

**PEMBELAJARAN TARI TRADISIONAL *KUDA GIPANG*
MENGUNAKAN METODE INTERAKTIF BERBASIS *GAME* PADA
KELAS VIII F DI SMP NEGERI 27 BANJARMASIN**

SKRIPSI



Oleh:

Noor Salsabiila

NIM. 2210124220027

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2026

PEMBELAJARAN TARI TRADISIONAL *KUDA GIPANG*
MENGUNAKAN METODE INTERAKTIF BERBASIS *GAME* PADA KELAS
VIII F DI SMP NEGERI 27 BANJARMASIN

SKRIPSI

Diajukan untuk dapat memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Program
Strata-1 Pendidikan Seni Pertunjukan FKIP ULM Banjarmasin

Disusun Oleh:

Noor Salsabiila

NIM. 2210124220027

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Lembar persetujuan ini untuk menyatakan bahwa Skripsi Sarjana dari Noor Salsabiila, NIM. 2210124220027 dengan judul “Pembelajaran Tari Tradisional Kuda Gipang Menggunakan Metode Interaktif Berbasis Game Pada Kelas VIII F di SMP Negeri 27 Banjarmasin” telah disetujui oleh pembimbing untuk melakukan Ujian Skripsi.

Pembimbing I



Dr. Muhammad Budi Zakia Sani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199111142019031017

Pembimbing II



Putri Yunita Permata Kumala Sari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1990061420252002

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Seni Pertunjukan FKIP ULM



Dr. Muhammad Budi Zakia Sani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199111142019031017

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Noor Salsabiila
NIM : 2210124220027
Judul : Pembelajaran Tari Tradisional Kuda Gipang Menggunakan
Metode Interaktif Berbasis Game Pada Kelas VIII F di SMP
Negeri 27 Banjarmasin

Dosen Penguji,

Novyandi Saputra, S.Pd., M.Sn.

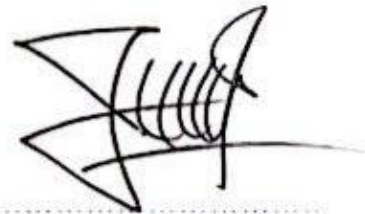
NIP. 19911205201901101001



Dosen Pembimbing I

Dr. Muhammad Budi Zaki Sani, S.Pd., M.Pd

NIP. 199111142019031017



Dosen Pembimbing II

Putri Yunita Permata Kumala Sari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1990061420252002



Mengesahkan,

Ketua Jurusan

Pendidikan Seni Pertunjukan FKIP ULM



Dr. Muhammad Budi Zakia Sani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199111142019031017

PERNYATAAN KEBENARAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Noor Salsabiila

NIM : 2210124220027

Jurusan : Pendidikan Seni Pertunjukan

Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat

Maka dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi dengan judul **Pembelajaran Tari Tradisional Kuda Gipang Menggunakan Metode Interaktif Berbasis *Game* Pada Kelas VIII F di SMP Negeri 27 Banjarmasin** menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya dan bukan merupakan plagiasi baik Sebagian maupun keseluruhan. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sebagaimana ketentuan yang berlaku. Hal-hal yang berkaitan dengan teknik penulisan, telah disesuaikan dengan pedoman Penulisan Karya Ilmiah Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Lambung Mangkurat.

Banjarman. 26 Mei 2026



Noor Salsabiila

NIM 2210124220027

ABSTRAK

Salsabiila, Noor, 2026. Pembelajaran Tari Tradisional *Kuda Gipang* Menggunakan Metode Interaktif Berbasis *Game* pada Kelas VIII F di SMP Negeri 27 Banjarmasin. Skripsi, Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Pembimbing : (I) Dr. Muhammad Budi Zakia Sani, S.Pd., M.Pd. (II) Putri Yunita Permata Kumala Sari, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: Pembelajaran Seni Tari, Metode Interaktif, *Game Based Learning*, Tari *Kuda Gipang*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran Tari Tradisional *Kuda Gipang* yang masih didominasi metode konvensional sehingga pemahaman konsep siswa terhadap materi tari belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran Tari *Kuda Gipang* menggunakan metode interaktif berbasis *game* serta mengetahui pemahaman konsep siswa setelah penerapan metode tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian siswa kelas VIII F SMP Negeri 27 Banjarmasin. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode interaktif berbasis *game* menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui permainan individu, permainan penguatan ragam gerak, serta aktivitas kelompok menggunakan LKPD berbasis *game*. Metode ini membantu siswa memahami materi Tari *Kuda Gipang* secara lebih mudah melalui pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman konsep siswa yang ditunjukkan melalui capaian nilai belajar pada kategori baik hingga sangat baik. Dengan demikian, metode interaktif berbasis *game* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep Tari Tradisional *Kuda Gipang*.

