

IMPLEMENTASI *EDUCATION GAMES* TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SENI TARI

© Pratika Tazkia, Ayo Sunaryo*

* Program Studi Pendidikan Tari, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudhi
 No. 229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154

© pratikatazkaa@upi.edu

* Program Studi Pendidikan Tari, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudhi
 No. 229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154

© ayosekolah@upi.edu

Abstrak

Dalam pembelajaran seni tari, terkadang guru mengalami kendala dalam prosesnya. Salah satunya disebabkan karena peserta didik memiliki minat belajar yang rendah. Rendahnya minat belajar peserta didik dikarenakan pembelajaran yang disajikan bersifat monoton, sehingga membuat peserta didik bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru harus memiliki inovasi dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dengan merancang media pembelajaran yang bervariasi. *Education games* sebagai media pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan unsur mendidik di dalamnya. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk memaparkan implementasi *education games* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran seni tari untuk memperbaiki kualitas belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Adapun tahapan PTK yang digunakan menurut Kurt Lewin dengan 4 komponen yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Objek penelitian ini yaitu siswa kelas VIII F SMPN 5 Bandung yang berjumlah 34 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu melalui observasi, wawancara, angket, studi literatur, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan minat belajar siswa setelah dilakukan *treatment* pembelajaran seni tari menggunakan *education games* dilihat dari antusias dan keaktifan siswa dalam melakukan pembelajaran seni tari, yang diperkuat dengan hasil perolehan angket dengan nilai pra siklus 58,62%, siklus I 70,5%, dan siklus II 75,5%. Hasil tersebut mencakup indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Dengan demikian, penggunaan *education games* dalam pembelajaran seni tari mampu memberikan pengaruh positif sehingga menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: Pembelajaran Seni Tari, *Education Games*, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Salah satu faktor internal yang dapat mendukung keberhasilan belajar adalah minat. Belajar dengan minat akan mendorong peserta didik belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat (Oemar Hamalik, 2009, hlm. 33). Bagi peserta didik, minat belajar perlu ditanamkan dalam diri sendiri karena dengan adanya minat

maka akan timbul rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Perhatian akan membuat siswa lebih terarah dan berkembang sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai (Slameto, 2010, hlm. 27). Namun, yang menjadi tantangan bagi guru dalam pembelajaran di kelas yaitu tidak semua peserta didik memiliki minat belajar terhadap

suatu pelajaran. Hal tersebut disebabkan karena guru masih menggunakan pembelajaran konvensional sehingga pembelajaran yang disajikan bersifat monoton. Pembelajaran terasa membosankan karena terjadi satu arah dan peserta didik dituntut untuk menguasai secara keseluruhan sehingga sulit untuk memahami materi. Maka yang perlu dilakukan adalah guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Seperti yang diungkapkan oleh Djamarah (2010, hlm. 166) "variasi mengajar baik dalam gaya mengajar, dalam penggunaan media dan bahan ajar, maupun dalam interaksi guru dengan anak didik dapat membawa kegiatan belajar kedalam pengalaman yang menarik pada berbagai tingkat kognitif". Variasi mengajar tersebut dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian yang berfokus pada penggunaan *education games* dan peningkatan minat belajar memang sudah banyak dilakukan. Penelitian-penelitian tersebut dijadikan referensi dalam penyusunan penelitian ini. Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini antara lain penelitian yang dilakukan oleh Nina Nuraeni (2017) penelitian ini terfokus pada pembelajaran seni tari sebagai penguatan pendidikan karakter melalui *education games*. Penelitian yang dilakukan oleh Dera Widyawiyarti (2016) penelitian ini terfokus pada penggunaan media pembelajaran game interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Nidaan Hafiyya dan Muhammad Sofian (2023) penelitian ini terfokus pada penggunaan media pembelajaran berbasis *education game* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian yang telah dipaparkan tersebut memang memiliki persamaan dengan penelitian ini, namun yang

menjadikan penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu adalah karena metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas sehingga memerlukan beberapa *treatment*, maka bentuk *education games* yang disajikan pula bervariasi. Sehingga penelitian ini mampu memberikan referensi mengenai penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk membangun minat belajar agar siswa memiliki ketertarikan terhadap pelajaran yang diberikan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta mampu membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa (Oemar Hamalik 1986). Media pembelajaran juga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, sehingga proses penyampaian materi akan lebih mudah tersampaikan dan dimengerti oleh peserta didik. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *education games* atau permainan edukasi dalam penyampaian materinya. *Education games* dirancang untuk memberikan pembelajaran yang unik dan menarik dengan konsep belajar sambil bermain. *Education games* adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan di dalamnya (Adams, 1975).

