

MENINGKATKAN KEMAMPUAN EKSPLORASI GERAK TARI DENGAN METODE KARYA WISATA (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Remaja di Sanggar Sekar Putri, Depok, 2022)

**Afridha Syella Yuliamanesti¹, Dwi Kusumawardani², Rahmida
Setiawati³**

¹Program Studi Pendidikan Tari, Universitas Negeri Jakarta

²senitari@Unj.ac.id

*E-mail: ¹afridhasyella2307@gmail.com, ²ibudaniunj@yahoo.com ,
³rahmidasetiawati60@gmail.com*

Abstrak

Tulisan ini menjelaskan bahwa penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan metode karyawisata untuk peningkatan kemampuan eksplorasi gerak tari serta untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam kemampuan eksplorasi gerak tari. Penelitian dilakukan karena kemampuan eksplorasi gerak siswa di sanggar Sekar Putri Depok rendah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan dari Kemmis dan Mc Taggart dengan penerapan metode pembelajaran karyawisata. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan tes. Penelitian melibatkan kolaborator untuk melakukan penilaian dan evaluasi hasil dari metode karyawisata untuk meningkatkan kemampuan eksplorasi gerak tari. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan eksplorasi gerak tari pada siswa remaja disebabkan faktor pengalaman belajar langsung siswa dengan objek yang didapat dari kegiatan Karya Wisata, berdasarkan hasil nilai pra-siklus 49,8, siklus I meningkat menjadi 65,9, dan siklus II menjadi 81,2. Hal ini menunjukkan hampir seluruh siswa telah mencapai target nilai rata-rata yang ditetapkan pada setiap aspek kemampuan eksplorasi gerak tari.

Kata Kunci: Kemampuan eksplorasi gerak tari, metode karya wisata, pelatihan tari

Abstract

This paper explains that the research was conducted with the aim of describing the process of applying the field trip method application process to enhance the ability to explore dance moves and improve students' ability to explore dance moves. The study was conducted because the Sanggar Tari Sekar Putri Depok (Sekar Putri Dance Studio in Depok) students' ability to explore dance moves was low. Kemmis' and Mc Taggart's action research method, as well as the application of the field trip learning method, was used in this study. This study was conducted in two cycles, with each cycle consisting of four stages: planning, action, observation, and reflection. Observation, interviews, and tests were used as the data collection techniques. The study involved collaborators in assessing and evaluating the field trip method's outcomes to improve the ability to explore dance moves. The results showed an increase in the ability to explore dance movements in adolescent students due to the direct learning experience of students with objects obtained from

Karya Wisata activities, based on the results of the pre-cycle score of 49.8, the first cycle increased to 65.9, and the second cycle to 81, 2. This shows that almost all students have achieved the target average value set in every aspect of dance movement exploration abilities.

Keywords: Ability to explore dance moves, field trip method, dance training

I. Pendahuluan

Salah satu kemampuan yang dikembangkan dipendidikan formal maupun nonformal adalah kemampuan menari. Kemampuan menari identik dengan kecakapan dan kemahiran tubuh dalam bergerak, kemampuan ini merupakan kemampuan di ranah keterampilan yang berguna untuk melatih psikomotor, hal ini berkaitan dengan kemampuan eksplorasi gerak.

Sanggar Sekar Putri melaksanakan kegiatan eskplorasi, namun hasil belum memuaskan. Kegiatan eksplorasi gerak di sanggar Sekar Putri Depok prosesnya hanya dimulai dari siswa bergerak bebas tanpa ada pengetahuan tentang eksplorasi sebelumnya ,maka hasil yang didapat siswa hanya mampu menggerakkan tarian baku yang sudah ada. Semiawan mengatakan bahwa untuk memahami suatu konsep yang rumit dan abstrak akan lebih mudah jika disertai dengan contoh yang sesuai dengan situasi serta kondisi yang nyata (Andri, dkk, 2017: 132)

Siswa agar dapat melakukan eksplorasi dengan baik perlu dibantu dengan penerapan metode pembelajaran, banyak sekali jenis metode pembelajaran, diantaranya metode ceramah, metode diskusi, metode tanya jawab, metode demonstrasi, metode eksperimen, metode resitasi, metode karya wisata. Diantara jenis-jenis metode pembelajaran, metode karya wisata yang diterapkan oleh instruktur untuk melaksanakan eksplorasi gerak karena metode ini memiliki karakteristik yaitu memberikan pengalaman belajar secara langsung dengan melihat kenyataannya, sehingga tepat apabila digunakan untuk kegiatan eksplorasi gerak.

