuan memahami perintah. Dolanan Jamuran dapat dimainkan selain untuk bersenang-senang juga bermanfaat melatih keberanian, memupuk kemampuan sosial dan memupuk ketangkasan fisik anak-anak.

Permainan Jamuran dimainkan sekitar 7 sampai 9 orang, yang salah satu pemainnya akan menjadi *pancer* (pusat) kemudian pemain yang lain bergandengan tangan membentuk lingkaran mengelilingi *pancer*, dan pemain akan berjalan berputar mengelilingi *pancer* sambil bernyanyi lagu Jamuran. Menurut Murtafi'atun dalam buku kumpulan permainan tradisional nusantara "Permainan Jamuran sebagai sarana bernyanyi dan bergembira bersama '(2021: 193).

Secara sederhana Jamuran memiliki fungsi, baik fungsi umum (*rekreasi*) maupun fungsi khusus (*edukasi*). Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya bahwa Jamuran mampu mengembangkan pikiran dan kreatifitas serta mengajarkan nilai moral ke anak-anak. Banyaknya fungsi di dalam Jamuran menjadi ketertarikan peneliti untuk dijadikan latar

belakang dalam kajian ini. Fungsi utama dolanan anak adalah untuk rekreasi atau menyenangkan hati. Dalam hal ini menjelaskan bahwa bermain menyebabkan hati riang dan keinginan untuk terus melakukannya. Fungsi Jamuran yang lain, antara lain edukasi, sosial, folklor, dan psikologi. Fungsi edukasi dari Jamuran anak berhubungan dengan mempelajari hal-hal baru berkaitan dengan bentuk, warna, ukuran, dan tekstur suatu benda. Semakin besar anak mengembangkan berbagai keterampilan baru dalam permainan maka kesempatan tersebut banyak membantu pengembangan diri anak yang tidak bisa mereka peroleh melalui pembelajaran di sekolah atau dipelajari lewat buku.

Permainan Jamuran dianggap kurang populis dikalangan anak-anak, Jamuran sudah dianggap sebagai permainan tradisional yang boleh dikatakan kuno, karena dianggap tidak memiliki manfaat lagi untuk anak-anak. Pada saat ini permainan yang digemari adalah permainan game pada *gadget*. Menurut Rivo Nugroho dkk pada jurnal 'penggunaan *gadget* terlalu lama membuat pengguna mengalami kecanduan, sehingga mereka tanpa disadari telah menatap layar berjam-jam dan malas untuk melakukan kegiatan. (2022: 6). Anak-anak cenderung menghabiskan banyak waktunya dengan bermain menggunakan *Handphone* sehingga karakter anak terbentuk menjadi karakter yang individualis dan kurang bersosialisasi, daya ketangkasan anak juga cenderung berkurang karena anak cenderung malas bergerak. Keadaan ini membuat daya kreatifitas anak menjadi berkurang dan monoton. Penggunaan *gadget (smartphone)* yang terlalu berlebihan dan tidak sewajarnya akan menimbulkan pengaruh terhadap kepribadian dan karakter anak. Antara lain menurunnya karakter sosial, kebersamaa, rasa empati dan juga anak menjadi kurang percaya diri karena jarang bersosialisasi dengan lingkungan maupun teman sebayanya.

Realitanya saat ini Permainan Jamuran justru sangat menarik minat siswa untuk melakukan permainan tersebut, Permainan Jamuran dianggap unik dan menarik, sehingga ketika siswa diajak untuk mempraktekkan permainan Jamuran tersebut, siswa sangat antusias untuk melakukannya,

sehingga tercipta permainan yang cukup seru dan menarik, secara tidak langsung permainan Jamuran sudah dapat menstimulasi karakter individu pada anak. Karakter kebersamaan dan sosial mulai terbangun, rasa percaya diri mulai tumbuh, dan siswa mulai berkomunikasi secara intens, siswa tidak lagi malu bertanya dan berdiskusi, ide-ide kreatif mulai tercetus, pemikiran-pemikiran kritis juga mulai muncul dalam diskusi tersebut, sehingga apabila dipantik sebuah pertanyaan atau permasalahan siswa mampu dengan cepat merespon dan menjawab serta mampu menemukan solusi.

Sebelum memasukkan permainan tradisional Jamuran pada proses pembelajaran, materi seni tari tradisi pada mata pelajaran seni budaya banyak mengalami masalah karena hasil ketrampilan gerak tari tradisi yang dikuasai dan ditampilkan murid sangat jauh dari tujuan pembelajaran. Seni tari tradisi dianggap pembelajaran yang menyulitkan karena harus bekerja kelompok dalam menampilkan karya tarinya. Murid cenderung individual dan kurang bersosialisasi dengan teman-temannya, sehingga ketika berkelompok murid terlihat kurang nyaman dan pasif dalam berkomunikasi, sehingga berpengaruh pada hasil belajarnya ketika menampilkan karya tari, hasil yang didapat adalah tidak ada *chemistry* saat menari, terlihat ingin saling menonjolkan kemampuan masing-masing, hal ini tentu sangat tidak sesuai dengan konsep menari tradisi. Sikap *individualisme* tidak mau bekerjasama untuk mengeksplorasi gerak tari tradisi membuat kemampuan ketrampilan gerak tari siswa kurang berkembang, dan sikap tidak bertanggung jawab serta malas bergerak menyebabkan penguasaan ketrampilan gerak menari siswa menjadi buruk, siswa terlihat hanya sekedarnya dalam menampilkan gerak dan kurang menguasai Teknik maupun konsep menari. Hafalan gerak juga terlihat kurang sehingga dalam bergerak terlihat ragu-ragu, proses pembelajaran terlihat menegangkan dengan wajah-wajah tertekan dari para murid. Tetapi dengan adanya permainan tradisional Jamuran masalah tersebut dapat diatasi dengan baik

dan *smooth*, sikap karakter siswa mulai terbentuk kearah yang positif terbangun dengan sendiriya tanpa disadari oleh siswa itu sendiri.

Salah satu *treatment* pembelajaran yang menyenangkan bagi murid adalah dengan menerapkan Permainan tradisional Jamuran. Permainan yang sederhana tetapi dapat menumbuhkan karakter positif bagi murid. Permainan Jamuran sangat cocok diterapkan pada proses pembelajaran seni budaya pada materi seni tari tradisi. Pemilihan permainan Jamuran ini tidak lepas dari manfaat yang didapat dari permainan Jamuran, antara lain kebersamaan, ketangkasan fisik, bekerjasama dan empati. Pada materi seni tradisional tujuan pembelajarannya adalah siswa mampu menarikan tari tradisi secara kelompok dan sesuai dengan konsep tari tradisi yang ada, sehingga siswa dituntut untuk mengeksplorasi gerak tari tradisi secara berkelompok dibutuhkan kebersamaan dan sikap kritis dalam memahami konsep dasar gerak tari tradisi. Digunakannya permainan Jamuran pada mata pelajaran seni budaya sesuai dengan tujuan dari kurikulum merdeka saat ini, diantaranya menekankan pembelajaran haruslah berfihak pada murid sehingga pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi murid sehingga murid mampu mengikuti dan menyerap materi pelajaran dengan baik.

Pembelajaran pola *konvensional* ternyata tidak cocok diterapkan pada pembelajaran seni tari, ini menjadikan kendala pada tingkat pencapaian nilai, yang tentunya siswa dituntut untuk mencapai kriteria ketercapaian nilai pada mata pelajaran Seni Budaya pada materi seni tari tradisi, sehingga pada Kurikulum Merdeka ini guru harus merubah model pembelajaran model konvensional ke model modern atau mengajar sesuai dengan zamannya sesuai dengan filosofi KHD, guru harus kreatif mengeksplorasi model-model pembelajaran dan memilih dengan tepat model yang akan diterapkan dalam pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan tentunya setelah melakukan asesmen awal terhadap murid, sehingga guru mengetahui tingkat pemahaman yang dikuasai murid, guru juga mengetahui keinginan dan kebutuhan murid, dan permasalahan yang

dihadapi murid, sehingga guru dapat menentukan model pembelajaran dengan tepat.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas. Guru harus jeli memilih model pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan kepada muridnya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Model pembelajaran memiliki ciri, rasional teoritik dan logis disusun oleh perancangannya, memiliki tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan tingkah laku yang diperlukan saat mengajar. Dalam kurikulum merdeka model pembelajaran melibatkan murid dalam masalah nyata yang relevan dalam konteks belajar. murid harus berpartisipasi aktif dalam mengidentifikasi masalah, mencari solusi dan menerapkan pemahaman konsep untuk memecahkan masalah tersebut. salah satu model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran dan dianggap relevan dengan pembelajaran seni budaya pada materi seni tari tradisi adalah model pembelajaran *problem best learning* (PBL). Model ini dianggap tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran karena model *problem best learning* adalah melibatkan murid untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga murid dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut sekaligus memiliki ketrampilan untuk memecahkan masalah.

Perlunya pembelajaran model PBL bagi guru karena ini merupakan sebuah model pembelajaran kontekstual dengan menggunakan masalah sebagai fokus utama dari pembelajaran, keuntungan dari penggunaan model PBL adalah dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dalam menganalisis, dan kreatif. Model ini baik digunakan pada mata pelajaran seni budaya pada materi seni tari tradisi, karena dapat disesuaikan dengan tingkat kelas manapun. Ini adalah cara yang sangat efektif untuk melibatkan siswa belajar dengan kemampuan berbeda termasuk siswa yang berkebutuhan khusus. Manfaat model PBL adalah membantu murid mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan mengatasi

masalah dalam proses pembelajaran, serta mengajak murid untuk belajar dan memeriksa masalah dan menggunakan pengalaman pribadi mereka untuk menemukan solusinya. Kelebihan model PBL adalah murid nyaman dalam belajar, pembelajaran berfokus pada masalah atau materi sehingga beban murid untuk menghafal menjadi lebih berkurang, siswa lebih didorong untuk berdiskusi sehingga kesulitan individu dapat diatasi dengan baik.

Menurut pemantauan dan penelitian di lokasi SMP Negeri 1 Lebaksiu, Kabupaten Tegal mengalami tingkat penurunan kreatifitas dalam keterampilan gerak tarinya, sehingga guru memilih model pembelajaran yang tepat yaitu PBL, tetapi ketika pemilihan model PBL tersebut digunakan terdapat sedikit masalah yang datang dari diri para murid, yaitu kurangnya rasa sosial kebersamaan, cenderung individual dan rasa percaya diri yang rendah. Sehingga apabila PBL diterapkan secara langsung maka pada fase diskusi atau kerja kelompok akan terhambat dan sehingga hasil pembelajaran kurang maksimal.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa permainan tradisional Jamuran dapat mengembangkan ketrampilan sosial anak, banyak nilai yang dapat digali melalui permainan tradisional, beberapa kriteria dapat ditelaah dari sudut penggunaan Bahasa, senandung/nyanyian/ kakawihan, aktivitas fisik, dan aktivitas psikis. Euis kurniati mengatakan “Permainan Tradisional yang sarat dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur senang, dan hal ini akan membantu perkembangan anak kearah yang lebih baik di kemudian hari “(2019:3). Hal tersebut dilatar belakangi bahwa anak-anak yang melakukan permainan merasa terbebas dari tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan tercermin saat anak memainkannya. Permainan juga dapat membantu anak menjalin relasi social baik dengan teman sebayanya (*peer group*) maupun dengan teman yang usianya lebih muda atau lebih tua, permainan juga dapat melatih anak dalam memanagemen konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya.

Atas dasar pengamatan dan penelitian maka peneliti menetapkan judul “ Pengembangan Model PBL Melalui Permainan Tradisional Jamuran Untuk Meningkatkan Ketrampilan Gerak Tari Tradisi di SMP Negeri Kabupaten Tegal “

## B. Permasalahan

Permasalahan yang terjadi proses pembelajaran seni budaya pada materi seni tari tradisi adalah sangat kompleks, banyak permasalahan-permasalahan yang timbul dalam pembelajaran tersebut sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa dalam ketrampilan gerak tari tradisinya. Penguasaan ketrampilan gerak tari tradisi sangat kurang akibat dari berbagai faktor, antara lain faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri guru dan faktor eksternal berasal dari luar antara lain dari siswa, karakter, dan sarpras.

### a. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Siswa cenderung malas belajar karena senang bermain *gadget* dan kurang berminat pada praktik gerak tari Tradisi..
2. Dari 32 siswa, 73 % siswa bermasalah pada nilai keterampilan gerak tari tradisi, 73% siswa bermasalah pada bidang motorik kepekaan gerak terhadap iringan tari
3. Penguasaan ketrampilan gerak tari kurang dikuasai, karena siswa kurang kritis bertanya saat berdiskusi, cenderung individualis, dan kurang percaya diri.
4. Latar belakang siswa yang cenderung agamis
5. Guru menuntut kemampuan keterampilan gerak tari tradisi terlalu tinggi, sehingga siswa merasa tertekan
6. Penyampaian materi tari monoton dan *konvensional* sehingga siswa merasa bosan (kurang bervariasi), serta kurang terbangun komunikasi dengan murid saat pembelajaran

7. Sarana dan prasarana untuk melakukan latihan tari kurang mendukung

b. Pembatasan masalah

Dari identifikasi yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka dirasa perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus kepada masalah-masalah yang ingin dipecahkan. Pendidikan ini menitik beratkan pada pengembangan permainan tradisional Jamuran pada peningkatan ketrampilan gerak tari tradisi.

