

PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR MENARI MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN LINGKUNGAN BUDAYA JAKARTA KELAS IV-A SDN JATINEGARA 15 PAGI

Tiara Putri Handayani¹

*¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Jakarta*

E-mail: ¹handayanitiara08@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dasar menari melalui pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ) pada peserta didik IV-A SDN Jatinegara 15 Pagi dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengadaptasi model Kemmis & McTaggart dan dilakukan dalam dua siklus dimana setiap siklus terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan adanya peningkatan keterampilan dasar menari setelah diterapkan pembelajaran berbasis gamifikasi pada muatan Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ) yang ditandai dengan meningkatnya keterampilan menari peserta didik pada setiap siklusnya. Keterampilan dasar menari peserta didik pada siklus I meraih persentase sebesar 70%. Pada siklus II meningkat menjadi sebesar 83%. Dengan demikian dapat disimpulkan jika penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi diterapkan, maka dapat meningkatkan keterampilan dasar menari peserta didik.

Kata kunci: keterampilan dasar menari, pembelajaran gamifikasi, Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ)

Abstract

This study aims to improve basic dancing skills through gamification-based learning in Jakarta Cultural Environmental Education learning for IV-A students of SDN Jatinegara 15 Pagi with a total of 30 students. The research method used is Classroom Action Research which adapts the Kemmis & McTaggart model and is carried out in two cycles where each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation, reflection. The results of the study showed that there was an increase in basic dancing skills after the application of gamification-based learning in the Jakarta Environmental and Cultural Education (PLBJ) content which was marked by an increase in students' dancing skills in each cycle. The basic dancing skills of students in cycle I reached a percentage of 70%. In cycle II it increased to 83%. Thus it can be concluded that if the application of gamification-based learning is applied, it can improve students' basic dancing skills.

Kata kunci: basic dancing skills, gamification learning, Jakarta Cultural Environmental Education

I. Pendahuluan

Keterampilan merupakan aktivitas berpola yang bertujuan dan melibatkan pengolahan serta koordinasi informasi yang dipelajari (Sudjana, 2010). Dalam memperoleh keterampilan tersebut perlu adanya koordinasi antara materi dan juga langkah prosedur belajar untuk mencapai keterampilan tersebut. Seseorang yang memiliki kecakapan dalam keterampilan gerak akan terlihat karena adanya perlakuan aktivitas fisik yang dilakukan secara terus menerus atau sering dengan intensitas *moderate* dan *moderate to vigorous* (Zulfikar dkk, 2021). Sederhanya, seseorang yang memiliki keterampilan terwujud karena adanya latihan fisik atau pekerjaan yang dilakukan secara sering dan menjadi kebiasaan.

Menari berasal dari kata “tari”, dapat dimaknakan sebagai melakukan gerak tari. Menari adalah suatu gabungan atau kombinasi antara gerak badan, kepala, tangan, dan kaki yang merupakan suatu wujud dari ekspresi tubuh dan digerakkan berdasarkan lingkup waktu, ruang, dan tenaga (Elvandari, 2010). Menari merupakan penyaluran ekspresi jiwa di dalam suatu tarian (Pratiwi dkk, 2020). Ekspresi jiwa tersebut disalurkan melalui gerakan-gerakan yang memiliki ritme indah di dalamnya. Menari tanpa adanya ekspresi jiwa hanya sebatas bergerak tanpa adanya nilai keindahan di dalamnya. Nilai keindahan terbentuk karena pengolahan rasa oleh sang penari.

Pendidikan seni tari memiliki peranan penting dalam konteks pendidikan di sekolah yaitu tidak hanya diajarkan sebagai bentuk seni, melainkan juga sebagai sarana peserta didik untuk meningkatkan kesadaran budaya (Fitriyanti, 2024). Peserta didik dapat memahami berbagai nilai dan tradisi yang terkandung dalam gerakan, serta mengapresiasi keragaman budaya yang ada. Seperti halnya pada mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ) yang ada di sekolah dapat menjadi wadah dalam partisipasi pengembangan budaya tari tradisional.

Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ) adalah mata pelajaran yang dirancang untuk memperkenalkan sejarah hingga kekayaan budaya lokal Jakarta dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya kepada peserta didik (Faizah dan Fatayan, 2022). Melalui PLBJ, mereka diajak untuk memahami berbagai aspek kehidupan masyarakat betawi, salah satunya tari tradisionalnya. Mempelajari tarian

atau menari sebagai sarana ekspresi budaya dan membantu peserta didik dalam menciptakan pengalaman.

Menari selain menjadi sarana ekspresi dan apresiasi budaya, juga melatih keseimbangan, koordinasi irama, serta kelenturan tubuh, dan penjiwaan sebuah karya. Hal tersebut berkaitan dengan aspek keterampilan dasar menari yakni meliputi aspek wiraga, wirama, dan wirasa. Kualitas dalam menyajikan suatu tarian menjadi salah satu fokus penting dalam melakukan penilaian terhadap seorang penari, selain pada karya tari yang ditunjukkan (Kusnadi, 2009). Hal yang dimaksudkan ialah aspek keterampilan dasar menari menjadi penilaian penting pada seseorang yang menari.