Penelitian tentang penerapan metode karya wisata untuk kegiatan eksplorasi gerak dilakukan di Sanggar Sekar Putri Depok, Jawa Barat. Pemilihan sanggar ini didasarkan dengan pengamatan yang dilakukan

langsung dan keadaan sanggar yang sudah membutuhkan inovasi baru dalam metode pembelajarannya. Guna meningkatkan kemampuan eksplorasi siswa di sanggar Sekar Putri Depok, maka diterapkan metode karya wisata. Dengan metode karya wisata siswa dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dalam proses belajar mengajar dapat bermakna. Penerapan metode karya wisata di sanggar Sekar Putri Depok diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengeksplorasi gerak.

Teori belajar konstruktivisme menjelaskan bahwa siswa akan membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan pengetahuan yang berasal dari pengalaman sebelumnya, pengetahuan tentang objek di dunia, dan biasanya akan dimulai dari karakteristik manusia masa depan yang diharapkan, konstruksi pengetahuan, serta proses belajar menurut teori konstruktivistik. Piaget menyatakan bahwa anak-anak yang ingin mengetahui dan mengkonstruksi pengetahuan tentang objek di dunia, mereka mengalami dan melakukan tindakan tentang objek yang diketahuinya dan mengkonstruksi objek itu berdasarkan pemahaman mereka. Karena pengertian mereka terhadap objek itu dapat mengatur realitas dan tindakan mereka. (Hendrowati & Yuni, Tri, 2015:4). Teori belajar konstruktivisme ini tentunya melibatkan kemampuan kreativitas untuk mengkonstruksi pengetahuan.

Kreativitas merupakan proses kemampuan seseorang untuk menciptakan produk baru dengan kombinasi, untuk mencipta sesuatu yang baru. Hal ini sejalan dengan penjelasan Hendrick bahwa kreativitas adalah proses mengungkapkan pengalaman masa lalu dan menempatkan pengalaman bersama dalam pola baru, ide, atau produk baru (Maharani, 2017:3).

Kreativitas juga kemampuan yang ada dalam suatu kegiatan komposisi tari, menurut Alma M. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance*, bahwa penciptaan suatu karya seni itu ditempuh melalui tiga tahapan yaitu, eksplorasi, improvisasi, dan forming (Putra, 2021:2) salah satu kegiatan penciptaan suatu karya seni yaitu eksplorasi. Eksplorasi ini berasal dari kegiatan penjajagan ide yang bisa dimunculkan dengan proses stimulus atau rangsangan yang sebelumnya diberikan kepada siswa agar siswa

dapat bergerak bebas sesuai keinginan tubuh dan hatinya seperti suara, sentuhan, atau pikiran siswa itu sendiri. Selain itu Sudiasa menyebutkan bahwa tidak kalah pentingnya adalah setiap akan membuat karya sekecil apapun, koreografer harus melakukan eksplorasi yakni melakukan penjajakan secara langsung (Sudiasa, 2013:99). Pada penelitian ini kegiatan eksplorasi di rangsang melalui metode Karya Wisata.

Karya Wisata yaitu suatu kegiatan membawa siswa ke obyek luar dengan maksud memperkaya dan memperluas pengalaman pembelajar secara nyata. Hal tersebut digunakan untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif, bahasa, sains, kreativitas dan lain sebagainya. Kemudian Karya Wisata memiliki manfaat yaitu memperluas informasi yang telah diperoleh di kelas, memberikan pengalaman nyata pada anak, dan menambah wawasan, serta mengurangi rasa bosan siswa terhadap suasana belajar dikelas. Dan menurut Zainal Aqib dan Ali Murtadlo metode Karya Wisata ialah suatu cara penyajian bahan pelajaran dengan membawa peserta didik langsung pada objek yang akan dipelajari di luar kelas (Dahlia,2021:15).