1. Penguasaan keterampilan gerak tari kurang dikuasai karena siswa kurang Kreatif, dan kurang percaya diri.
2. Siswa sukar untuk diajak berproses dan mengeksplorasi gerak tari secara berkelompok, karena siswa cenderung individualis
3. Gerakan yang dicontohkan tidak diamati dengan teliti dan jelas, karena siswa yang kurang fokus saat pembelajaran dan kurang kritis.
4. Penyampaian materi tari yang monoton sehingga siswa merasa bosan (tidak bervariasi)
5. Sarana dan prasarana untuk melakukan latihan tari kurang mendukung
6. Kurang terbangunnya komunikasi dengan murid pada saat pembelajaran

c. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah banyak diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan peserta didik dan guru terhadap model PBL melalui Permainan Jamuran ?
2. Bagaimana prototipe / design model pembelajaran PBL melalui Permainan Tradisional Jamuran?
3. Bagaimana penilaian ahli mengenai model kelayakan PBL dengan Permainan Tradisional Jamuran ?

4. Bagaimana Keefektifan model PBL dan Permainan Tradisional Jamuran dalam meningkatkan keterampilan gerak Tari Tradisi ?

#### C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan peserta didik
2. Menentukan model PBL untuk model pembelajaran pada Seni budaya materi Seni Tari Tradisi
3. Uji model kelayakan PBL dengan pengembangan Permainan Tradisional Jamuran.
4. Menetapkan pengembangan model PBL melalui Permainan Tradisional Jamuran untuk meningkatkan ketrampilan gerak tari tradisi.

#### D. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Manfaat secara teoritis:

1. Mengembangkan prodi Pedagogi pada kajian pengembangan model pembelajaran untuk peningkatan mutu Pendidikan dimasa depan.

Manfaat praktis:

1. Kepala sekolah merasa senang mendapatkan hasil peningkatan kompetensi pembelajaran guru sehingga pembelajaran menjadi kondusif.
2. Pendidik dapat meningkatkan keterampilan mengembangkan model pembelajaran PBL melalui permainan tradisional Jamuran.
3. Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan keterampilan gerak tari tradisi, sehingga memacu siswa berprestasi mendapatkan kejuaraan pada saat perlombaan fls2n tingkat kabupaten maupun tingkat provinsi.







## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Keterampilan Gerak tari

##### a. Pengertian keterampilan gerak tari

Keterampilan adalah dari ranah *spikomotorik* yang terbentuk menyerupai ranah kognitif, keterampilan dapat juga disebut kemampuan untuk mengerjakan sesuatu dengan baik. Kemampuan dapat juga disebut kecakapan, potensi yang dimiliki seseorang untuk menguasai suatu keahlian yang dimilikinya sejak lahir atau kemampuan didapatkan dari proses berlatih yang terus menerus dan konsisten. Keterampilan mencakup segala ketrampilan hidup (*life skills*) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional dan keterampilan akademik (belajar), Fahriansyah (2021:55). Keterampilan (*skill*) dalam arti sempit yaitu kemudahan, kecepatan, dan ketepatan dalam tingkah laku motorik yang disebut juga normal skill. Sedangkan dalam arti luas, keterampilan meliputi aspek normal skill, intelektual skill, dan social skill. Keterampilan adalah pola kegiatan yang bertujuan, yang memerlukan manipulasi dan koordinasi informasi yang dipelajari Tria Rafika (2012:6). Sehingga dapat disimpulkan keterampilan adalah kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik cepat dan tepat yang dapat dicapai dan ditingkatkan dengan latihan dan tindakan yang berkesinambungan.

Keterampilan gerak tari merupakan kemampuan seseorang dalam melakukan gerak anggota tubuh seperti kepala, tangan dan kaki sesuai dengan kemampuannya. Sedangkan keterampilan menari adalah kemampuan melakukan gerak yang tertata dan diselaraskan dengan irama serta dengan penjiwaan yang dalam dengan baik dan tepat. Keterampilan menari ditunjukkan dengan dapat melakukan gerakan yang sebaiknya dilakukan sesuai dengan Teknik menari. Dengan melakukan latihan sikap gerak, Teknik gerak dan ketrampilan gerak dengan baik dapat melatih kekuatan, keseimbangan, kelenturan, dan kecepatan, sehingga tubuh menjadi media ekspresi dan akan

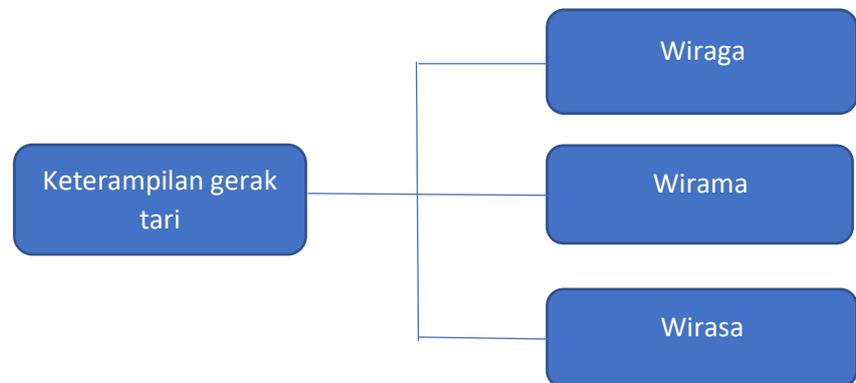
lebih mudah menarik berbagai macam gaya tari, latihan penguasaan keterampilan gerak tari harus kontinyu sehingga akan tercapai optimalisasi gerak. Teknik berikutnya adalah mampu dan peka akan ketukan atau hitungan irama, yang harus disesuaikan dengan ritme dalam tari sehingga terjadi dinamika gerak yang harmonis. Tahap berikutnya adalah penguasaan tema tari atau penghayatan tari, dimana siswa harus memiliki kemampuan menghayati sebuah tari sesuai dengan tema tari, apabila ketiga unsur tersebut dapat dilakukan dengan baik maka siswa tersebut dapat dikatakan memiliki ketrampilan gerak tari yang baik.

#### b. Unsur-Unsur Keterampilan Gerak Tari Tradisi

Menurut Syela Eryan Putri (2021: 4) keterampilan gerak tari dinilai melalui tiga aspek yaitu, wiraga, wirama, dan wirasa. Ketiga aspek tersebut menjadi acuan dalam menilai apakah gerak tari tradisi yang ditampilkan murid sudah sesuai atau masih butuh berproses untuk mendapatkan ketrampilan gerak tari tradisi yang baik. Aspek dalam Wiraga terdiri dari sikap kaki dan tangan dengan ruang sedang. Aspek Wirama adalah iringan tari dengan tempo sedang, cepat dan lambat serta mengalir. Aspek Wirasa terdiri dari penghayatan, ekspresi dan ketenangan.

Gerak tari berbeda dengan gerak sehari-hari. Gerak sehari-hari bersifat sederhana, spontan, bebas dan tidak teratur serta belum memiliki nilai keindahan. Gerak sehari-hari ini merupakan gerak rutin yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhannya serta merespon keadaan lingkungan disekitarnya. Gerak sehari-hari inilah yang memiliki potensi untuk dikembangkan kedalam gerak tari berupa gerak ritmis yang indah yang diiringi musik. Menurut Sugiyanto, Komariah (2022:34) Gerak ritmis adalah gerak yang selaras dengan ketukan atau irama. Yang dapat dikatakan bahwa unsur utama dari seni tari adalah gerak. Dengan melakukan gerak yang indah dan dinamis maka sebuah pertunjukkan tari akan dapat dinikmati oleh penonton. Bentuk estetika atau keindahan tari ini dapat diamati melalui kajian Wiraga, Wirama dan Wirasa yang artinya ketrampilan gerak tari tradisi dapat

melalui bentuk dan teknik gerak harmoni, ekspresi. Bawon ( 2023: 4) Nilai keindahan keterampilan gerak tari dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Keterampilan gerak tari

Sumber : Sri Bawon( 2023)

1. Wiraga digunakan untuk menilai : kompetensi menari, meliputi keterampilan menari, hafal gerakan tari, ketuntasan gerak, dan keindahan gerak
2. Wirama digunakan untuk menilai : kesesuaian dan keserasian gerak dengan irama ( iringan), kesesuaian dan keserasian gerak dan tempo
3. Wirasa digunakan untuk menilai : kesesuaian rasa gerak, kesesuaian rasa irama, kesesuaian rasa penjiwaan tema, dan kesesuaian dengan ilustrasi tari.

Dari uraian diatas, untuk menilai keterampilan gerak tari tradisi diperlukan beberapa aspek, sehingga dapat digunakan untuk menilai sebuah keterampilan gerak tari tradisi.

Tari tradisi merupakan tari yang tumbuh dan berkembang dalam suatu wilayah atau komunitas, sehingga menciptakan suatu identitas budaya dari masyarakat bersangkutan. Sehingga dalam menampilkan sebuah tari tradisi dibutuhkan ketrampilan dan Teknik yang baik sehingga dapat memunculkan nilai estetika pada keseluruhan gerak melalui penglihatan (*visual*) maupun *auditif* (berdasarkan iringan tarinya), nilai *estetika* atau keindahan bersifat

*subyektif*, sehingga bagi orang tertentu mungkin memiliki nilai baik tetapi bagi orang lain mungkin kurang baik. Tradisi dapat diartikan sebagai kebiasaan, adat turun-temurun. Menurut Bawon (2023: 3) tradisi adalah suatu kebiasaan yang sifatnya turun temurun, berulang-ulang dari suatu generasi ke generasi berikutnya dalam kurun waktu yang Panjang, yang didalamnya terdapat nilai dan norma. Keterampilan gerak tari tradisi dapat disimpulkan bahwa kemampuan yang dimiliki seseorang (*skil*) dalam mengolah gerak tari tradisi (gerak turun-turun) yang harmonis sesuai dengan unsur gerak tari Wiraga, Wirama dan Wirasa.

Keterampilan gerak tari tradisi dapat dipelajari dan dikuasai dengan baik apabila murid rutin berlatih dan mau bereksplorasi dengan baik, dan juga murid dituntut untuk berfikir kritis dalam memahami setiap gerak tari tradisi, sehingga dibutuhkan ketelitian dan tanggung jawab serta disiplin yang tinggi untuk dapat memahami dan mempelajari gerak tari tradisi. *Kolaborasi* bersama dapat dilakukan secara berkelompok untuk menggali dan menyatukan rasa serta memunculkan *chemistry*, adalah suatu *treatment* yang baik untuk dilakukan para murid dalam proses peningkatan ketrampilan gerak tari tradisinya. Kunci dari menggali dan menyatukan rasa ini adalah siswa memiliki rasa sosial kebersamaan yang tinggi, sehingga siswa dapat bekerjasama dan berkolaborasi dengan baik untuk mengeksplorasi gerak tari dengan kelompoknya, sehingga dalam bereksplorasi siswa mampu memunculkan pemikiran yang kritis dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam kelompok.

### c. Tujuan Pembelajaran Keterampilan Gerak Tari Tradisi

Dalam pembelajaran seni tari, Gerak tari tradisi merupakan alat ungkap yang digunakan untuk mengembangkan sikap, pola pikir, dan motorik anak menuju ke arah kedewasaannya. Anak tidak dituntut untuk berproses dan bereksplorasi, tpada proses kreatifitas dan merasakan pengalaman estetis melalui kegiatan berolah tari. yang juga disebut *through dance*. Cara ini diharapkan dapat menghasilkan dampak positif dalam penanaman rasa seni, sikap kreatif, serta menumbuhkan motivasi untuk menghargai seni tradisi.

Sehingga tujuan Pendidikan tari yang diutamakan adalah produknya dimana siswa mampu menguasai tari, baik teks maupun konteksnya. Pembelajaran seni tari merupakan alat supaya siswa terampil menari, dan menguasai aspek *afektif*, *kognitif*, dan *psikomotorik* merupakan bagian penting dalam pengembangan pembelajaran.

Menurut Pendapat Margaret , kutipan dari Juju ( 2012:3) “ Jika tari ingin berfungsi kembali sebagai pengalaman penting dalam kehidupan masyarakat kita, maka itu harus menjadi tanggung jawab para pendidik kita. Dimasukkannya seni tari dalam program pendidikan umum merupakan salah satu cara untuk memberikan kesempatan cuma-cuma kepada setiap anak untuk merasakan kontribusi yang dapat diberikannya terhadap perkembangan kepribadiannya dan pertumbuhan sifat seninya’. Dari pernyataan tersebut bahwa tari disekolah merupakan satu alat untuk memberi kesempatan bagi siswa untuk mengalami konstribusinya dari tari dalam mengembangkan pribadinya dan pertumbuhan kepekaan artistiknya secara alamiah, sehingga apabila kita analisis ranah Pendidikan yang meliputi aspek *psikomotor*, *kognitif*, dan *afektif* akan tercapai dengan baik, dan dalam kegiatan tersebut guru dapat menanamkan nilai-nilai religious, estetis, historis, sosial dan budaya. Dapat disimpulkan Pendidikan seni tari sangat penting untuk diajarkan pada murid disekolah. Sehingga diperlukan model yang tepat dalam pembelajaran seni tari agar tujuan pembelajaran seni tari dapat tercapai dengan baik.

## 2. Model Pembelajaran PBL( *Problem Best Learning*)

Model pembelajaran *Problem Best Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menyajikan masalah sehingga merangsang murid untuk belajar. model pembelajaran ini menghadapkan murid pada permasalahan yang mengantarkan mereka pada pengetahuan dan konsep baru yang belum mereka ketahui sebelumnya. Murid dihadapkan pada suatu permasalahan yang bermakna dan dapat memfasilitasi murid menyusun pengetahuan sendiri, mengembangkan inkuiri kemampuan berfikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Problem

best learning mempunyai pengaruh terhadap minat belajar murid pada pembelajaran seni budaya khususnya pada materi seni tari tradisi. Model pembelajaran problem best learning berperan aktif dalam pembelajaran kurikulum merdeka.