Education games sebagai media pembelajaran ini diperlukan untuk pelaksanaan pembelajaran seni tari agar pembelajaran menjadi kondusif dan dapat berjalan dengan baik, karena pada dasarnya siswa membutuhkan hal-hal yang bersifat menyenangkan dalam proses belajar

mengajar. Hal ini senada dengan pendapat Rohani dan Ahmadi (1991, hlm. 29) bahwa “pada dasarnya setiap individu/peserta didik sangat membutuhkan permainan dan hiburan setelah selesai belajar”. Media pembelajaran tersebut dirancang untuk menjadi faktor utama dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa. Pujiadi (2014) mengemukakan bahwa “permainan edukasi bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pembelajaran sambil bermain sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan.”

Pada kenyataannya dalam pembelajaran seni tari di SMPN 5 Bandung cenderung membosankan. Guru cenderung memberikan pembelajaran hanya dengan metode ceramah dan diskusi saja, serta tidak memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, permasalahan yang terjadi di kelas VIII F adalah kurangnya perhatian siswa terhadap pelajaran seni tari. Faktor yang mempengaruhi hal tersebut yaitu karena penggunaan ponsel yang mengalihkan fokus dan perhatian siswa. Pembelajaran seni tari sangat cocok dilaksanakan menggunakan media pembelajaran *education games* karena seni identik dengan sesuatu yang menyenangkan layaknya sebuah permainan. Seperti yang dikemukakan oleh Sunaryo (2020) bahwa “seni merupakan aktifitas permainan, melalui permainan kita dapat mendidik anak dan membina kreativitasnya sedini mungkin”. Pembelajaran seni tari menggunakan *education games* mampu menghasilkan aktivitas fisik sehingga siswa dapat bergerak aktif. Permainan tersebut termasuk ke dalam permainan ringan yang dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Al- Gazali dalam Rohani dan Ahmadi (1991, hlm. 30) “menyarankan agar anak-anak (peserta didik)izinkan bermain dengan

permainan ringan dan tidak berat-berat sesudah jam pelajaran untuk memperbarui kegiatannya dengan syarat permainan tersebut tidak meleihkan mereka”.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk memperbaiki kualitas belajar siswa dengan cara meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran seni tari menggunakan media pembelajaran *education games*. Serta untuk dapat mengetahui perencanaan pembelajaran, implementasi pembelajaran, dan hasil implementasi pembelajaran tersebut.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Syamsudin (2007, hlm. 227) “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) cukup potensial untuk membantu memecahkan masalah guru dalam menjalankan profesinya sekaligus meningkatkan kinerjanya”. PTK bertujuan untuk menemukan solusi permasalahan proses belajar mengajar, memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas, serta membawa perubahan yang lebih baik dalam proses pembelajaran. Adapun menurut Kurt Lewin, prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai satu siklus. Dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus, dimana setiap siklus nya dilaksanakan sebanyak 2 pertemuan.

Partisipan dan Setting Penelitian

Partisipan penelitian ini adalah siswa kelas VIII F SMPN 5 Bandung yang berjumlah 34 orang, diantaranya 16 siswa laki-laki dan 16 siswa

perempuan. Adapun subjek penelitian yang dijadikan sebagai informan adalah salah satu guru seni budaya kelas VIII di SMPN 5 Bandung sebagai individu yang memahami pembelajaran seni budaya dan mengetahui perkembangan peserta didik dalam proses pembelajaran seni budaya. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 5 Bandung yang berlokasi di Jalan Sumatera No.40, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini melalui observasi lapangan, wawancara, pembagian angket, dan dokumentasi kegiatan. Instrumen penelitian pada penelitian ini menggunakan pedoman-pedoman seperti pedoman observasi yang berisi lembar observasi dengan indikator minat belajar, pedoman wawancara berupa daftar pertanyaan, dan pedoman angket berupa butir pernyataan berdasarkan indikator minat belajar. Pembagian angket tersebut dilakukan selama tiga kali pada saat pra siklus, siklus I, dan siklus II dengan 34 responden. Peneliti juga melakukan pengumpulan data dengan studi literatur untuk menemukan teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti sebagai bahan rujukan dalam pembahasan hasil penelitian. Untuk melengkapi pengumpulan data tersebut, peneliti juga mengumpulkan dokumentasi berupa foto dan video kegiatan selama penelitian berlangsung.

Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan tujuan untuk mengolah informasi yang telah diperoleh dari pengumpulan data sebuah penelitian, agar dapat dianalisis dan ditarik kesimpulan sebagai jawaban dari masalah yang diteliti. Milles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 246) mengungkapkan bahwa

“aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh”. Terkait dengan itu, analisis data yang digunakan peneliti menggunakan tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL

Kondisi Awal Sebelum Penggunaan Education Games

Peneliti melakukan observasi awal dengan tujuan mengumpulkan data-data untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran seni tari sebelum menggunakan media pembelajaran education games dan mengukur minat belajar siswa terhadap pembelajaran seni tari. Dalam proses ini, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran seni tari dengan menggunakan instrumen pedoman observasi, wawancara, dan angket. Kegiatan ini diawali dengan wawancara bersama guru mata pelajaran seni budaya kelas VIII SMPN 5 Bandung. Hasil wawancara yang didapatkan bersama guru seni budaya yaitu pelaksanaan pembelajaran seni tari di kelas VIII SMPN 5 Bandung cukup berjalan dengan baik, namun terdapat beberapa kelas yang kurang memiliki respon baik terutama kelas VIII F yang menjadi partisipan pada penelitian ini. Dalam melaksanakan pembelajaran seni tari, guru menggunakan metode ceramah dan diskusi sebagai pendekatan utama, serta mengandalkan media pembelajaran berupa presentasi berbasis *PowerPoint* (PPT).

Hasil observasi dan angket yang dibagikan kepada siswa yaitu sebagian besar siswa merasa senang melakukan pembelajaran seni tari, namun terkadang para siswa merasa jenuh dan bosan dikarenakan model pembelajaran dan media yang diberikan guru kurang bervariasi. Terutama bagi siswa laki-laki

yang merasa bahwa pelajaran seni tari itu hanya untuk perempuan saja. Sehingga mereka menunjukkan respon yang kurang baik terhadap pelajaran seni tari dengan tidak fokus pada saat pelajaran berlangsung, malas berlatih, tidak ada keinginan untuk memahami materi, dan mengalihkan perhatiannya kepada hal-hal lain seperti menggunakan ponsel pada saat pelajaran berlangsung. Dari hasil pengamatan, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran seni tari masih tergolong rendah dan siswa menginginkan pembelajaran yang menyenangkan dan berbeda seperti biasanya.

Data Awal Pembelajaran Tari Sebelum Diberikan Treatment

Tabel 1. 1 Data Awal Sebelum Treatment

No.	Indikator Penilaian	Skor Total
1.	Perasaan senang	438
2.	Ketertarikan	451
3.	Perhatian	463
4.	Keterlibatan	524
Skor Rata-Rata		58,62%

Dalam hasil angket sebelum dilakukan *treatment* menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah.

Proses Pembelajaran Tari Menggunakan Education Games

Siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan pada tanggal 16 Februari 2023 dan 23 Februari 2023. Sedangkan siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan pada tanggal 02 Maret 2023 (pertemuan ke-3) dan 16 Maret 2023 (pertemuan ke-4). Setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang akan diuraikan sebagai berikut:

Perencanaan (Planning)

Perencanaan pembelajaran seni tari menggunakan *education games* diawali dengan berdiskusi bersama guru seni budaya kelas VIII SMPN 5 Bandung. Kemudian menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP dijadikan sebagai pedoman agar pembelajaran dapat lebih terarah dengan menentukan materi pokok, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, pendekatan dan model pembelajaran, serta langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan. Kompetensi dasar yang diterapkan dalam pembelajaran yaitu 3.1 Memahami keunikan gerak tari tradisional berdasarkan pola lantai dengan menggunakan unsur pendukung tari dan 4.1 Merangkai gerak tari tradisional dengan menggunakan unsur pendukung tari. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan saintifik dengan model pembelajaran cooperative learning.