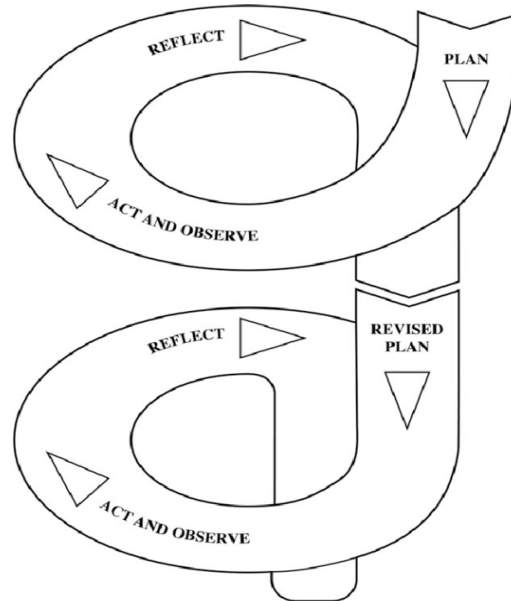
Guna meningkatkan kemampuan eksplorasi siswa di sanggar Sekar Putri Depok, maka diterapkan metode karya wisata. Dengan metode karya wisata siswa dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dalam proses belajar mengajar dapat bermakna. Penerapan metode karya wisata di sanggar Sekar Putri Depok diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengeksplorasi gerak.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional (Mahmud, 2008:19). Desain yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah model Kemis mc

Taggart, yaitu pelaksanaan tindakan dari satu siklus ke siklus berikutnya. Setiap siklus meliputi

perencanaan (planning), tindakan (action) dan pengamatan (observasi), dan refleksi (reflection). seperti yang dijabarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Model PTK Kemmis dan Mc Taggart

Model ini dipilih karena tahapnya berurutan dengan yang dilakukan peneliti dan dimulai dari tahap perencanaan, kemudian tahap pelaksanaan dan observasi dapat dilakukan secara bersamaan. Penelitian ini akan dilakukan di lembaga pendidikan non formal, yaitu Sanggar Sekar Putri, yang beralamat di Komplek BPK V, Gandul, Depok, Jawa Barat. Dengan waktu Pelaksanaan kurang lebih selama 5 bulan. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah 10 peserta didik tingkat remaja Sanggar Sekar Putri dan 1 orang pelatih. Kolaborator yang terlibat dalam penelitian ini adalah pelatih sekaligus pemilik Sanggar Tari Sekar Putri Depok, yaitu Ibu Tri Handari. tehnik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan tes.

III. Hasil dan Pembahasan

Hasil

1. Siklus I

Siklus ini dilaksanakan di Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan sebanyak 3 kali pertemuan dengan 1 kali pertemuan sebagai evaluasi, dengan alokasi waktu 90 menit setiap pertemuan.



Gambar 2. Kumpulan Foto Siswa siklus I

Gambar di atas merupakan hasil dokumentasi saat pelaksanaan siklus I, siswa mencari ide atau rangsangan gerak melalui objek, berdiskusi dengan kelompok, dan memeragakan objek. Observasi dalam pengambilan data dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung.

Refleksi

Penelitian siklus I dilakukan sebanyak 4 pertemuan dan selama pertemuan di peroleh hasil refleksi yaitu: 1) sebagian siswa sudah mulai berani untuk mengekspresikan objek kedalam gerak, meskipun beberapa siswa ada yang malu untuk menggerakkan objeknya; 2) terdapat 3 siswa yang masih terlihat kaku dalam menggerakkan tubuhnya; 3) rata-rata siswa belum memiliki rasa saat bergerak; 4) akibat pandemi Covid-19 keadaan setu babakan saat ini terlihat begitu sepi, menyebabkan siswa keterbatasan dalam memilih objek; 5) waktu yang terlalu singkat untuk melakukan pelatihan; 6) siswa terfokus pada objek mainan yang ada di lokasi karyawisata, sehingga siswa terburu-buru menyelesaikan tugasnya.