Menurut Syamsidah (2018) model pembelajaran *Problem Best Learning* merupakan suatu pendekatan dimana siswa dihadapkan pada masalah kemudian dibiasakan untuk memecahkan melalui pengetahuan dan ketrampilan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri, membiasakan mereka cara berfikir kritis dan terampil dalam memecahkan masalah. Model pembelajaran ini dinilai relevan dengan kondisi siswa saat ini yang mulai berubah ke arah modern, kreatif dan inovatif, serta kompetitif. Disebut kreatif karena berkembang sesuai dengan situasi dan kondisi serta sesuai tantangan yang sedang dihadapi oleh siswa pada era globalisasi saat ini. Masalah yang diberikan dalam model ini adalah masalah yang sedang actual dan riil dilingkungannya, dan siswa diberikan kesempatan untuk memecahkan masalah tersebut, dengan mengacu pada kerangka kurikulum dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Keunikan dari model pembelajaran ini adalah siswa dilibatkan dalam pembelajaran, diberikan permasalahan oleh guru dan diharapkan siswa mampu menganalisis masalah, mendiagnosis masalah, merumuskan masalah serta mencari alternative/ strategi pemecahan masalah dan mengevaluasi masalah tersebut. Apabila strategi model pembelajaran ini benar-benar dilakukan maka siswa akan mendapatkan pengetahuan serta ketrampilan memecahkan masalah baik itu kelompok maupun mandiri. Permasalahan yang terjadi saat ini adalah siswa cenderung bersikap egois, individualis atau hanya untuk kepentingan kelompoknya, akibatnya keputusan yang diambil menjadi sempit dan berjangka pendek eksistensinya, dalam implementasinya dilapangan juga akan mengalami *resisten* jika kelompoknya tidak terlibat dan jauh dari kepentingan mereka.

Barrows dan Kelson yang dikutip Ibrahim, Nur (2010) mengemukakan bahwa PBL adalah kurikulum dan proses pembelajaran. Kurikulum dirancang dalam berbagai masalah yang menuntut siswa mendapatkan pengetahuan yang penting, mahir dalam memecahkan masalah dan memiliki strategi belajar

sendiri, memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim. Proses pembelajaran menggunakan pendekatan sistemik untuk memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang nanti diperlukan dalam karier dan untuk pengembangan kemandirian dan rasa percaya diri dalam kehidupan sehari-hari.

Ibrahim, dan Nur (2010) dan Yackel, ( 1993) dikutip Syamsidah dan Suryani ( 2018) mengemukakan PBL adalah model pembelajaran yang didalamnya melibatkan siswa untuk berusaha memecahkan masalah dengan beberapa tahap metode ilmiah sehingga siswa diharapkan mampu untuk mengetahui pembelajaran yang berkaitan dengan masalah tersebut dan siswa diharapkan mampu memiliki ketrampilan dalam memecahkan masalah. PBL juga melatih siswa untuk berfikir kritis dan melatih ketrampilan memecahkan masalah.

Berdasarkan pada beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model PBL tidak saja meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, tetapi juga dapat meningkatkan ketrampilan berfikir ilmiah siswa, sehingga mampu meningkatkan siswa dalam berfikir kritis untuk memecahkan sebuah masalah dalam pembelajaran, terutama pembelajaran ketrampilan seni tari tradisi. Pembelajaran seni tari tradisi selama ini diajarkan dengan model *teacher centre*, atau pembelajaran yang berpusat pada guru, murid hanya seperti robot hanya menirukan dan menghafalkan gerakan guru sesuai yang diajarkan didepan kelas. Sehingga apabila guru tidak hadir dalam pembelajaran otomatis pembelajaran praktik juga berhenti tidak dapat berjalan. Karena siswa tidak memiliki kemandirian dan juga kemampuan berfikir kritis untuk belajar secara mandiri. Apalagi dengan kondisi siswa saat ini yang cenderung egois kurang bersosialisasi, sehingga kurang terjalin keakraban antar siswa dan cenderung egois tidak mengenal siswa satu dengan yang lain, karena kurangnya kepedulian dan rasa sosial antar siswa.

Model PBL cocok diterapkan pada pembelajaran seni budaya khususnya pada materi seni tari tradisi, karena model ini dapat meningkatkan siswa berfikir kritis serta dilatih memecahkan masalah secara mandiri. Melalui model pembelajaran ini siswa akan dapat memecahkan masalah-masalah yang ada pada

pembelajaran gerak tari tradisi, sehingga siswa dapat mengeksplorasi gerak tari tradisi secara mandiri tanpa harus menunggu instruksi dari guru, dan pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi menjadi student center, seperti isi dari kurikulum merdeka. Pembelajaran yang berpusat pada murid, guru menjadi penuntun laku dan fasilitator bagi siswa. Dengan pembelajaran yang berpusat pada murid, otomatis melatih siswa untuk dapat mengemukakan pendapatnya dalam pembelajaran sekaligus memerdekakan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mengakomodasi semua pendapat siswa sekaligus melatih siswa untuk berkolaborasi dan berinteraksi aktif dengan teman sekelas dan kelompoknya.

a. Ciri-Ciri dan karakteristik pembelajaran PBL

Menurut Syamsidah dan Suryani ( 2018: 15) Model pembelajaran PBL memiliki ciri-ciri dan keunikan antara lain PBL merupakan sebuah rangkaian kegiatan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dalam prosesnya siswa ikut aktif berfikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data serta membuat simpulan. Ciri lainnya adalah PBL menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran, dan kerangka pendekatan ilmiah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berfikir *deduktif* ( cara berfikir yang dimulaia dari hal umum, dirunut ke hal khususdan menghasilkan kesimpulan) dan *Induktif* (Penalaran). Proses berfikir dalam pembelajaran ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis adalah dengan dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu, sedangkan *empiris* adalah proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

Dari ciri-ciri yang dijelaskan diatas, model pembelajaran PBL dapat diterapkan pada pembelajaran seni budaya pada materi seni tari tradisi, tetapi membutuhkan pengembangan yang lebih masiv lagi disesuaikan dengan permasalahan yang terjadi di lingkungan belajar siswa.

Karakteristik Menurut Barrow dikutip Syamsidah dan Suryani ( 2018: 17) pembelajaran PBL memiliki lima karaktereristik, *Learning is student-centered*, *Authentic problems for the organizing focus for learning*, *New informations is*

*acquired through selfdirected learning, Learning occurs in small groups, dan Teacher act as fasilitator.* Pada karakteristik yang pertama proses pembelajaran lebih berorientasi pada siswa, sehingga siswa harus mengembangkan pengetahuannya sendiri, selanjutnya masalah yang diberikan adalah masalah yang otentik sehingga siswa mudah untuk memahami, dan memecahkan serta menerapkan dalam kehidupan, siswa berusaha mencari sendiri sumber-sumber pemecahannya yang akan terjadi interaksi ilmiah untuk berkolaboratif didalam kelompok belajar. pada pembelajaran ini guru berperan sebagai fasilitator tetapi tetap memantau aktivitas siswa serta mendorong ketercapaian atau target belajar.

Dari kelima karakteristik PBL menurut Barrow diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tersebut sesuai dengan filosofis KHD bahwa belajar harus berfihak kepada murid dan memberikan rasa nyaman dan senang pada murid agar murid mampu menemu kenali potensi yang ada pada dirinya dan mengembangkan potensi tersebut.

#### b. Langkah-langkah model PBL

Menurut Dewey seorang ahli berkebangsaan Amerika ada enam langkah pembelajaran pembelajaran berbasis masalah adalah (1) Masalah, (2) Analisis masalah, (3) Rumusan Hipotesis, (4) Pengumpulan Data, (5) Hipotesis, (6) Pemecahan masalah.

Langkah awal, guru membimbing siswa untuk menentukan masalah yang akan dipecahkan dalam proses pembelajaran, walaupun sebenarnya guru sudah menetapkan masalah tersebut. Selanjutnya siswa meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang dan siswa merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki. Pada tahap ini siswa mencari dan menggambarkan berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, agar siswa dapat merumuskan dan mengambil kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan. Sehingga siswa dapat menggambarkan rekomendasi yang akan dilakukan sesuai dengan rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan.

Menurut Johnson & Johnson dalam (Syamsidah dan Suryani 2018 : 19) ada lima langkah pembelajaran berbasis masalah adalah Definisi masalah, Diagnosis, Rumusan alternative, Penerapan Strategi dan Evaluasi. Pada langkah awal guru meminta pendapat siswa tentang masalah yang sedang dikaji, Selanjutnya siswa menentukan sebab terjadinya permasalahan, setelah itu siswa berdiskusi untuk merumuskan tindakan dan menerapkan strategi yang akan dilakukan, tahap akhir siswa melakukan evaluasi proses dan evaluasi hasil. Secara umum menurut Syamsidah dan Suryani ( 2028 : 19-20) model PBL memiliki enam langkah tahapan yaitu Sadar masalah, Rumusan masalah, Hipotesis, pengumpulan data, uji Hipotesis, dan penyelesaian. Langkah awal siswa mulai menyadari masalah yang harus dipecahkan, sehingga siswa dapat menangkap dan menentukan kesenjangan oleh manusia dan lingkungan sosial. Siswa menyamakan persepsi dengan kelompoknya dengan kaitan data yang dikumpulkan, untuk menentukan prioritas masalah dan menentukan sebab akibat dari masalah yang akan diselesaikan serta menentukan berbagai kemungkinan penyelesaian masalah, pada langkah ini siswa didorong mengumpulkan data yang relevan sehingga siswa dapat memetakan dan menyajikan dalam berbagai tampilan sehingga mudah dipahami. Sehingga siswa harus memiliki kecakapan menelaah dan membahas untuk melihat hubungan dengan masalah yang diuji. Agar dapat memilih alternatif penyelesaian yang memungkinkan untuk dilakukan dan diperhitungkan kemungkinan yang terjadi sehubungan dengan alternatif yang dipilih.

Dari ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL adalah berorientasi pada penyelesaian masalah, sehingga model ini dapat merangsang siswa untuk berfikir kritis dan inovatif.

### c. Sintaks PBL ( *Problem Best Learning* )

Dalam proses pembelajaran guru harus memperhatikan kebutuhan dan cara belajar murid, sehingga guru dapat tepat memilih model pembelajaran yang digunakan, guru juga harus memperhatikan alur pembelajaran yang digunakan, dan digambarkan pada Tabel dibawah ini :

Tabel 2.1 *Face Problem Best Learning*

<i>Face</i> Pembelajaran	Kegiatan	
	Guru	Siswa
<i>face</i> pendahuluan, observasi awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>2. Membentuk kelompok</li> <li>3. Menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari</li> <li>4. Memunculkan permasalahan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyimak penjelasan dari guru</li> <li>2. Membentuk kelompok secara heterogen</li> <li>3. Terlibat dalam kegiatan apersepsi</li> <li>4. Menganalisis permasalahan( menalar)</li> </ol>
<i>face</i> perumusan masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membimbing siswa merumuskan masalah</li> <li>2. Menjelaskan cara menemukan masalah</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun rumusan masalah</li> <li>2. Mengamati dan menanya</li> <li>3. Menyimak penjelasan guru agar mampu memecahkan masalah</li> </ol>
<i>face</i> merumuskan alternative strategi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membimbing siswa mengajukan dugaan sementara masalah.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menuliskan hipotesis atau dugaan sementara.</li> </ol>
<i>face</i> mengumpulkan data	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membimbing siswa melakukan eksperimen berdasarkan LKPD</li> <li>2. Diskusi</li> <li>3. Meminta siswa menuliskan hasil diskusi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan eksperimen berdasarkan LKPD</li> <li>2. Menuliskan hasil eksperimen</li> </ol>
<i>face</i> diskusi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membimbing siswa melakukan diskusi</li> <li>2. Memberikan informasi, koreksi dan penguatan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdiskusi</li> <li>2. Bernalar kritis</li> </ol>
<i>face</i> kesimpulan dan evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meminta beberapa siswa</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengkomunikasikan.</li> </ol>

Face Pembelajaran	Kegiatan	
	Guru	Siswa
	menyampaikan kesimpulan	

Sumber: Syamsidah dan Suryani (2018:21)

*Face* diatas terlihat runtut dan sistematis, apabila guru dapat melakukan dengan tepat maka dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik , tetapi guru juga harus memperhatikan kebutuhan murid yang memerlukan *treatment* untuk mencapai kebutuhan belajarnya. sehingga guru harus inovatif dan kreatif mengembangkan model pembelajaran yang sudah ada menjadi lebih inovatif dan mampu memenuhi kebutuhan murid.