Pelaksanaan (Acting)

Bentuk *education games* yang telah dirancang dan digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Find The Uniqueness

Pada permainan ini, siswa diberikan tantangan untuk menemukan keunikan gerak tari tradisional melalui tayangan video yang telah disediakan. Video tari tersebut dapat diakses melalui *QR Code Scanner* dengan ponsel milik siswa.



Gambar 1. 1 Education Games Pertemuan 1

Choose The Costume

Pada permainan ini, disediakan kostum tari dari beberapa daerah di Indonesia secara acak, kemudian siswa diberikan tantangan untuk memilih kostum sesuai daerah yang telah ditentukan setiap kelompoknya dan kostum tersebut digunakan kepada satu siswa sebagai model. Manfaat dari permainan ini yaitu dapat melatih siswa untuk mengetahui dan membandingkan keunikan kostum tari setiap daerahnya, serta dapat melatih siswa untuk menggunakan kostum tersebut secara mandiri.



Gambar 1. 2 Education Games Pertemuan 2

Use The Property

Pada permainan ini, disediakan beberapa properti tari dari setiap daerah di Indonesia, kemudian setiap siswa perlu memilih salah satu properti tari tersebut. Siswa diberikan tantangan untuk melakukan eksplorasi gerak tari menggunakan properti yang sudah mereka pilih sebelumnya. Permainan ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan gerak tari

berdasarkan kreatifitasnya dan mengekspresikan diri secara bebas melalui eksplorasi gerak.



Gambar 1. 3 Education Games Pertemuan 3

Games Station

Pada permainan ini, siswa diberikan tantangan berupa pertanyaan atau evaluasi dari pembelajaran yang telah dilakukan yang dikemas melalui permainan. Secara berkelompok, siswa harus melewati beberapa stasiun dan menyelesaikan tantangan di dalamnya. Peneliti menyiapkan 5 stasiun yang berarti terdapat 5 tantangan di dalamnya, antara lain pilihan ganda, essay, mengelompokkan gambar sebuah tarian dan daerah asalnya, menjodohkan iringan musik dan penyajian tari, dan mengemukakan pendapat individu. Dalam permainan tersebut, peneliti menggunakan gambar dan kartu berwarna untuk menarik perhatian siswa agar pertanyaan-pertanyaan tersebut lebih mudah diselesaikan.



Gambar 1. 4 Education Games Pertemuan 4

Education games tersebut disajikan dalam 4 pertemuan dengan tahapan pembelajaran yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Dimana setiap pertemuannya menggunakan sintaks pembelajaran kooperatif diantaranya menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok,

membimbing kelompok, evaluasi, dan memberikan penghargaan.

4.	Keterlibatan	450
Skor Rata-Rata		75,5%

Pengamatan (Observing)

Hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus I dan II yaitu siswa mengalami peningkatan minat belajar dibandingkan pada saat observasi awal. Peningkatan tersebut dilihat dari respon siswa yang antusias dalam menerima pembelajaran, siswa memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran seni tari menggunakan *education games*, sehingga siswa terlihat lebih senang dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil pengamatan tersebut diperkuat dengan data angket yang diberikan kepada 32 responden siswa kelas VIII F SMPN 5 Bandung sebagai berikut.

Tabel 1. 2 Hasil Angket Siklus I

No.	Indikator Penilaian	Skor Total
1.	Perasaan senang	565
2.	Ketertarikan	547
3.	Perhatian	560
4.	Keterlibatan	554
Skor Rata-Rata		70,5%

Melalui hasil observasi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa terhadap pembelajaran seni tari dengan menggunakan media pembelajaran *education games*, namun upaya tersebut belum mencapai hasil yang maksimal, sehingga masih perlu adanya peningkatan kembali pada siklus II.

Tabel 1. 3 Hasil Angket Siklus II

No.	Indikator Penilaian	Skor Total
1.	Perasaan senang	624
2.	Ketertarikan	608
3.	Perhatian	598

Hasil observasi dan angket pada siklus II menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa tergolong tinggi. Maka, tindakan dihentikan pada siklus II karena sudah mencapai hasil yang optimal.