2. Siklus II



Gambar 3. Kumpulan Foto Siswa siklus II

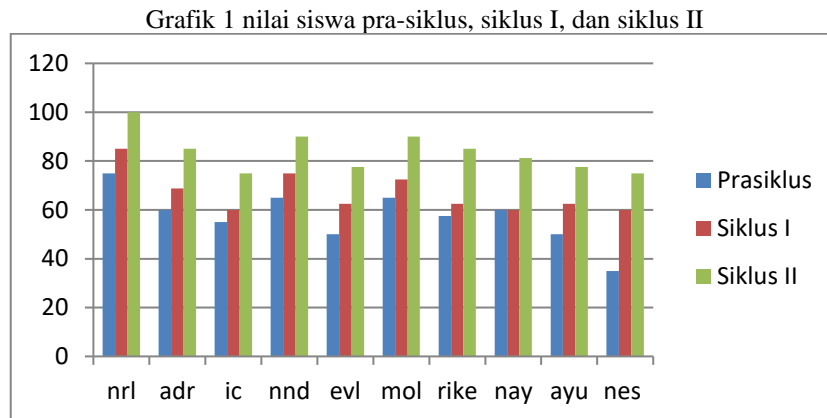
Siklus ini dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan berlokasi di Taman Margasatwa Ragunan. Pada siklus ini terlihat ada peningkatan pada kemampuan eksplorasi gerak tari siswa. Hal ini terjadi karena ada strategi pembelajaran yang digunakan pada siklus ke II ini yaitu dengan Game tebak gerak sehingga siswa lebih mudah terangsang ide saat melihat objek secara langsung.

Gambar diatas merupakan hasil dokumentasi saat pelaksanaan siklus II, siswa mencari ide melalui objek, berdiskusi dengan kelompok, dan bermain tebak gambar.

Tabel 1. Nilai siswa pra-siklus, siklus I, dan siklus II

NO	STUDENTS	PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II	INCREASE IN VALUE(%)
1	NURUL	75	85	100	25%
2	AUDRY	60	68,75	85	25%
3	ICHA	55	60	62	7%
4	NANDA	65	75	90	25%
5	EVELYNA	50	62,5	77,5	27,5%
6	MOULLY	65	72,5	90	25%
7	RIEKE	57,5	62,5	85	27,5%
8	NAYLA	60	60	81,25	21,25%

9	AYU	50	62,5	77,5	27,5%
10	NESA	35	60	62,5	27,5%
TOTALY		49,8	65,9	81,2	31,4%



Tabel 2. Nilai aspek eksplorasi gerak tari pra-siklus, siklus I, dan Siklus II

NO	ASPEK	PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
1	KELANCARAN	62,5%	72,5%	82,5%
2	ORISINALITAS	57,7%	57,5%	83,75%
3	FLEKSIBELITAS	53,57%	67,5%	80%
4	ELABORASI	52,5%	61,25%	77,5%

Berdasarkan hasil pada tabel dan grafik diatas, maka disimpulkan bahwa kemampuan eksplorasi gerak tari siswa dengan metode karya wisata mengalami peningkatan, pada siklus I memiliki rata-rata 65,9, kemudian siklus II meningkat menjadi 81,2 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 80%. Nilai tertinggi diraih oleh Nurul 100, Nanda 90, dan Mouully 90 (kategori sangat baik).