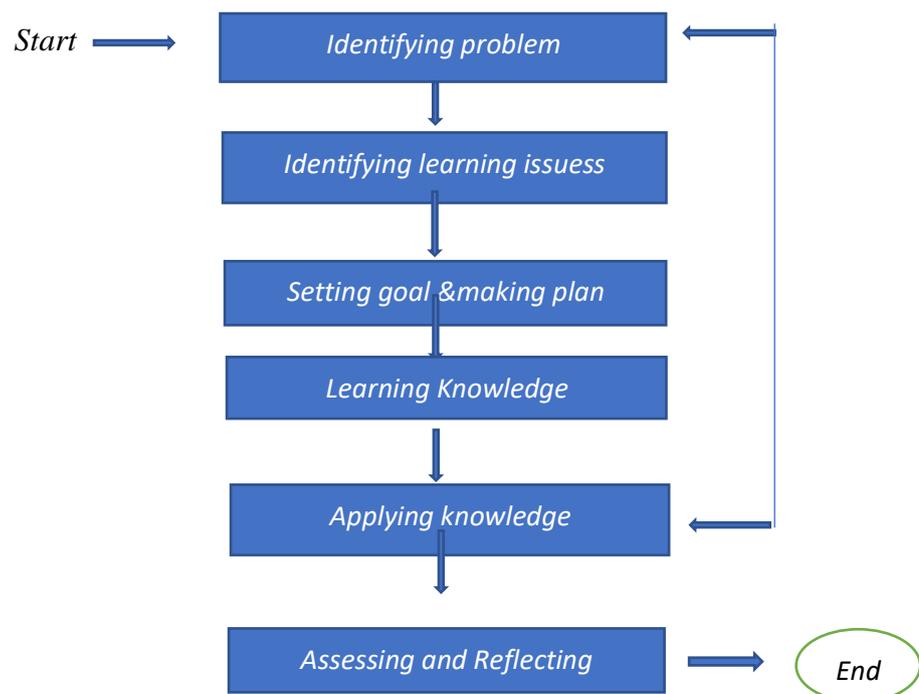
Pendapat Syamsidah tersebut berbeda dengan Barret, Menurut Barret (2005) dalam Lidinillah (2007) dalam kutipan Noni, (2019 :926) menjelaskan urutan sintaks model PBL dimulai dengan siswa diberi permasalahan oleh guru (permasalahan diungkap oleh pengalaman siswa), selanjutnya siswa melakukan diskusi dalam kelompok kecil dan siswa melakukan kajian secara independent berkaitan dengan masalah yang harus diselesaikan. Dengan cara mencari sumber diperpustakaan, data best, internet, dan sumber personal atau melakukan observasi dan eksplorasi, tahap selanjutnya siswa menyajikan solusi yang mereka temukan dan langkah terakhir siswa dibimbing guru melakukan evaluasi berkaitan dengan seluruh kegiatan pembelajaran. Meliputi sejauh mana pengetahuan yang suda diperoleh oleh siswa serta bagaimana peran masing-masing siswa dalam kelompok. Sintak dari Barret ini juga tepat digunakan dalam pembelajaran seni budaya khususnya materi seni tari tradisi karena pada sintak ini siswa dituntut untuk kreatif dan berfikir kritis dalam memecahkan suatu masalah, dalam hal ini masalah dalam mengeksplorasi ketrampilan gerak tari tradisi.

Selanjutnya sintak PBL menurut pendapat Miao dan Lidinillah (2007) dalam kutipan Noni, (2019 : 927) di identifikasikan sebagai berikut, yaitu mengidentifikasi masalah yang ada, selanjutnya mengidentifikasi masalah

pembelajaran sebagai upaya memahami jenis, karakteristik, dan kesulitan yang dialami oleh murid. Identifikasi ini dilakukan untuk menentukan jenis bantuan yang akan diberikan kepada murid.

Langkah selanjutnya adalah menetapkan tujuan yang ingin dicapai, sedangkan making plan adalah membuat rencana untuk mencapai tujuan tersebut. Dilanjutkan dengan pemahaman belajar yaitu guru memahami tentang prinsip dan teori belajar serta implikasinya dalam kegiatan pembelajaran, dengan pemahaman ini diharapkan dapat diterapkan guru untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Berikutnya adalah mengaplikasikan atau menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki kedalam proses pembelajaran dan yang terakhir adalah melakukan penilaian sekaligus merefleksikan pembelajaran.

Gambar 2.2 Sintal PBL Miao



Sumber: Miao dan Lidinillah(2007)

Gambar diatas dapat disimpulkan bahwa Siswa mengidentifikasi masalah, selanjutnya siswa mengidentifikasi masalah nyata untuk atau simulasi sebagai titik awal pembelajaran, selanjutnya siswa membuat perencanaan terkait penyelesaian masalah, dan mencari informasi deskripsi, hipotesis, teori , prinsip dan sebagainya untuk melakukan aksi terhadap masalah yang sudah diidentifikasi dan dilanjutkan penilaian dan refleksi terhadap proses pembelajaran. Dari beberapa sintak tersebut diatas model *Problem Best Learning*, banyak diminati oleh guru pada implementasi kurikulum merdeka karena tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam model.

Dari sintak diatas dapat kita Tarik kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran diperlukan ketrampilan berfikir ilmiah agar dapat mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang sesuai dengan keadaan karakteristik siswanya. Untuk menciptakan generasi yang Tangguh diperlukan kurikulum yang dapat mendorong murid berfikir kritis, berkolaborasi dan tentunya menjadi kreatif dalam menyelesaikan masalah. Dengan diterapkannya kurikulum merdeka dalam system Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk meningkatkan pemahaman murid terhadap materi pelajaran secara terbuka terhadap pemahaman konsep materi pelajaran dan sekaligus melatih ketrampilan berfikir tinggi dan, kreatif serta inovatif khususnya dalam pembelajaran seni budaya pada materi seni tari tradisi. Melalui model pembelajaran ini murid diajak aktif berpartisipasi dalam mengidentifikasi, menganalisis dan mencari solusi terhadap masalah-masalah yang relevan dalam materi pelajaran yang sedang dipelajari. PBL tidak hanya membantu murid memahami konsep tetapi juga memacu murid mencari solusi yang inovatif. Pembelajaran pada model PBL adalah berpusat pada murid, sehingga murid memiliki hak penuh dalam pembelajaran dengan didampingi guru, dan murid akan mampu memecahkan permasalahan sendiri melalui sintak-sintak yang ada dalam model pembelajaran ini.

Dari beberapa pendapat ahli diatas pada kurikulum merdeka menerapkan SINTAK PBL yang terdiri dari 5 langkah yaitu :

Berikut merupakan Sintaks ataupun langkah- langkah Pobleem Based Larning:

1. Orientasi partisipan didik terhadap masalah
2. Mengorganisasi partisipan didik buat belajar.
3. Membimbing partisipan didik dalam penyelidikan individual serta kelompok
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

d. Kelebihan dan kekurangan model PBL

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru apabila memilih model pembelajaran PBL, dibawah ini saya sampaikan kelebihan dan kekurangan PBL menurut para Ahli sebagai berikut : Hamdani (2011) mengemukakan beberapa kelebihan dari model PBL :

1. Siswa dilibatkan dalam kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik
2. Siswa dilatih untuk dapat bekerja sama dengan siswa lain
3. Siswa dapat memperoleh pemecahan dari berbagai sumber.
4. Siswa terbentuk memiliki pemikiran yang kritis.

Kelebihan PBL menurut Sanjaya dalam Tyas, (2017:46-47) adalah sebagai berikut :

1. PBL dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, memotivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.
2. Dengan PBL akan terjadi pembelajaran bermakna. Siswa belajar memecahkan masalah dengan menerapkan kemampuan yang dimiliki dan berusaha mencari pengetahuan yang diperlukan.
3. Membentuk siswa pembelajar yang mandiri dan bebas.
4. Pemecahan masalah mendorong siswa mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggungjawab serta melakukan evaluasi diri terhadap hasil belajar.

Sedangkan menurut Kurniasih & Sani (2016:47) kelebihan dari model PBL adalah dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar untuk mentransfer pengetahuan yang baru serta merangsang siswa berfikir kritis dalam memecahkan masalah dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa kelebihan PBL yaitu memberikan rangsang kepada siswa untuk berfikir kritis dalam memecahkan masalah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya Hamdani juga mengulas kekurangan dari PBL :

1. Untuk siswa yang malas tujuan dari metode tersebut tidak dapat tercapai
2. Membutuhkan banyak waktu dan dana
3. Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan model ini
4. Dalam kelas bila terdapat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.
5. Membutuhkan kemampuan guru untuk mendorong kerjasama siswa dalam kelompok dengan efektif.

Menurut Sanjaya dalam Tyas, ( 2017:47) Kelemahan PBL adalah (1) jika siswa tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka siswa akan merasa enggan untuk mencoba. (2) Perlu ditunjang oleh buku yang dapat dijadikan pemahaman dalam kegiatan pembelajaran. (3) membutuhkan waktu yang lama. (4) Tidak semua mata pelajaran dapat menerapkan model PBL.

Menurut Yulianti dan Gunawan (2019:402) kekurangan model pembelajaran PBL adalah sebagai berikut :

1. Apabila siswa mengalami kegagalan atau kurang percaya diri
2. PBL membutuhkan waktu yang cukup untuk persiapan
3. Pemahaman yang kurang

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa kelemahan PBL yaitu siswa merasa malas untuk mencoba memecahkan masalah apabila kepercayaan diri siswa kurang, dan tidak semua materi pembelajaran cocok menerapkan model PBL.

Terkait dengan kelebihan dan kekurangan diatas, dengan pembelajaran seni tari tradisi, model pembelajaran PBL cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran seni budaya khususnya materi seni tari tradisi dengan sedikit menambahkan strategi untuk menutupi kekurangan dari model PBL tersebut, salah satunya dengan menggunakan permainan Tradisional Jamuran untuk

dapat meningkatkan rasa sosial kebersamaan untuk menumbuhkan kreatifitas dan kerjasama. Dalam pembelajaran seni tari tradisi.

### 3 Permainan Tradisional Jamuran.

#### a. Pengertian Permainan Tradisional Jamuran

Permainan Tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, memiliki nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun. Permainan tradisional pada umumnya memberikan kegembiraan pada anak-anak yang melakukannya. Menurut euis kurniati (2019:3) permainan dapat membantu anak menjalin relasi sosial baik dengan teman sebaya maupun teman yang usianya lebih tua. Permainan tradisional juga dapat melatih anak dalam manajemen konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya. Permainan tradisional selain dapat memupuk kesatuan dan persatuan juga dapat memupuk kerjasama, kebersamaan, kedisiplinan dan kejujuran.

Ciri dari permainan tradisional adalah dengan menggabungkan sebuah gerakan dan diiringi dengan lagu atau irama, sehingga tercipta sebuah permainan yang terlihat harmonis. Gerak dan lagu ini dapat disebut sebagai gerak irama. Menurut Bandi delphie (2005:7) Gerak irama dikatakan sebagai seni (art) disebabkan ilmu yang terkandung dalam gerak irama, antara lain seperti pola gerak manusia atau body movement salah satu isi dari gerak irama adalah suatu bentuk gabungan antara alur gerak dan simfoni irama dari tubuh seseorang secara alamiah yang telah dibawa sejak dalam kandungan sampai usia tua. Gerak irama dapat digunakan untuk merangsang murid dalam perkembangan fisik, emosi dan nalarnya, sehingga secara tidak langsung mampu menumbuhkan karakter positif pada murid, yang penumbuhannya tersebut tidak disadari oleh murid tetapi dapat terpatri karena tumbuh melalui kesadaran diri dan berkembang sesuai dengan potensi diri dari murid tersebut. Penerapan gerak irama ini antara lain melalui permainan tradisional Jamuran.

Permainan Jamuran adalah permainan tradisional dari Jogja yang menirukan bentuk Jamur yang diiringi lagu daerah yang berjudul Jamuran. Permainan Jamuran dimainkan anak berjumlah 4-12 anak, permainan ini mengajarkan untuk bersosialisasi dalam bermasyarakat. Menurut jurnal (Fitriani, Maharani, 2019) “Permainan Jamuran adalah permainan yang dapat mengembangkan beberapa aspek, yakni fisik motorik, Bahasa, seni, dan social emosional dalam diri anak” social emosional anak inilah yang biasa disebut juga dengan SEL (*social emosional learning*)

Jamuran sendiri diasumsikan dari Jamur, tanaman yang tumbuh ditempat yang lembab yang kadang Jamur diasumsikan sebagai parasit tetapi ada juga yang bermanfaat bagi manusia. sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan Jamuran dapat diasumsikan bermanfaat bagi manusia tetapi dapat juga menjadi pengganggu atau merusak manusia.

#### b. Tujuan Permainan Jamuran

Tujuan diciptakannya permainan Jamuran adalah selain untuk kesenangan, tetapi juga ada pula nilai-nilai Pendidikan yang diajarkan antara lain: kebersamaan, bersosialisasi, ketangkasan gerak sesuai irama, kemampuan berekspresi sampai pada kemampuan memahami perintah. Permainan tradisional jamuran juga mampu menumbuhkan pembelajaran *wellbeing*, yaitu secara fisik dan mental keadaan pada seorang individu yang digambarkan dengan adanya rasa bahagia, kepuasan, tingkat stress yang rendah, sehat secara fisik dan mental, serta kualitas hidup yang baik.

Permainan Jamuran dan PBL jika digabungkan mampu mewujudkan PSE (Pembelajaran Sosial Emosional) pada siswa, yaitu proses belajar yang berkaitan dengan pemahaman diri, empati terhadap orang lain, serta kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif. Ini mencakup aspek-aspek seperti ketrampilan social, regulasi emosi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan.

Dari penjelasan tujuan permainan jamuran diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari permainan jamuran sejalan dengan filosofis KHD dalam

menciptakan *wellbeing* bagi siswa, sehingga mampu membangun social emosional siswa menjadi lebih baik.

#### c. Manfaat permainan Jamuran

Permainan Jamuran memiliki banyak manfaat pada karakter siswa, seperti halnya permainan tradisional lainnya yang memiliki banyak manfaat, manfaat permainan Jamuran bagi siswa adalah :

1. Menumbuhkan rasa senang, dengan permainan Jamuran siswa akan merasa senang dan merasa bebas jiwanya sehingga akan mengikuti pembelajaran dengan suasana hati yang gembira.
2. Sebagai sarana Pendidikan, melalui permainan Jamuran, dapat mengajarkan kebersamaan dan sosial serta melatih empati antar siswa.
3. Memupuk kesatuan dan persatuan siswa , dengan permainan Jamuran dapat memupuk rasa kesatuan dan persatuan antar siswa
4. Memupuk kerjasama, dalam permainan Jamuran melatih kerjasama antar siswa
5. Kebersamaan, memupuk rasa kebersamaan antar siswa
6. Kedisiplinan, melatih siswa bersikap disiplin dalam kesehariannya.
7. Kejujuran, siswa tertanam sifat kejujuran dalam dirinya.