Pemerolehan data tersebut diperoleh dengan perhitungan rumus presentase minat belajar sebagai berikut:

$$P=f/n$$

Keterangan:

P = persentase

f = frekuensi dari setiap jawaban angket

n = jumlah responden

Refleksi (Reflecting)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis hasil observasi yang telah dilakukan, kemudian melakukan evaluasi dan menentukan tindakan yang akan dilakukan pada siklus selanjutnya. Tindakan yang berhasil pada siklus 1 maka akan tetap dilakukan di siklus 2, sedangkan tindakan yang tidak berhasil akan diubah pada siklus 2. Setiap kekurangan pada siklus 1 akan diperbaiki di siklus berikutnya. Refleksi yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengevaluasi kegiatan pembelajaran seni tari menggunakan *education games* dan mencari solusi untuk masalah atau kekurangan yang terjadi pada saat pelaksanaan pembelajaran tersebut.

PEMBAHASAN

Pembelajaran seni tari dilakukan dengan menggunakan beberapa permainan edukasi sebagai media pembelajaran yang mampu menghasilkan aktivitas fisik sehingga siswa dapat bergerak aktif, melatih siswa dalam memecahkan masalah (*problem solving*) dan meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan

psikomotor. Permainan yang digunakan tidak harus selalu berupa permainan modern atau digital, tetapi berbagai bentuk permainan edukasi yang memiliki unsur mendidik di dalamnya dapat dijadikan media untuk membantu guru dalam menyajikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Adams (1975) yaitu "*Education games* adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan di dalamnya".

Permainan yang disajikan menggunakan kartu berwarna, gambar-gambar, papan permainan, properti tari dan kostum tari untuk menarik perhatian siswa. Tujuannya agar siswa dapat fokus memperhatikan apa yang disampaikan peneliti dalam melakukan pembelajaran. Sesuai dengan yang dikatakan oleh Slameto (2010, hlm. 27) bahwa "perhatian akan membuat siswa lebih terarah dan berkembang sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai". Permainan tersebut termasuk ke dalam permainan ringan yang dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Al- Gazali dalam Rohani dan Ahmadi (1991, hlm. 30) "menyarankan agar anak-anak (peserta didik)izinkan bermain dengan permainan ringan dan tidak berat-berat sesudah jam pelajaran untuk memperbarui kegiatannya dengan syarat permainan tersebut tidak meleihkan mereka". Pelaksanaan pembelajaran seni tari menggunakan media pembelajaran *education games* ini selain untuk membantu guru dalam penyampaian materi, tetapi juga mampu melatih siswa untuk dapat bekerja sama, membangun interaksi dan komunikasi yang baik, berpikir kritis, dan memecahkan masalah.

Hasil analisis data observasi dan angket yang diberikan dari pra siklus sampai siklus II menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa terhadap pembelajaran seni tari menggunakan media pembelajaran *education games*. Pada kondisi awal sebelum dilakukannya *treatment*, siswa memiliki tingkat minat belajar yang rendah dilihat dari kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran seni tari menyebabkan siswa mengalihkan perhatiannya kepada hal lain seperti mengobrol pada saat pembelajaran dan menggunakan ponsel ketika pembelajaran berlangsung. Setelah mengimplementasikan pembelajaran seni tari melalui tindakan kelas menggunakan *education games*, maka terjadi peningkatan minat belajar siswa.

Hasil tersebut sudah mencakup indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Perasaan senang dapat dilihat dari respon siswa yang antusias dalam menerima pembelajaran, ketertarikan dapat dilihat dari semangat dan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran, perhatian dapat dilihat dari siswa yang mampu memperhatikan dengan baik penyampaian materi yang dilakukan oleh peneliti, dan keterlibatan dapat dilihat dari keaktifan dan partisipasi siswa dalam mengikuti seluruh rangkain pembelajaran seni tari menggunakan *education games* secara tertib dan kondusif. Media pembelajaran *education games* mampu meningkatkan minat belajar, karena siswa lebih mudah memahami pelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan, sesulit apapun pelajarannya siswa akan menikmati pelajaran tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Pujiadi (2014) bahwa "permainan edukasi bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pembelajaran sambil bermain sehingga dengan perasaan

senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan”.