Refleksi

Siklus II pada penelitian ini ditemukan refleksi sebagai berikut; 1) nilai kemampuan eksplorasi gerak tari dengan kategori sangat baik diraih oleh 5 anak, nilai yang mereka dapat yaitu diatas KKM 70; 2) seluruh siswa memiliki

peningkatan pada setiap siklus, meskipun 2 orang siswa masih belum mencapai KKM, namun ke-2 siswa tersebut memiliki peningkatan pada setiap siklus; 3) rata-rata nilai seluruh siswa sudah mencapai kategori baik, dengan ketuntasan klasikal 80%; 4) pada siklus II ini siswa sudah bisa memahami perintah yang diberikan instruktur dengan cermat, hasilnya siswa maksimal dalam melakukan tugasnya; 5) waktu yang digunakan pada setiap pertemuan mempengaruhi hasil pemahaman siswa, pada siklus II ini peneliti merancang RPP dengan waktu sebanyak 180 menit; 6) lokasi Taman Margasatwa Ragunan sangat cocok digunakan untuk mencari ide, karena sangat banyak objek yang bisa dilihat, dan harga yang relatif murah untuk tempat wisata dengan yang banyak; 7) kelebihan yang ditemukan pada metode karyawisata saat pelatihan berlangsung adalah siswa dapat menemukan ide dengan baik, melihat langsung objeknya, dan *refreshing* dari kejenuhan belajar dikelas; 8) kekurangan yang ditemukan metode pembelajaran ini adalah siswa dirasa kelelahan karena keliling di taman yang sangat luas, sehingga pada hari selanjutnya banyak siswa yang terlambat hadir.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I siswa memperoleh nilai rata-rata 65,9 (kurang baik). Namun nilai rata-rata tersebut belum mencapai target KKM. Hal tersebut terjadi karena faktor lokasi wisata yang minim objek, dan waktu yang terbatas. Hal tersebut berkaitan dengan hasil penelitian Syawaludin W.H, 2020. Dengan judul “Analisis Penerapan Metode Karyawisata Untuk Meningkatkan Pembelajaran Sejarah Pada Siswa XI IPS I SMA Negeri 2 Langsa” yaitu :Waktu yang tersedia pun dalam kegiatan pembelajaran masih sangat kurang terhadap beberapa pokok bahasan khususnya dalam pembelajaran yang menggunakan metode karyawisata. Seharusnya persiapan perencanaan waktu yang digunakan harus tepat hal tersebut berkaitan dengan penelitian Sevtiana, dkk . 2020, dengan judul “upaya guru dalam meningkatkan kemampuan literasi pada anak usia dini melalui kegiatan karyawisata di taman kanak-kanak islam terpadu mutiara hati kota jambi “,yaitu : Tidak mungkin demikian selesai melaksanakan karyawisata anak mampu memproduksi apa yang diamati anak memerlukan beberapa hari untuk memncoba memproduksi pengalamannya itu. Pembahasan

hasil penelitian mengandung interpretasi dan analisis hasil penelitian. Dalam diskusi dapat dimasukkan hasil penelitian referensi dalam jurnal untuk memperkuat temuan penelitian dan membandingkan hasil penelitian yang diperoleh.

Kemudian berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II terdapat peningkatan nilai dari siklus I dengan nilai rata-rata 81,2 (Baik), nilai rata-rata tersebut diperoleh karena adanya perbaikan perencanaan pada siklus II yaitu dengan berpindah lokasi wisata yang lebih banyak objek sehingga siswa akan memperoleh pengalaman langsung dengan luas, hal ini relevan dengan penelitian Suridah, dkk. 2020, dengan judul “Pelaksanaan Metode Karyawisata dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Taman Kanak-Kanak”. ,yaitu :” Lokasi yang dipilih untuk karya wisata harus dapat membantu peserta didik memperoleh pengalaman langsung dari obyek yang mereka lihat”.

Faktor keberhasilan yang mempengaruhi keberhasilan tersebut adalah hasil refleksi tindakan siklus I yang kemudian diperbaiki pada siklus II, dan adanya penambahan strategi saat pelaksanaan tindakan seperti adanya game tebak gerak hewan, yang membuat rangsangan siswa meningkat sehingga ide yang didapat bertambah. Hal tersebut relevan dengan penelitian Ferdi, dkk. 2019, dengan judul “,yaitu: Game adalah permainan yang dibuat dengan tujuan pembelajaran yang bukan hanya bermaksud menghibur tetapi juga diharapkan bisa menambah wawasan pengetahuan”.