Menurut Mulyadi, dalam kutipan (Kurniati,2019) Bermain dengan teman sebaya membuat anak-anak belajar membangun hubungan social dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut. berikut manfaat lain dari bermain Jamuran :

1. Menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi siswa
2. Memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasinya cenderung bersifat intrisik
3. Menumbuhkan sifat spontan dan sukarela, tidak unsur paksaan
4. Melibatkan peran aktif keikutsertaan siswa
5. Menimbulkan hubungan sitematik yang khusus : kreatif, mudah memecahkan masalah, belajar Bahasa, dan perkembangan social

#### d. Cara bermain Jamuran

Permainan Jamuran dimainkan lebih dari 5 orang, bisa sampai 12 orang, permainan ini sebagai sarana bernyanyi dan bergembira Bersama, di akhir lagu para pemain akan membuat sebuah jebakan untuk menangkap salah satu peserta

yang bertugas untuk menjadi “pelaku” berikut lirik lagu yang dinyanyikan dalam permainan Jamuran :

*Jamuran yo ge ge thok*

*Jamur apa ya ge ge thok*

*Jamur gajih mberjijih sak ara-ara*

*Sira badhe Jamur apa?*

Permainan diawali membentuk lingkaran, dengan satu orang anak menjadi “*pancer*” yang berada ditengah-tengah lingkaran. Selanjutnya anak-anak yang membuat lingkaran ini berjalan memutar *pancer* sambil bernyanyi, Ketika sudah pada nyanyian terakhir “*Sira badhe jamur apa?*” maka anak yang ditengah akan berteriak menyebut sebuah gerakan yang wajib diikuti peserta lain. Contohnya anak berteriak menjadi patung, maka seluruh peserta langsung berhamburan lepas dari lingkaran dan berpura-pura menjadi patung, selanjutnya anak yang menjadi *pancer* mendekati satu persatu anak yang menjadi patung tersebut dan menggodanya, apabila ada anak yang tergoda menjadi tertawa maka anak tersebut kalah, dan harus dihukum dengan menjadi *pancer*, atau berada ditengah-tengah lingkaran menggantikan anak yang tadi sudah menjadi *pancer*, selanjutnya permainan dilanjutkan kembali dengan membuat lingkaran dan bernyanyi dengan riang.

Pada permainan Jamuran ini anak yang menjadi *pancer* harus jeli mencari strategi gerakan yang sulit ditirukan oleh peserta permainan agar dia cepat digantikan oleh peserta lain yang kalah, dan peserta harus memiliki strategi dan keyakinan yang kuat agar tidak mudah tergoda dan juga teguh pendirian. Dari alur permainan jamuran ini dapat dilihat bahwa anak menjadi senang dan akhirnya tumbuh rasa kebersamaan dan kepedulian. Dari rasa yang tumbuh inilah yang diharapkan anak mampu mengikuti pembelajaran dengan baik karena sudah dibuat rasa nyaman dan senang, selanjutnya anak dalam bekerja kelompok juga akan menjadi optimal karena sudah terjalin rasa kepedulian dan kebersamaan sehingga anak mampu berdiskusi dan memecahkan masalah secara Bersama-sama atau mampu berfikir dan bernalar kritis.

## B. Penelitian Yang Relevan

No	Nama	Judul	Tahun	Hasil
1	Avanri Vera Risti Pramudiani	“Permainan Tradisional Jamuran : analisis pengetahuan guru Paud Jogjakarta ditinjau dari <i>Taksonomi Bloom</i> ”	2020	Berisi tentang permainan Jamuran yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional khususnya kemampuan kerjasama, dan permainan ini mampu menstimulasi enam aspek perkembangan anak, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru dalam memanfaatkan permainan Jamuran dikaji dari Taksonomi Bloom.
2	Aaziz	Peningkatan apresiasi konsep karya tari Bebatuan	2021.	Berisi tentang peningkatan pemikiran kritis

No	Nama	Judul	Tahun	Hasil
		media rekaman audio visual tari pada siswa kelas IX SMP n 1 Pecalungan.		siswa dalam pengaplikasian media rekap audi pada seni tari.
3	Jimy o. Andin, Yuliati eka asi, ichyatul afrom, Yasid Kurniawan	peningkatan kreatifitas tari melalui penciptaan ragam gerak tari kreasi pada kelas VIII SMP N 1 Kapuas Murung”	2020	Penelitian ini bertujuan meningkatkan kreativitas pembelajaran seni tari melalui penciptaan ragam gerak tari kreasi.
4	Aisya Apriliani Hijriyanni, Frahma Sekarningsih, Beben Barnas	Model <i>Problem Best Learning</i> Bebasis Multimedia Interaktif Melalui Daring Untuk Meningkatkan Pemahaman Gerak Tari	2021	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran setelah diterapkan model PBL berbasis multimedia dan daring tentang keterampilan gerak tari.
5	Jackson Brintha Shabilano, Santhy Andrianie	Pengembangan Permaianan Jamuran Untuk Meningkatkan <i>Self-Motivated Learning</i> Siswa Kelas X SMA di Kediri	2021	Bertujuan terwujudnya produk media Jamuran yang dapat diterima secara teoritis dan praktis dengan model R&D serta

No	Nama	Judul	Tahun	Hasil
				manfaat Jamuran bagi Bimbingan Konseling Siswa pada karakter sosial emosional.
6	Weni Asri Wibowo	Implementasi Permainan Jamuran dalam Mengembangkan Kognitif Anak	2018	Berisi tentang proses guru dalam mengembangkan Kognitif anak melalui permainan Jamuran.

### C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah proses pemilihan aspek-aspek dalam telaah teoritis yang berkaitan dengan masalah penelitian. Seperangkat gagasan mendasar yang menggambarkan variable dan hubungannya disajikan dalam bentuk bagan. Sebagai rangkaian argument berdasarkan premis-premis teoritis yang relevan, diakhiri dengan hipotesis yang dapat diuji secara empiris ( Sugiyono, 2018).

Peningkatan keterampilan gerak tari pada pembelajaran seni budaya materi seni tari tradisi di SMP Kabupaten Tegal memerlukan model pembelajaran yang tepat, dan dilaksanakan secara maksimal agar berdampak positif pada kemampuan ketrampilan gerak tari tradisi. Untuk mengukur seberapa baik ketrampilan yang dimiliki para murid diperluka adanya test penilaian praktik.

Model pembelajaran *Problem Best Learning* adalah model pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada pembelajaran seni tari, karena model pembelajaran ini mampu mendorong murid untuk berfikir kritis, aktif, kreatif serta inovatif dalam memecahkan masalah dan juga model pembelajaran ini dapat menumbuhkan karakter kedisiplinan dan tanggungjawab. Model pembelajaran ini juga mampu meningkatkan daya nalar kritis para murid

sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada murid (*student center*), sesuai dengan filosofi KHD bahwa setiap pembelajaran haruslah menyenangkan dan berpusat pada murid. Murid diberikan kebebasan seluasnya untuk mengeksplorasi dan memecahkan permasalahan yang dihadapi dan murid mampu menemukan sekaligus menemukan hal baru yang bersifat inovatif.

Permainan Jamuran merupakan permainan yang menggabungkan gerak irama sehingga mampu merangsang pertumbuhan fisik dan psikologis anak, dengan permainan jamuran akan tercipta karakter sosial dan kebersamaan sehingga mampu mendorong murid untuk bersosialisasi dan berkolaborasi, mendorong murid berfikir kritis serta bertanggung jawab terhadap tugas yang dibebankan, murid memiliki karakter bertanggungjawab dan juga percaya diri. Dengan rasa percaya diri yang tinggi murid akan mampu menampilkan pertunjukkan tari tradisi yang baik sesuai dengan ketrampilan gerak tari yang telah dikuasai. Permainan tradisional jamuran ini dapat menjadi *treatment* dalam memfasilitasi, membimbing dan menstimulasi perkembangan siswa, sehingga memiliki kemampuan seperti berikut :

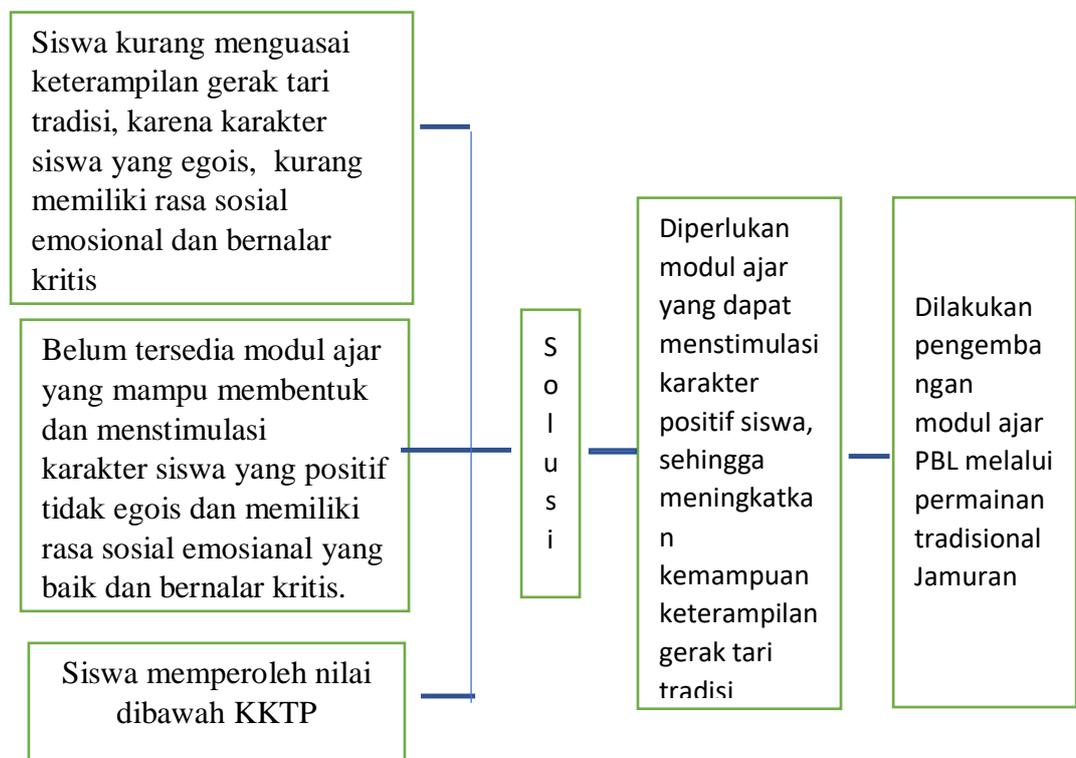
1. Kemampuan emosi siswa menjadi lebih baik, yaitu saling toleransi dengan teman dan tidak marah karena bergantian jaga saat permainan.
2. Kemampuan ketrampilan sosial anak dan kebersamaan anak tumbuh dengan baik.
3. Mengasah karakter toleransi anak
4. Anak mampu mengendalikan diri, serta memanfaatkan lingkungan dengan baik.
5. Meningkatkan keterampilan bertujuan untuk membentuk individu yang memiliki nilai-nilai moral, kejujuran, tanggung jawab, toleransi, kerjasama, dan kepedulian terhadap sesama.

Dari uraian manfaat yang terdapat pada permainan Jamuran tersebut, peneliti menganggap pantas dan perlu, bila permainan Jamuran dikembangkan kedalam model pembelajaran seni budaya dalam materi seni tari tradisi. Permainan Jamuran ini dapat di *mix and match* dengan model pembelajaran PBL, pengembangan kedalam model ini dirasa tepat karena PBL bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas dan berfikir kritis sedangkan Permainan Jamuran dapat membentuk rasa sosial dan kebersamaan siswa, sehingga peneliti memilih model PBL dan Permainan Tradisional Jamuran

untuk dikembangkan agar mampu meningkatkan keterampilan gerak tari tradisi siswa SMP Negeri di Kabupaten Tegal.

Dengan kerangka pemikiran ini peneliti membuat model konseptual mengenai teori yang berkaitan dengan berbagai faktor-faktor masalah penting, kerangka berfikir ini juga menjadi penjelasan sementara tentang berbagai gejala dan langkah-langkah yang menjadi objek awal penelitian sampai pada ditemukannya hasil atau tujuan dari penelitian. Kerangka berfikir juga menjadi dasar pemikiran yang mencakup penggabungan antara teori, fakta, observasi, serta kajian pustaka, yang nantinya dijadikan landasan dalam melakukan penulisan karya ilmiah. Berikut kerangka berfikir dari peneliti tentang Pengembangan Model PBL Melalui Permainan Tradisional Jamuran Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Tari Tradisi

Gambar 2.3 Kerangka berfikir



Sumber : Olah Data Peneliti 2024

Kerangka penelitian berfikir diatas, dilatar belakangi dari hasil observasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lebaksiu, melalui observasi yang dilakukan terdapat permasalahan pada penguasaan keterampilan gerak tari tradisi pada khususnya pembelajaran seni budaya akibat dari karakter siswa yang kurang memiliki rasa sosial emosional, cenderung egois dan kurang memiliki kemampuan berfikir kritis.

#### D. Pertanyaan Penelitian

Terkait dengan rumusan masalah yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan pertanyaan sebagai berikut :

1. Apa saja yang dibutuhkan murid untuk meningkatkan keterampilan gerak tari tradisi ?
2. Bagaimana desain pengembangan pembelajaran seni tari tradisi yang cocok diterapkan pada murid ?
3. Bagaimana validitas uji kelayakan PBL dengan pengembangan permainan tradisional Jamuran ?
4. Bagaimana kualitas kelayakan hasil keterampilan gerak tari tradisi pada kelas VIII SMP Negeri 1 Lebaksiu?