KESIMPULAN

Pembelajaran seni tari yang selama ini dilakukan oleh guru masih bersifat konvensional dalam penyampaian materinya dan kurang mengadopsi penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Peserta didik merasa jenuh dan menyebabkan kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran seni tari, sehingga membutuhkan peningkatan minat belajar dengan memperbaiki kualitas pembelajaran. Penelitian ini dapat membantu mengatasi permasalahan yang terjadi pada pembelajaran seni tari dengan menggunakan *education games*. Penggunaan *education games* dalam pembelajaran seni tari mampu memberikan peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa. Melalui pembelajaran tersebut siswa merasa antusias dan semangat dalam melakukan pembelajaran seni tari. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti diperkuat dengan hasil pengukuran angket, dimana minat belajar tersebut mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Pada saat observasi awal minat belajar siswa mencapai 58,62% kemudian mengalami peningkatan pada siklus I mencapai 70,5% dan peningkatan kembali pada siklus II mencapai 75,5%. Hasil tersebut sudah mencakup indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dikarenakan adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti mengucapkan terkait terutama kepada SMPN 5 Bandung yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di lokasi tersebut, dan kepada seluruh civitas akademik Program Studi

Pendidikan Seni Tari Universitas Pendidikan Indonesia memberikan arahan dan bimbingan dalam menyusun penulisan penelitian ini.

REFERENSI

- Anjani, H. L., Yetti, E., & Cahyadi, O. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Seni Tari Pada Siswa Laki Laki Melalui Model Pembelajaran Motivasi ARCS. *Journal Universitas Negeri Jakarta*.
- Budiman, A., & Karyati, D. (2021). Membentuk Karakter Kreatif: Bergerak Melalui Stimulus Permainan Tradisional. *Jurnal PGSD*.
- Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. *Journal Universitas Pahlawan*.
- Hanas, H., Sumiani, & Khaeruddin. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Tari Pada Kelas VII A SMP Negeri 1 Mare Kabupaten Bone. *Eprints Universitas Negeri Makassar*.
- Khairunnisa, P., Rohayani, H., & Sabaria, R. (2022). Belajar Menari Melalui Ice Breaking Games. *Ejournal Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Nuraeni, N. (2017). Pembelajaran Seni Tari Melalui Educatin Games Sebagai Penguat Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas X di SMK Negeri 2 Kota Bandung. *Repository Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Nurdin, & Hidayatullah, F. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions Terhadap Pembelajaran Tari. *Jurnal Universitas PGRI Palembang*.

- Putri, A. R., & Budiman, A. (2022). Meningkatkan Minat Dalam Pembelajaran Seni Tari Dengan Media Digital Ispring Suite 9. *Ejournal Universitas Pendidikan Indonesia* .
- Satifa, A. N., & Komalasari, H. (2023). Berpikir Kritis Dengan Model Cognitive Growth Melalui Pembelajaran Tari. *Ejournal Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Setiawan, A. (2019). Mengembangkan Nilai Karakter dan Kemampuan 4C Anak Melalui Pendidikan Seni Tari di Masa Revolusi Industri 4.0. *Journal Universitas Muhammadiyah* .
- Sitompul, D. N., & Hayati, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Direct Instruction Berbasis Games Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Akuntansi Pasiva Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UMSU. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara*.
- Slameto. (2015). Implementasi Penelitian Tindakan Kelas. *Ejournal Universitas Kristen Satya Wacana*.
- Sunaryo, A. (2016). Kaulinan Barudak Sebagai Sumber Ajar Dalam Penciptaan Tari Anak di Sekolah Dasar. *Ejournal Universitas Pendidikan Indonesia* .
- Sunaryo, A. (2020). Pengembangan Model Engkle Berbasis Permainan Tradisi Untuk Meningkatkan Kompetensi Penciptaan Tari Anak. *Repository Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Sunaryo, A., Masunah, J., Narawati, T., & Nugraheni, T. (2020). Gerak Relationship Pada Permainan Tradisional Anak Sunda Sebagai Sumber Penciptaan Komposisi Tari Anak . *Jurnal Obsesi*.
- Widyawiyarti, & Dera. (2016). Studi Deskriptif Pembelajaran Seni Tari Melalui Game Interaktif Pada Siswa Kelas VII SMPN 3 Cimahi. *Repository Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Wisudanti, P. A. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Seni Tari Melalui Model Pembelajaran Savi Berbasis Daring (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas VIII-5 SMPN 26 Jakarta) . *Repository Universitas Negri Jakarta*.