ABSTRACT

Salsabiila, Noor, 2026. Learning of *Kuda Gipang* Traditional Dance Using an Interactive Game-Based Method in Class VIII F of SMP Negeri 27 Banjarmasin. Undergraduate Thesis. Department of Performing Arts Education, Faculty of Teacher Training and Education, Lambung Mangkurat University. Advisors: (I) Dr. Muhammad Budi Zakia Sani, S.Pd., M.Pd. (II) Putri Yunita Permata Kumala Sari, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Dance Learning, Interactive Method, Game Based Learning, Kuda Gipang Traditional Dance

This research was motivated by the learning process of the Kuda Gipang Traditional Dance, which was still dominated by conventional teaching methods, resulting in students' limited conceptual understanding of the material. The study aimed to describe the learning process of Kuda Gipang dance using an interactive game-based method and to identify students' conceptual understanding after its implementation. This research employed a qualitative descriptive approach involving students of class VIII F at SMP Negeri 27 Banjarmasin. Data were collected through observation, interviews, documentation, and students' learning outcomes. The findings indicate that the interactive game-based method created a more engaging, interactive, and student-centered learning environment. Learning activities were conducted through individual games, movement-reinforcement games, and group activities using game-based worksheets. The method enabled students to understand the Kuda Gipang dance material more effectively through active and enjoyable learning experiences. Evaluation results showed an improvement in students' conceptual understanding, reflected in learning achievement scores within the good to very good categories. Therefore, the interactive game-based method can serve as an effective alternative for improving students' conceptual understanding of the Kuda Gipang Traditional Dance.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Ilmu adalah bekal, ketekunan adalah jalan, dan doa adalah penguat"

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirrahim

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW yang senantiasa menjadi tempat saya memohon doa dan pertolongan, agar selalu berada dalam lindungan-Nya, diberikan kesehatan, kelancaran, serta kemudahan dalam setiap proses kehidupan, termasuk dalam penyusunan skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Alpriansyah, S.HI. dan Ibu Siti Norhasanah yang sangat saya cintai, terimakasih atas kasih sayang, doa, pengorbanan, serta didikan yang luar biasa, hingga membentuk saya menjadi pribadi yang kuat hingga saat ini. Skripsi ini adalah salah satu bukti bahwa Ayah dan Ibu berhasil dalam mendidik dan membesarkan saya.
3. Kedua saudara saya Muhammad Saufi, M.Pd. dan Muhammad Azimi, S.Pd. yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa dalam setiap langkah yang saya tempuh.
4. Sahabat saya Marissa Helmafina, Andriana Eka Putri, Qonita dan Nurmila Sholawati, hingga seluruh orang terdekat saya yang senantiasa hadir dalam setiap proses, memberikan dukungan, serta menjadi tempat berbagi cerita dan keluh kesah selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kebersamaan, doa, dan motivasi yang tidak pernah putus.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala Rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi dengan judul *"Pembelajaran Tari Tradisional Kuda Gipang Menggunakan Metode Interaktif Berbasis Game Pada Kelas VIII F di SMP Negeri 27 Banjarmasin"* dapat selesai tepat pada waktunya, untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (SI), yakni sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si., Selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat beserta jajarannya.
2. Bapak Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan beserta jajarannya.
3. Bapak Dr. Muhammad Budi Zakia Sani, M.Pd selaku Ketua Jurusan
4. Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan FKIP ULM yang telah memfasilitasi proses penyusunan skripsi.
5. Bapak Novyandi Saputra, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Penguji saya yang telah memberikan saran dan masukan untuk pengembangan penelitian ini.
6. Bapak Dr. Muhammad Budi Zakia Sani, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, dan masukan yang berharga sejak awal hingga penulisan skripsi ini rampung.
7. Ibu Putri Yunita Permata Kumala Sari, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, dan masukan yang berharga sejak awal hingga penulisan skripsi ini rampung.
8. Seluruh Dosen Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan yang telah memberikan bimbingan, ilmu dan pengetahuan selama perkuliahan

9. Kepala Sekolah SMP Negeri 27 Banjarmasin beserta seluruh Guru dan Siswa kelas VII F yang telah memberikan izin dan bantuan selama proses pengumpulan data di lapangan.
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama proses penelitian, dan penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna, baik dalam teknis penulisan maupun materi, untuk itu kritik dan saran dari pembaca sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini memberikan banyak manfaat kepada banyak pihak.