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Penelitian digunakan untuk menguji, memecahkan suatu masalah, atau mengembangkan sesuatu secara ilmiah. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sugiyono (2019:2) bahwa penelitian adalah segala cara yang dilakukan secara ilmiah untuk mengumpulkan atau memperoleh data yang memiliki maksud atau kegunaan tertentu.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif. Sugiyono (2019:23) menjelaskan bahwa metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang didasarkan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, serta menggunakan analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistic dengan tujuan menggambarkan, mendeskripsikan dan menguji hipotesis yang sudah ditetapkan sebelumnya.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan metode analisis regresi linier berganda dengan menggunakan bantuan SPSS 27 *for windows*. Dengan metode survey-kausal asosiatif yang mengkaji tentang pengaruh permainan jamur, karakter kebersamaan dan sosial, untuk peningkatan ketrampilan gerak tari tradisional pada pelajaran seni budaya materi seni tari tradisi di SMP Negeri Kabupaten Tegal.

##### 2. Pendekatan Penelitian

Jenis pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan R@D (*research and development*) yaitu pengembangan model pembelajaran PBL melalui permainan Jamuran untuk meningkatkan ketrampilan gerak tari tradisi. Menurut (Sugiyono, 2017a) Metode *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kevalidan dan keefektifan produk tersebut.

Untuk mendapatkan hasil produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji kevalidan dan keefektifan produk.

Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Model R&D memiliki 10 langkah dalam tahap penelitiannya :

1. Identifikasi masalah

**Mengidentifikasi** masalah yang terjadi pada wilayah penelitian. Berdasarkan analisis data nilai, umpan balik dari siswa, dan temuan dari penelitian sebelumnya. Uraian dari analisis kebutuhan dilakukan dengan cara menentukan tempat penelitian, melakukan perizinan kepada sekolah yang akan ditentukan serta melakukan studi pendahuluan.

2. Perencanaan

Setelah teridentifikasi permasalahan, dibuat perencanaan strategis untuk mengatur tujuan, sumber daya yang diperlukan, dan jadwal waktu yang tepat untuk membuat perencanaan penelitian.

3. Studi Kelayakan

Dilakukan evaluasi kelayakan teknis, dari konsep yang akan diuji cobakan dengan memastikan analisis karakteristik siswa sesuai dengan rancangan dan pertimbangan teknis untuk memastikan konsep tersebut layak untuk dikembangkan.

4. Desain Konsep

Langkah ini melibatkan pembuatan desain konseptual, Ini mungkin melibatkan pembuatan prototipe awal atau simulasi untuk menguji konsep tersebut. Tujuannya untuk menghasilkan prototipe bahan pembelajaran yang dikembangkan, mencakup penyusunan rubrik penilaian dan pengembangan penilaian ketrampilan gerak tari.dengan tahapan sebagai berikut :

a. Pemilihan format

Pemilihan format untuk merancang rubrik dan penilaian, indikator, serta indikator-indikator penilaian

b. Rancangan awal

Rancangan seluruh kegiatan yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilakukan, adapun rancangan rubrik penilaian ini untuk mengukur kemampuan ketrampilan gerak tari tradisional.

5. Pengembangan

Desain pengembangan prototipe yang dapat diuji secara lebih mendalam untuk memverifikasi fungsi dan keefektifan dari pengembangan tersebut. tahap ini adalah dengan pembuatan perangkat pembelajaran dan modul ajar yang sudah disesuaikan dengan model pengembangan pembelajaran tetapi hasilnya harus terus disempurnakan sampai tercapai rubrik yang paling sesuai.

a. Validasi Produk

Untuk mengetahui kevalidan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Rubrik penilaian yang divalidasi oleh dosen ahli Pendidikan. Dosen ahli terdiri dari dosen ahli materi dan dosen ahli media.

b. Uji pengembangan

Pada tahap ini dilakukan uji keterbacaan, simulasi dan ujicoba terbatas, berdasarkan tanggapan, reaksi, dan komentar dari siswa, pegamat dan guru, dilakukan modifikasi perangkat pembelajaran. Siklus menguji, merevisi, dan menguji kembali dilakukan terus menerus sampai diperoleh perangkat pembelajaran yang konsisten dan efektif

c. Uji kelayakan dan Evaluasi

Pengembangan model PBL melalui permainan tradisional Jamuran diuji secara menyeluruh dalam kondisi yang mendekati maksimal pada proses pembelajaran yang sebenarnya. Selanjutnya dilakukan Evaluasi untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan area untuk perbaikan. Pada pengembangan permainan tradisional Jamuran tersebut. Evaluasi dilakukan untuk melihat seberapa jauh tingkat validitas dan praktikalitas modul yang

dirancang, yang kemudian akan dilakukan revisi apa yang terjadi kekurangan yang ada pada modul.

d. Optimisasi dan perbaikan

Berdasarkan hasil uji coba dan evaluasi, pengembangan model pembelajaran PBL melalui permainan tradisional Jamuran diperbaiki dan dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, atau dapat meningkatkan karakter kebersamaan dan sosial siswa, sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ditetapkan.

e. Pengujian akhir

Setelah model pengembangan pembelajaran dianggap siap, dilakukan pengujian akhir untuk memastikan pengembangan model pembelajaran tersebut memenuhi spesifikasi dan standar yang sudah ditetapkan.

f. Implementasi

Produk pengembangan model pembelajaran yang dikembangkan diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran. Proses ini melibatkan pelatihan, penyesuaian proses, dan integrasi dengan sintak model pembelajaran lainnya. Tahap implementasi ini dilakukan setelah mendapat status kelayakan dari validator ahli yaitu ahli media, ahli materi, serta melihat respon siswa terhadap model pembelajaran yang dikembangkan.

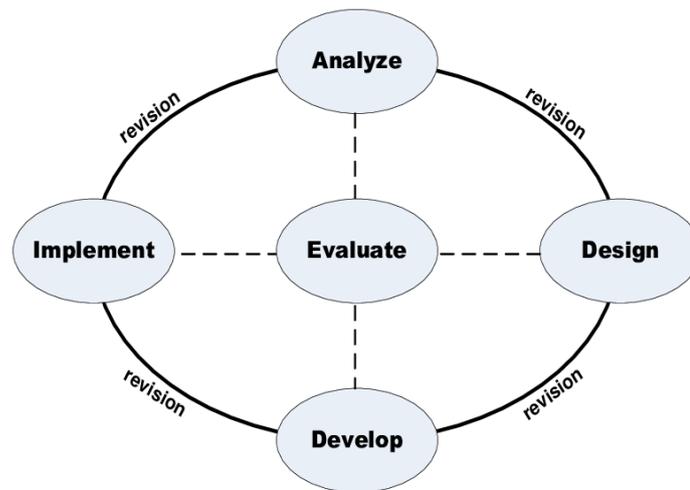
g. Pemantauan dan Evaluasi Lanjutan

Setelah implementasi, pemantauan terus-menerus dilakukan untuk mengidentifikasi potensi perbaikan atau pengembangan lebih lanjut pada model penelitian, Evaluasi secara berkala juga dilakukan untuk mengevaluasi dampak dari penerapan penggunaan produk pengembangan model pembelajaran.

Langkah-langkah model R&D diatas apabila diterapkan dalam penelitian akan menghasilkan data yang *valid* tetapi membutuhkan waktu yang lama karena terlalu banyak tahapan prosedur yang harus dilakukan dan akan membuat waktu penelitian bertambah Panjang, oleh karena itu peneliti menggunakan model R&D yang lebih *simple* atau sederhana dengan menggunakan model ADDIE Dick dan Carry, yang menggunakan lima langkah atau tahapan, yaitu tahap Analisa, Tahap Design, Tahap Pengembangan, Tahap

Implementasi dan Tahap Evaluasi, berikut gambaran tahapan model ADDIE Dick dan Carry :

Gambar 3.2  
Prosedur Pengembangan Model ADDIE Dick dan Carry



Sumber : Branch (2009)

Sebagaimana gambar tersebut penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah :

1. Tahap Analisa

a. Analisa Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan informasi sebagai kebutuhan dalam pengembangan penelitian tes untuk mengukur kemampuan keterampilan gerak tari tradisi di SMP Negeri Kabupaten Tegal. Ujian dari analisis kebutuhan dilakukan dengan cara menentukan tempat penelitian, melakukan perizinan kepada tempat/ sekolah yang telah ditentukan serta melakukan studi pendahuluan, peneliti melakukan penelitian di SMP N 1 Lebaksiu Kabupaten Tegal..

b. Analisa Peserta Didik dan Guru

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik sesuai rancangan dan pengembangan model pembelajaran. Karakteristik

mencakup kemampuan, latar belakang dan tingkat kemampuan keterampilan gerak tari tradisi peserta didik. Hasil analisis digunakan sebagai kerangka acuan dalam penyusunan indikator dan penilaian. Pada tahap ini peneliti memberikan kuesioner kepada peserta didik dan juga guru untuk mendata awal kebutuhan pembelajaran.

c. Analisa Materi

Analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis materi yang diajarkan pada pembelajaran seni budaya pada materi seni tari tradisi dikelas VIII.

2. Tahap Design

Tujuannya adalah untuk menghasilkan *prototype* bahan pembelajaran yang dikembangkan, mencakup penyusunan rubrik penilaian Keterampilan gerak tari tradisi dan pengembangan model pembelajaran PBL. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini sebagai berikut :

a. Pemilihan format

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran meliputi pemilihan format untuk merancang rubrik dan penilaian dan indikator-indikator dalam penilaian.

b. Rancangan Awal

Rancangan awal yang dimaksudkan adalah rancangan seluruh kegiatan yang harus dilakukan sebelum uji coba dilaksanakan. Adapun rancangan rubrik penilaian yaitu untuk mengukur kemampuan penilaian keterampilan gerak tari tradisi peserta didik.

3. Tahap Pengembangan

Tujuan dari tahap ini adalah untuk memodifikasi penilaian kemampuan keterampilan gerak tari tradisi peserta didik yang dikembangkan. Meskipun pembuatan perangkat pembelajaran atau modul ajar sudah dimulai sejak tahap pendefinisian tetapi hasilnya harus disempurnakan terus sampai tercapai rubrik yang paling sesuai.

a. Validasi Produk

Validasi produk digunakan untuk mengetahui kevalidan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Rubrik penilaian yang divalidasi oleh dosen ahli Pendidikan. Terdiri dari dosen ahli materi dan ahli media. Dosen ahli materi diuji oleh bapak Dwiyasmono, Skar., M.Sn dan ibu Dyah Retnowati., S, Sn., M.Sn. sedangkan ahli Media diuji oleh R. Agus Pamungkas, S.Pd., M.Pd dan ibu Mujiarti, S.Pd, M.P.d.

b. Uji Pengembangan ( *Developmental Testing* )

Pada tahap ini dilakukan uji keterbacaan, simulasi dan ujicoba terbatas. Berdasarkan tanggapan, reaksi, dan komentar dari peserta didik, pengamat dan guru, dilakukan modifikasi perangkat pembelajaran. Siklus menguji, merevisi, dan menguji kembali di lakukan terus menerus sampai di peroleh perangkat pembelajaran yang konsisten dan efektif.

c. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan memenuhi aspek kepraktisan dan keefetifan dalam kegiatan pembelajaran. Sesudah uji coba lapangan dilaksanakan tes hasil belajar untuk mengukur kedalaman pemahaman peserta didik.

4. Tahap Implementasi

Tahap Implementasi ini dilaksanakan setelah mendapat status kelayakan dari validator ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli butir soal kemampuan *metakognitif* serta respon murid terhadap produk yang dikembangkan.

5. Tahapan Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk melihat seberapa jauh tingkat validitas dan praktikalitas modul ajar yang dirancang, yang kemudian akan dilakukan revisi apabila terjadi kekurangan yang ada pada modul. Pada dasarnya, evaluasi telah dilakukan sejak tahap *development* yaitu evaluasi tingkat validitas modul ajar oleh para ahli. Akan tetapi, evaluasi pada tahap ini lebih kepada evaluasi untuk

mengetahui tingkat kepraktisan yang dikembangkan pada saat implementasi di kelas VIII SMP Negeri 1 Lebaksiu Kabupaten Tegal.

Lima langkah yang ada pada ADDIE pada penelitian ini, peneliti menggunakan langkah satu, dua dan tiga, yaitu tahap Analisa, desain dan pengembangan.

## B Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dapat dikatakan sebagai tempat peneliti melakukan penelitiannya. Lokasi penelitian dipilih oleh peneliti adalah di SMP Negeri 1 Lebaksiu yang beralamat di JL.Kauman 2 Lebaksiu Lor. Desa/ Kelurahan Lebaksiu Lor, kecamatan lebaksiu kabupaten Tegal. Pemilihan tempat penelitian berdasarkan pada permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya. Waktu penelitian dilaksanakan mulai Juli 2024-Desember 2024 tahun pelajaran 2024/2025.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi dapat diartikan sebagai jumlah keseluruhan objek yang digunakan untuk penelitian. Sugiyono (2019:145) menyatakan bahwa populasi adalah area umum yang terdiri dari obyek dan subyek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Dengan kata lain, populasi bukan hanya sekedar jumlah, tetapi juga meliputi subjek penelitian dan sifat serta karakteristik yang dimiliki oleh subyek tersebut. Suharsimi (2020:173) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh responden kelas VIII di SMP Negeri 1 Lebaksiu yang terdiri dari 9 kelas paralel. Dengan jumlah siswa sebanyak 288. Dari Sembilan rombel tersebut peneliti memilih dua kelas, yaitu kelas VIII a dan kelas VIII b sebagai sampel penelitian dengan jumlah siswa kelas VIII a 32 siswa terdiri dari 18 siswa putri dan 14 siswa putra, kelas VIII b

32 siswa terdiri dari 16 siswa putri dan 16 siswa putra, dengan jumlah seluruhnya 64 siswa.