IV. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dari tulisan ini bahwa Penerapan metode karya wisata dapat meningkatkan kemampuan eksplorasi pada siswa remaja Sanggar Sekar Putri, Depok, Jawa Barat, karena dalam proses pembelajaran metode karyawisata dapat merangsang daya kreativitas siswa melalui kegiatan mempelajari objeknya secara langsung, sehingga menambah pengalaman dalam belajar secara langsung. Agar penerapan metode karya wisata optimal, siswa harus lebih mempersiapkan diri, baik fisik maupun mental untuk mengikuti kegiatan pelatihan dengan metode

karyawisata, karena kegiatan tersebut membutuhkan fisik yang kuat hal tersebut disebabkan karena siswa akan keliling mengelilingi lokasi untuk kegiatan observasi. Instruktur harus lebih matang dalam persiapan untuk penerapan pembelajaran metode karya wisata dan instruktur mampu membuat siswa fokus pada pembelajaran, dan sanggar tari disarankan kurikulum untuk menggunakan dan menambahkan metode atau model pembelajaran inovatif yang lainnya kepada siswa remaja, pada setiap pembelajaran sehingga instruktur menerapkan berbagai metode pelatihan tari.

V. Pengakuan

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Dwi Kusumawardani, M. Pd. sebagai pembimbing 1
2. Dra. Rahmida Setiawati, MM. sebagai pembimbing 2
3. Dra. Nursilah, M.Si. sebagai penguji 1
4. Tuteng Suwandi, S.Kar., M.Pd. sebagai penguji 2
5. Sanggar Sekar Putri sebagai sanggar tari tempat penelitian
6. Tri Handari sebagai kolaborator penelitian/instruktur Sanggar Sekar Putri, Depok

REFERENSI

- Hendrowati, T. Y. (2015). Pembentukan pengetahuan lingkaran melalui pembelajaran asimilasi dan akomodasi teori konstruktivisme Piaget. *JURNAL e-DuMath*, 1(1).
- Ida, Bagus.,K.,S..2013.*Bahan Ajar Komposisi Tari*.Jakarta:JST-FBS-UNJ :99
- Maharani, A. (2020). Meningkatkan Pemahaman Bahasa Indonesia Lisan, Kreativitas, dan Keterampilan Sosial Anak Melalui Cerita Bergambar. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 5(2), 1-7.
- Mahmud, M., & Priatna, T. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Tsabita. 19
- Nurhidayat, M. (2022). Introducing studio-oriented learning environment (SOLE) module in the school of creative industries, Telkom University., *researchgate*, 351-355.
https://www.researchgate.net/figure/Action-Research-Cycle-Kemmis-McTaggart-2000-278_fig1_327885580.

- Putra, I. M. D. A. (2021). Eksplorasi Gamelan Angklung dan Selonding Sebagai Media Ungkap Dalam Penciptaan Karya Musik "Kapotengan". *Segara Widya: Jurnal Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 9(1), 1-7.
- Septina, V., Mahdalena, M., & Ulfah, S. M. (2020). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Karyawisata Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mutiara Hati Kota Jambi: (*Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*).
- Suridah, S., Fajar, D., Fahrurrozi, F., Anggraeni, R., Ulfa, R., & Sonia, S. (2020). Pelaksanaan Metode Karyawisata dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Taman Kanak-Kanak. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 12(2), 294-305.
- Syawaluddin, W. H. (2020). Analisis Penerapan Metode Karyawisata Untuk Meningkatkan Pembelajaran Sejarah Pada Siswa Xi Ips 1 Sma Negeri 2 Langsa. *Seuneubok Lada: Jurnal ilmu-ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan*, 7(2), 207-215.
- Rosidah, T., Astuti, A. P., & Wulandari, V. A. (2017). Eksplorasi keterampilan generik sains siswa pada mata pelajaran kimia di SMA negeri 9 Semarang. *Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang*, 5(2), 130-137.
- Yulianto, F., Utami, Y. T., & Ahmad, I. (2019). Game Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: Janapati*, 7(3), 242-251.