Banjarmasin, 26 Mei 2026



Noor Salsabiila

NIM 2210124220027

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEBENARAN TULISAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoretis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Kajian Pustaka	8
2.1.1 Pembelajaran Seni Tari.....	8
2.1.2 Metode Pembelajaran Interaktif	9
2.1.3 Model Pembelajaran dan <i>Game Based Learning</i>	9
2.1.4 Konsep Belajar.....	10
2.1.5 Tari Tradisional <i>Kuda Gipang</i>	11
2.2 Penelitian yang Relevan.....	12
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Pendekatan Penelitian	16

3.2	Setting Penelitian.....	17
3.2.1	Lokasi Penelitian.....	17
3.2.2	Waktu Penelitian.....	18
3.2.3	Sasaran Penelitian	18
3.3	Sumber Data	18
3.3.1	Data Primer	19
3.3.2	Data Sekunder.....	19
3.4	Instrumen Penelitian.....	20
3.4.1	Pedoman Wawancara	21
3.4.2	Lembar Observasi.....	21
3.4.3	Dokumentasi dan Rekaman Audio-Visual.....	22
3.4.4	Tes Hasil Belajar.....	23
3.4.5	Catatan Lapangan (<i>Field Notes</i>).....	23
3.5	Teknik Pengumpulan Data	24
3.5.1	Observasi.....	25
3.5.2	Wawancara.....	25
3.5.3	Dokumentasi	26
3.6	Teknik Analisis Data	27
3.6.1	Reduksi Data.....	27
3.6.2	Penyajian Data	28
3.6.3	Penarikan Kesimpulan.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		31
4.1	Hasil.....	31
4.1.1	Profil SMP Negeri 27 Banjarmasin.....	31
4.1.2	Pelaksanaan Pembelajaran Tari <i>Kuda Gipang</i> Tanpa Menggunakan Metode <i>Game</i>	33
4.1.3	Pelaksanaan Pembelajaran Tari <i>Kuda Gipang</i> Berbasis <i>Game</i>	42
4.1.4	Hasil Tanggapan Siswa Terhadap Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> ..	50
4.2	Pembahasan	51
4.2.1	Proses Pembelajaran Tari <i>Kuda Gipang</i> Menggunakan Metode Interaktif Berbasis <i>Game</i>	51

4.2.2 Pengaruh Metode <i>Game</i> terhadap Keaktifan dan Pemahaman Siswa	54
4.2.3 Pembelajaran Tari sebagai Sarana Penanaman Nilai Budaya dan Kerja Sama	57
BAB V PENUTUP	61
5.1 Kesimpulan	61
5.1.1 Proses Pembelajaran Tari <i>Kuda Gipang</i> Menggunakan Metode Interaktif Berbasis <i>Game</i>	61
5.1.2 Pengaruh Metode Interaktif berbasis <i>Game</i> Terhadap Keaktifan dan Pemahaman Siswa	62
5.2 Saran	63
5.2.1 Bagi Guru Seni Budaya	63
5.2.2 Bagi Guru Seni Budaya	63
5.2.3 Bagi Sekolah	64
5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Profil SMP Negeri 27 Banjarmasin.....	31
Gambar 1. Pemaparan Materi <i>Kuda Gipang</i>	106
Gambar 2. Tugas Individu Berbasis <i>Game</i>	106
Gambar 3. Penguatan Ragam Gerak	106
Gambar 4. Ragam Gerak Berbasis <i>Game</i>	106
Gambar 5. Pemberian Tugas Kelompok	107
Gambar 6. Tugas Menggunakan LKPD.....	107
Gambar 7. Pembuatan Properti <i>Kuda Gipang</i>	107
Gambar 8. Pewarnaan Properti <i>Kuda Gipang</i>	107
Gambar 9. Pembelajaran Ragam Gerak	107
Gambar 10. Ujian Akhir Semester	107
Gambar 11. Wawancara Siswa	108
Gambar 12. Foto Setelah Wawancara.....	108

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	30
Table 1. Nilai Siswa	99
Table 2. Transkrip Wawancara.....	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	68
Lampiran 2. RPP Pembelajaran	70
Lampiran 3. Media <i>Game</i>	89
Lampiran 4. Nilai siswa	99
Lampiran 5. Wawancara	101
Lampiran 6. Dokumentasi.....	106