Alasan pemilihan penetapan sampel penelitian pada kelas VIIIA dan VIIIB didasari oleh :

- a. Siswa kelas VIII a dan kelas VIII b mayoritas kurang berminat untuk melakukan praktik gerak tari tradisi pada pelajaran seni budaya materi seni tari tradisi
- b. Siswa kelas VIII a dan kelas VIII b cenderung memiliki karakter individu kurang dapat bersosialisasi, sementara gerak tari tradisi diperlukan kerja kelompok dan bersosialisasi.
- c. Keterampilan gerak tari memerlukan pemikiran yang kreatif dan inovatif dalam mengimplementasikan gerak tari tradisi.
- d. Untuk mengeksplorasi gerak tari tradisi diperlukan pemikiran yang kritis agar dapat menirukan gerak tari tradisi sesuai dengan aturan (*pakem*) dalam gerak tari tradisi.
- e. Kemampuan merefleksikan gerak tari tradisi sangat diperlukan untuk menampilkan kemampuan ketrampilan gerak tari tradisi.
- f. Kemampuan berpartisipasi aktif dan kolaboratif sangat diperlukan dalam mengeksplorasi gerak tari tradisi.

Sehingga alasan tersebut yang mendasari peneliti menetapkan bahwa yang dijadikan responden penelitian adalah kelas VIII a dan kelas VIII b di SMP Negeri 1 Lebaksiu Kabupaten Tegal( dengan jumlah populasi 64 siswa).

## 2. Sampel

Sampel merupakan sebagian obyek penelitian yang diambil dari jumlah populasi atau dapat dikatakan bahwa sampel bagian dari populasi. Sugiyono (2019:146) menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dengan kata lain data yang diperoleh dari sampel penelitian dapat diwakili oleh populasi pada obyek penelitian. Hal

tersebut sejalan dengan pendapat Suharsini (2020:174) yang menjelaskan bahwa sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti.

*Purposive rundown sampling* menurut Sugiyono (2019: 146) Teknik penentuan sampel dengan mempertimbangkan hal-hal tertentu. Alasan menggunakan Teknik purposive sampling adalah karena tidak semua sample memiliki kriteria yang sesuai dengan kriteria yang diteliti. Dengan Teknik ini peneliti dapat menetapkan pertimbangan atau kriteria yang harus dipenuhi oleh sampel yang digunakan dalam penelitian.

Peneliti memilih sampel kelas VIII a dan Kelas VIIIb, dari Sembilan kelas atau rombel dari kelas VIII a sampai VIII I, dengan jumlah siswa sebanyak 288. Pemilihan sampel ini berdasarkan kriteria yang penulis butuhkan dalam penelitian. Selain itu untuk lebih memvalidkan data dari hasil penelitian, peneliti juga menetapkan kelas control yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIIIG dan kelas VIII I, pemilihan kelas control ini berdasarkan kriteria tertentu antara lain :

- a. Siswa kelas VIII g dan kelas VIII i mayoritas berminat untuk melakukan praktik gerak tari tradisi pada pelajaran seni budaya materi seni tari tradisi
- b. Siswa kelas VIII a dan kelas VIII b cenderung memiliki karakter positif dapat bersosialisasi dengan baik.
- c. Sebagian besar siswa memiliki kemampuan keterampilan gerak tari dan memiliki pemikiran yang kreatif dan inovatif dalam mengimplementasikan gerak tari tradisi.
- d. Siswa sudah mampu mengeksplorasi gerak tari tradisi.

Dari kriteria diatas maka peneliti menetapkan kelas VIIIG dan VIII I dengan jumlah 64 siswa sebagai kelas control.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data
  - a. Observasi

Pada penelitian ini, peneliti belum mengangkat masalah yang perlu diselidiki. Akibatnya, peneliti melakukan penyelidikan yang luas dan komprehensif (sesuatu yang dapat dilihat dari segala sisi secara menyeluruh) dan menggambarkan segala sesuatu yang diamati, didengar, dan dialami. Untuk menyimpulkan kesimpulan pengamatan dalam keadaan yang belum tercantum, semua data tercatat.

b. Wawancara

Orang-orang yang terkait dengan penelitian diperlukan untuk keberhasilan penelitian tertentu. Wawancara adalah pertemuan antara dua atau lebih untuk membahas suatu topik dan bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab. Oleh karena itu, menurut penulis kesimpulan wawancara merupakan hasil dari sesi tanya jawab dengan orang-orang yang terkait dengan penelitian penulis. Wawancara ini juga penulis gunakan sebagai informasi awal untuk mengumpulkan data.

Tabel 3.3

No	Nama	Jabatan	Keterangan
1	Heris Harsono,S.Pd.M.M	Kepala Sekolah	Key Informan
2	Dyah wardani sitiresmi	Waka Kurikulum	Key Informan
3	Ratna sari dewi	Guru Seni Budaya	Key Informan
4	Ninu Nilna Matien	Guru Seni Budaya	Key Informan
5	Aufa rania Dewi	Peserta Didik	Informan
6	Danur Wenda	Peserta Didik	Informan
7	Retno Dwi Ningrum	Peserta Didik	Informan
8	Riyanto.S.Pd	Wali Kelas	Informan
9	Fatimah.S.Pd	Wali Kelas	Informan

c. Tes

Tes merupakan suatu alat untuk mengumpulkan informasi terkait tentang ketercapaian tujuan pendidikan atau tujuan pembelajaran. Karena itu setiap butir tes harus dapat dirumuskan secara akurat sehingga tidak menyebabkan peserta tes tidak mengetahui secara akurat

informasi yang diminta oleh butir soal tersebut, atau jangan sampai butir tes tersebut bermakna ganda sehingga menyebabkan peserta sukar memberikan jawaban yang diminta ( Sugiono, 2016).

Pengumpulan data tes pada penelitian ini dilakukan pada kelas VIII SMP N 1 Lebaksiu dengan memberikan beberapa tes pembelajaran seni tari tradisi dalam bentuk praktik menampilkan gerak tari tradisi.

d. Angket (kuesioner)

Penelitian dilakukan untuk menganalisis dan menyimpulkan data – data yang diperoleh di lapangan atau lokasi penelitian. Untuk mengumpulkan data penelitian, diperlukan suatu Teknik pengumpulan data yang sesuai dengan data yang dibutuhkan oleh peneliti. Pada penelitian ini, Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik pengumpulan data berupa kuesioner (angket)

Kuesioner atau angket merupakan Teknik pengambilan data dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan kepada objek yang diteliti. Sugiyono (2019:234) menjelaskan bahwa kuesioner adalah Teknik pengumpulan data dimana responden disajikan dengan serangkaian kuesioner atau angket untuk mengumpulkan data variable penelitian seperti keterampilan gerak tari tradisi, yang terdiri dari wiraga, wirama, dan wirasa. pada Kuesioner ini peneliti menggunakan tahap pra obeservasi dan observasi. Pada tahap pra observasi kuesioner digunakan untuk memperoleh data awal sebelum penelitian dan kuesioner observasi digunakan saat observasi pengambilan data berlangsung. Hal ini bertujuan agar hasil yang didapatkan valid.

Peneliti menyusun daftar pertanyaan atau pernyataan pada kuesioner yang akan digunakan dalam mengambil data, terlebih dahulu peneliti menyusun kisi-kisi pertanyaan atau pernyataan yang akan dibuat. Dalam penyusunan kisi-kisi kuesioner, peneliti mengacu pada indikator dari variable-variabel yang akan dibahas pada penelitian ini. Secara sederhana kisi-kisi pernyataan atau pertanyaan kuesioner yang akan peneliti gunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Favourabel ( + )	Unfavourabel ( - )	Jumlah
Wiraga	Keterampilan menari	1,2,3,4	5	
	Hafal gerakan tari	6, 7,8,9	10	
	Ketuntasan gerak tari	11,12,13,14	15	
	Keindahan gerak tari	16,17,18,19	20	
Wirama	Kesesuain gerak dengan irama	21,22,23,24	25	
	Keserasian gerak dengan ritme ( dinamika)	26,27,28,29	30	
	Kesesuaian gerak dengan tempo	31,32,33,34	35	

Variabel	Indikator	Favourabel ( + )	Unfavourabel ( - )	Jumlah
	Kesesuaian gerak dengan ilustrasi	36,37,38,39	40	
Wirasa	Rasa gerak	41,42,43,44	45	
	Rasa Irama	46,47,48,49	50	
	Rasa Penjiwaan Tema	51,52,53,54	55	
	Karakter tokoh/cerita	56,57,58,59	60	

Sumber : Olah Data Penelitian 2024

Tabel 3.5 Pedoman Penskoran

Pilihan	Keterangan	Skor
SM	Sudah Menguasai	5
M	Menguasai	4
CM	Cukup Menguasai	3
KM	Kurang Menguasai	2
TM	Tidak Menguasai	1

e. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk data, buku, arsip, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dalam hal ini peneliti akan mengumpulkan dokumen-dokumen yang terkait dengan permasalahan pada penelitian ini.

Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan bukti-bukti atau catatan-catatan penting yang berkaitan dengan penelitian serta dokumen-dokumen pengembangan modul ajar, foto-foto saat proses penelitian berlangsung sebagai pendukung hasil penelitian.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Purwanto, 2018) Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan produk atau perangkat yang dikembangkan dan ingin diuji coba harus memenuhi kriteria kualitas. Menurut Akker suatu perangkat pembelajaran dikatakan berkualitas jika memenuhi 3 kriteria yaitu valid, praktis dan efektif ( Zakky, 2018).

Perangkat dikatakan valid jika produk yang dikembangkan sesuai teori yang kuat dan konsisten internal. Perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika produk yang dikembangkan mudah diterapkan sedangkan, produk dikatakan efektif jika mendapatkan hasil sesuai yang diharapkan.

Berdasarkan ketiga sifat yang perlu diukur tersebut, maka instrument pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah :

a. Lembar validasi

Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui kevalidan rubrik penilaian adalah lembar validasi oleh ahli dan lembar validasi ahli materi. Lembar validasi ahli media memberikan informasi tentang aspek ketrampilan, aspek penyajian dan aspek tampil menyeluruh. Validasi tersebut memiliki

beberapa aspek penilaian diisi oleh validator dengan menggunakan rating score yaitu, kategori 1 sampai 4. Kategori penilaian dengan skala 1 sampai 4 yaitu angka 4 (sangat mampu) angka 3 (mampu) angka 2 (cukup mampu), dan angka 1 (tidak mampu).

b. Angket Respon Guru Terhadap Perangkat

Angket merupakan daftar pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Pada penelitian ini peneliti menggunakan angket respon guru yang akan merespon perangkat pembelajaran berupa rubrik pengembangan modul ajar. Angket respon guru terhadap instrument pengembangan modul ajar, dibuat dengan tujuan untuk mengetahui respon/tanggapan guru terhadap instrument pengembangan modul ajar yang digunakan saat pembelajaran berlangsung. Aspek-aspek yang direspon oleh guru berupa kesesuaian indikator, kebutuhan peserta didik, kepraktisan alur pembelajaran serta *transformasi* sintaks pengembangan modul ajar dalam proses pembelajaran. Angket ini diberikan pada guru saat berakhirnya pertemuan dan diisi sesuai petunjuk yang diberikan.

c. Hasil Tes Belajar (Praktik Keterampilan Gerak Tari Tradisi)

Untuk mengetahui keefektifan instrumen pengembangan modul ajar pada pembelajaran seni tari tradisi adalah dengan melakukan tugas praktik gerak tari tradisi, Tugas tersebut dengan menggunakan instrument pembelajaran yang sudah dikembangkan. Saat berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan perangkat yang dikembangkan maka peneliti akan melakukan tes praktik kemampuan ketrampilan gerak tari tradisi, dengan meminta peserta didik secara berkelompok melakukan beberapa kegiatan pembelajaran sesuai alur pembelajaran yang sudah dikembangkan. Data hasil uji coba ini sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki perangkat yang sudah disusun. Angket belajar ini disajikan dalam bentuk soal yang sudah melalui tahap validasi oleh validator. Berikut tabel penilaian ketrampilan gerak tari tradisi

Tabel 3.6  
Penilaian Keterampilan Gerak Tari Tradisi

No	Indikator	Kriteria	Keterangan	Penilai 1	Penilai 2
1	Mampu menjelaskan mempraktikkan ragam keterampilan gerak tari tradisi	4 (Sangat mampu)	Peserta didik mampu menjelaskan mempraktikkan ragam gerak tari tradisi 100% dengan menggunakan Bahasa sendiri		
		3 (mampu)	Peserta didik mampu menjelaskan mempraktikkan ragam gerak tari tradisi 90 % dengan menggunakan Bahasa sendiri		
		2 (cukup mampu)	Peserta didik mampu menjelaskan mempraktikkan ragam gerak tari tradisi 75 % dengan		

No	Indikator	Kriteria	Keterangan	Penilai 1	Penilai 2
			menggunakan Bahasa sendiri		
		1( Tidak mampu)	Peserta didik mampu menjelaskan dan mempraktikkan ragam gerak tari tradisi 50% dengan menggunakan Bahasa sendiri		
2	Mampu mengaplikasi irama dalam keterampilan gerak tari tradisi	4 (Cukup mampu)	Peserta didik dapat mengaplikasikan informasi irama dengan gerak tari tradisi 100% yang terdapat pada ragam gerak tari Tradisi		
		3 (mampu)	Peserta didik dapat mengaplikasikan irama dengan gerak tari tradisi 90 % yang terdapat pada		

No	Indikator	Kriteria	Keterangan	Penilai 1	Penilai 2
			ragam gerak tari Tradisi		
		2(cukup mampu)	Peserta didik dapat mengaplikasikan irama dengan gerak tari tradisi 75 % yang terdapat pada ragam gerak tari tradisi		
		1 (Tidak Mampu)	Peserta didik dapat mengaplikasikan irama dengan gerak tari tradisi 50 % yang terdapat pada ragam gerak tari Tradisi		
3	Mampu menganalisis tema dan rasa yang ada dalam tari tradisi	4(sangat mampu)	Peserta didik dapat menganalisis tema tari tradisi 100% sesuai interpretasi masing-masing		

No	Indikator	Kriteria	Keterangan	Penilai 1	Penilai 2
		3 (mampu)	Peserta didik dapat mempraktikkan ragam gerak tari tradisi 90% sesuai interpretasi masing-masing		
		2 (cukup mampu)	Peserta didik dapat menganalisis tema tari tradisi 75% sesuai interpretasi masing-masing		
		1 (tidak mampu)	Peserta didik dapat menganalisis tari tradisi 50% sesuai interpretasi masing-masing		
4	Mampu mengevaluasi ragam gerak tari tradisi	4 (sangat mampu)	Peserta didik mampu mengevaluasi pembelajaran seni tari tradisi 100% sesuai		

No	Indikator	Kriteria	Keterangan	Penilai 1	Penilai 2
			dengan pemahaman masing-masing.		
		3(mampu)	Peserta didik mampu mengevaluasi pembelajaran senitari tradisi 90% sesuai dengan pemahaman masing-masing.		
		2(cukup mampu)	Peserta didik mampu mengevaluasi pembelajaran senitari tradisi 75% sesuai dengan pemahaman masing-masing.		
		1( tidak mampu)	Peserta didik mampu mengevaluasi pembelajaran senitari tradisi 50% sesuai dengan		

No	Indikator	Kriteria	Keterangan	Penilai 1	Penilai 2
			pemahaman masing-masing.		
5	Mampu merefleksi dan membuat kesimpulan dari tari tradisi yang sudah dipraktikkan	4( sangat mampu)	Peserta didik mampu membuat refleksi dan kesimpulan dari ragam gerak tari tradisi 100% sesuai pemahaman masing-masing		
		3 ( mampu)	Peserta didik mampu membuat refleksi dan kesimpulan dari ragam gerak tari tradisi 90% sesuai pemahaman masing-masing		
		2( cukup mampu)	Peserta didik mampu membuat refleksi dan kesimpulan dari ragam gerak		

No	Indikator	Kriteria	Keterangan	Penilai 1	Penilai 2
			tari tradisi 75% sesuai pemahaman masing-masing		
		1 ( tidak mampu)	Peserta didik mampu membuat refkelsi dan kesimpulan dari ragam gerak tari tradisi 50% sesuai pemahaman masing-masing		

Sumber: olah data penelitian 2024

#### d. Validasi Psikometri

Validasi Psikometri adalah kemampuan penilaian untuk mengukur apa yang diklaimnya untuk diukur. Validitas psikometri adalah tingkat keakuratan test psikometri dalam mengukur apa yang diklaimnya, serta merupakan komponen penting dalam dalam pengujian psikometri. Validitas ini sangat bergantung pada sampel peserta yang digunakan termasuk usia, budaya, Bahasa dan jenis kelamin. Validitas psikometri penting untuk membuat keputusan yang tepat berdasarkan hasil tes. Metode statistik yang kuat digunakan untuk memastikan bahwa tes benar-benar mencerminkan kemampuan potensi dan kandidat. Berikut tabel Validasi Psikometri yang peneliti desain :

Tabel 3.7  
Validasi Psikometri

Rubrik	Penilai 1	Penilai 2
Materi		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Soal harus sesuai dengan indikator</li> <li>2. Pilihan jawaban harus homogen dan logis ditinjau dari segi materi</li> <li>3. Setiap soal mempunyai satu jawaban yang benar atau paling benar</li> </ol>		
<p>Konstruksi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Pokok soal harus dirumuskan secara jelas dan tegas</li> <li>5. Rumusan pokok soal dan pilihan jawab harus merupakan pernyataan yang diperlukan saja</li> <li>6. Pokok soal jangan mengandung pertanyaan yang bersifat negative</li> <li>7. Pokok soal jangan memberi petunjuk kearah jawaban yang benar</li> <li>8. Panjang rumusan pilihan jawaban yang relative</li> <li>9. Pilihan jawaban jangan menggantung pernyataan</li> </ol>		

Rubrik	Penilai 1	Penilai 2
Materi		
<p>10. Pilihan jawaban berbentuk angka atau waktu yang harus disusun berdasarkan urutan besar kecilnya nilai angka atau kronologisnya</p> <p>11. Gambar, grafik, tabel, diagram dan sejenisnya yang terdapat pada soal harus jelas dan berfungsi</p> <p>12. Butir soal jangan bergantung pada jawaban soal sebelumnya</p>		
Bahasa		
<p>13. Setiap soal harus menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia</p> <p>14. Jangan menggunakan Bahasa yang berlaku setempat, jika soal akan digunakan untuk daerah lain atau nasional</p> <p>15. Setiap soal harus menggunakan Bahasa yang komunikatif</p> <p>16. Pilihan jawaban jangan mengulang kata atau frase yang bukan merupakan satu kesatuan pengertian</p>		
Ketrampilan gerak tari tradisi		
17. Sesuai dengan bidang kajian keterampilan gerak tari tradisi		

Rubrik	Penilai 1	Penilai 2
Materi		
18. Mudah dipahami untuk kelas VIII SMP N Kabupaten Tegal 19. Deskripsi yang jelas dan dapat direfleksi dan disimpulkan		

Sumber olah data peneliti 2024

#### E. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah proses pengumpulan data pada penelitian dilakukan. Sugiyono (2029:241) menyatakan bahwa analisis data merupakan suatu langkah atau kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul. Peneliti memilih menggunakan dua acara untuk memvalidasi instrument tes yaitu dengan validasi isi dan validasi kontrak

##### 1. Uji Validitas

###### a. Validasi isi (*Content Validity*)

Validitas isi dapat digunakan pendapat ahli (*expert judgement*). Dalam hal ini setelah instrument dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonstruksikan dengan yang berkompeten. Konsultasi ini dilakukan dengan dosen pembimbing untuk melihat kekuatan item butir. Selain dengan dosen pembimbing, instrument ini juga dikonsultasikan dengan pakar ahli psikologi yang selanjutnya hasil konsultasi tersebut dijadikan masukan untuk menyempurnakan instrumen sehingga layak untuk mengambil data (Suryabrata, 2014).

Dengan makna demikian maka validitas logis untuk sebuah instrument evaluasi menunjuk pada kondisi bagi sebuah instrument yang memenuhi persyaratan valid berdasarkan penalaran. Kondisi valid tersebut dipandang terpenuhi karena instrument yang bersangkutan sudah dirancang secara baik, mengikuti teori, dan ketentuan yang ada.

Pada tahap ini instrumen pengembangan yang dibuat peneliti akan dicek validitasnya oleh validator yaitu 3 dosen pendidikan dan 2 guru seni budaya

(menggunakan pembuktian validitas dari konsep Aiken (Azwar, 2018). Aiken telah merumuskan formula Aiken's V untuk menghitung content validity coefficient yang didasarkan pada hasil penilaian dari panel ahli sebanyak n orang terhadap suatu item dari segi sejauh mana item tersebut mewakili konstruk yang diukur. Berikut rumus Aiken's V yaitu :

$$V = \frac{\sum(r-l_0)}{[n(c-1)]}$$

Keterangan :

$l_0$  = Angka ranting yang terkecil

$c$  = Angka rating yang terbesar

$r$  = Angka yang diberikan oleh validator

Menurut Aiken, banyaknya kategori ranting akan mempengaruhi standar validitas. Banyaknya kategori ranting terkecil yang dirumuskan oleh Aiken adalah 2 dan terbanyak adalah 7. Berdasarkan standar yang ditetapkan Aiken, minimal V Aiken adalah 0,75 (Bashooir & Supahar, 2018). Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan 5 rating sebagai berikut:

1= Tidak baik

2=Kurang baik

3=Cukup

4=Baik

5=Sangat baik

#### b. Validasi konstruk (*Construct Validity*)

Validitas konstruk adalah sejauh mana hasil pengukuran dianggap mencerminkan konstruk (*Construct*) dalam suatu teori psikologi. Konstruk pada dasarnya adalah bagian variable yang dapat diukur, oleh karenanya konstruk diturunkan dari definisi konseptual dari suatu variable atau dapat dikatakan konstruk adalah devinisi operasional dari variable. Oleh karenanya, maka validitas konstruk dibutuhkan untuk tes-tes dimana bahan yang akan diujikan masih perlu didefinisikan terlebih dahulu. Pengujian validitas konstruk

pada dasarnya menguji secara empiric terhadap definisi operasional yang digunakan sebagai dasar penyusunan instrument.

Tes atau angket yang akan divalidasi harus dicobakan kepada subjek penelitian. Setelah tes dilakukan maka akan dicek validitas setiap butir soal atau validitas item. Pengertian umum untuk validitas item adalah demikian sebuah item dikatakan valid apabila mempunyai dukungan yang besar terhadap skor total. Skor pada item menyebabkan skor total menjadi tinggi atau rendah. Dengan kata lain dapat dikemukakan di sini bahwa sebuah item memiliki validitas yang tinggi jika skor pada item mempunyai kesejajaran dengan skor total. Kesejajaran ini dapat diartikan dengan korelasi sehingga untuk mengetahui validitas item digunakan rumus korelasi ( Sugiyono, 2013).

Butir-butir kuisioner tersebut disusun dan di uji validitasnya apakah butir-butir tersebut valid atau tidak valid. Cara yang ditempuh adalah :

1. Menyusun butir-butir instrument berdasarkan indicator-indikator yang telah ditentukan dari masing-masing variable.
2. Mengkonsultasikan instrument kepada para ahli (*expert judgement*) dalam hal ini dosen pembimbing dan psikolog untk disempurnakan sehingga layak untuk digunakan dalam pengambilan data.
3. Menguji keterbacaan butir instrument.
4. Diujicobakan pada sampel. Teknik ini dilakukan dengan korelasikan antara skor butir dengan skor total sebagai kriterium.
5. Rumus korelasi *product moment* dari Karl Pearson dipergunakan untuk menganalisa masing-masing butir.

Proses Pengujian “*Construct Validity*” dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi secara rinci tentang “*Construct*” yang akan memberikan jawaban hasil tes.
2. Menyusun Hipotesis-hipotesis yang berhubungan dengan “*Construct*”
3. Mengumpulkan data untuk menguji hipotesis tersebut.
4. Menganalisa data dan mengumpulkan.

## 2 Uji Realibilitas

Realibilitas yang berasal dari kata *reability* berarti sejauhmana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya (Sudaryono,2014). Scarvia B.Anderson dan kawan-kawan menyatakan bahwa persyaratan bagi tes, yaitu validasi dan realibilitas ini penting. Dalam hal ini validasi lebih penting dan realibilitas ini perlu

karena menyokong terbentuknya validasi. Sebuah tes mungkin reliabel tetapi tidak valid. Sebaliknya, sebuah tes yang valid biasanya reliabel. Berikut rumus reliabilitas yaitu :

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

$r_{11}$  = reabilitas tes secara keseluruhan

$p$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

$q$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$  = jumlah hasil perkalian antara  $p$  dan  $q$

$n$  = banyak item

$s$  = standar deviasi dari tes

Tabel 3.6 Tingkat Reabilitas

Hasil	Tingkat Reabilitas
0,801 – 1,000,	Sangat Ringgi
0,601 – 0,800	Tinggi
0,401 – 0,600	Cukup
0,201 – 0,400	Rendah
0,00 – 0,200	Sangat Rendah

Sumber : olah data peneliti 2024

### 3 Uji Kesukaran

Tingkat kesukaran butir soal merupakan salah satu indikator yang dapat menunjukkan kualitas butir soal tersebut apakah termasuk sukar, sedang, atau mudah. Tingkat kesukaran dihitung melalui indeks kesukaran yaitu angka yang menunjukkan proporsi siswa menjawab benar soal tersebut. ada jga yang mengistilahkan indeks kesukaran dengan instilah taraf kesukaran. Tingkat

kesukaran butir tes ditunjukkan oleh besarnya angka presentase dari penempuh yang mendapat jawaban betul. Untuk bentuk tes dikotomus digunakan rumus :

$$TK (P) = \frac{B.10.14}{N}$$

Dimana :

TK = Tingkat kesukaran butir

B = Banyaknya penjawab betul

N = Banyaknya penempuh

Tabel 3.7  
Kriteria Taraf Kesukaran

Nilai P	Interpretasi
$0,00 < P = 0,00$	Sangat Sukar
$,00 < P \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < P \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < P \leq 1,00$	Mudah
$P=1,00$	Sangat Mudah

Sumber : olah data peneliti

#### 4 Uji Pembeda

Daya beda butir soal yaitu butir soal tersebut dapat membedakan kemampuan individu peserta didik. Daya pembeda instrument seperti tes adalah kemampuan dari tes tersebut dalam memisahkan antara subjek yang pandai

dengan subjek yang kurang pandai. Dalam mencari daya beda subjek peserta tes dipisahkan menjadi dua sama besar berdasarkan skor yang mereka peroleh. Berikut ini adalah rumus daya pembeda dan kriteria daya pembeda yaitu :

Kriteria Daya Pembeda

RUMUS DAYA BEDA (D)

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan :

Dp = Daya Pembeda

BA = Banyaknya kelompok atas yang menjawab betul

BB = Banyaknya kelompok bawah yang menjawab betul

JA = Banyaknya subjek kelompok atas

JB = Banyaknya subjek kelompok bawah