Berdasarkan hasil observasi siswa kelas IV-A di SDN Jatinegara 15 Pagi pada bulan, ditemukan bahwa beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan tari Lenggang Jali saat penilaian. Selain itu adanya ketidaksesuaian dalam melakukan koordinasi antara gerakan dan ketukan lagu. Berdasarkan rekapitulasi nilai dari wali kelas, terdapat 77% peserta didik atau 22 dari 30 peserta didik yang dinyatakan memiliki nilai belum tuntas atau <75. Kemudian, peneliti melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik, 8 dari 10 peserta didik mengaku tidak menyukai tari karena merasa pembelajarannya terkesan bosan serta kesulitan dalam menghafal detail gerakan dan mengikuti ketukan lagu. Setelah melalui tahap wawancara guru kelas, faktanya tingkat antusiasme peserta didik dalam pembelajaran seni tari cenderung rendah.

Peserta didik yang tidak tertarik dengan menari akan mengalami kesulitan dalam menghafalkan detail gerakan tarian. Selain itu, dalam menghafal dan melakukan gerakan tari guru hanya memberikan himbauan kepada siswa untuk melihat dari sumber-sumber yang ada di internet, dan hanya memantau peserta didik latihan menari tanpa adanya bimbingan lebih atau pengajaran langsung dari sang guru. Setelah dilihat dari latar belakangnya, bahwa guru tersebut bukan dari guru kesenian khususnya seni tari, yang menjadikan beliau kesulitan untuk mengajarkan menari kepada siswanya.

Melihat hal tersebut menyebabkan peserta didik tidak bisa leluasa dan paham dalam melakukan gerakan tari karena tidak adanya pembelajaran secara

detail dari guru, sehingga menurunkan semangat mereka dalam mempelajari gerakan tari. Dalam hal ini keberhasilan dalam pembelajaran seni tari belum dikatakan tuntas karena adanya pengaruh faktor eksternal yaitu model pembelajaran yang diterapkan oleh guru kepada peserta didik kurang tepat. Pembelajaran tari yang hanya dilakukan sendiri oleh anak-anak, tanpa adanya pengalaman langsung yang diberikan oleh guru dapat menghambat juga proses belajar peserta didik serta menurunkan keterampilan peserta didik dalam menari.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan model pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung dan guru dapat menjadi fasilitator dalam proses kegiatannya, salah satunya dengan menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi. Berdasarkan teori Kapp (2012), model pembelajaran ini menerapkan adanya elemen permainan di dalam kegiatan pembelajaran. Level dan tantangan yang ada pada pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk banyak terlibat. Pada pembelajaran dasar menari, setiap gerakan tari akan dimasukkan ke dalam level yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat kesulitannya. Guru akan menjadi fasilitator untuk memberikan gerakan detail yang akan dihafalkan oleh setiap siswa. Gerakan yang benar dan sesuai irama akan mengantarkan siswa maju ke level selanjutnya. Sehingga hal ini dapat mendorong siswa untuk dapat menguasai gerakan dasar tari di setiap level dengan baik.

Beberapa penelitian yang dapat dijadikan acuan yang relevan adalah mengenai penerapan konsep gamifikasi pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik di sekolah dasar yang diteliti oleh Dhiya Malinda Wianda pada tahun 2022. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan model konsep gamifikasi di dalam pembelajarannya. Konsep gamifikasi diterapkan dalam pembelajaran tematik. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Aida Meilina pada tahun 2024 dalam penelitiannya mengenai meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA SD. Konsep gamifikasi diterapkan dalam mata pelajaran IPA.

Berdasarkan novelty di atas, kebaruan dalam penelitian ini yaitu melangsungkan pembelajaran tari pada mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta menggunakan model pembelajaran berbasis gamifikasi. Dengan

menggunakan materi tari Lenggang Jali pada penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dasar menari melalui pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta di kelas IV.

II. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Komponen dalam model penelitian ini adalah perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Penelitian ini berfokus pada siswa kelas IV-A SDN Jatinegara 15 Pagi dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Peneliti akan melakukan penelitian sebanyak dua siklus yakni setiap siklusnya dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Baik pada siklus I dan II, peneliti menerapkan model pembelajaran berbasis gamifikasi.

Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai peneliti aktif dalam perencanaan tindakan dari masalah yang dialami oleh peserta didik. Sebagai peneliti aktif, peneliti memiliki peran penuh dalam menyusun instrumen, pengambilan data, pengelolaan data, dan membuat laporan. Posisi peneliti dalam penelitian ini sebagai pelaksana utama. Pelaksana utama ini bermakna dalam tingkat keikutsertaan peneliti dikategorikan sebagai peran aktif peneliti sebagai pelaksana tunggal dalam proses tindakan atau pembelajaran. Peneliti langsung melakukan kegiatan pembelajaran dan berusaha mengumpulkan data sesuai dengan fokus penelitian.

III. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pengamatan Siklus I



Gambar 1. (Pertemuan 1)
Peneliti Memaparkan Gerak Tari



Gambar 2. (Pertemuan 1)
Peserta Didik Menampilkan Gerakan



Gambar 3. (Pertemuan 2)
Peserta Didik Menampilkan Gerakan



Gambar 4. (Pertemuan 2)
Peserta Didik Mendapatkan Lencana

Kegiatan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan yang mana setiap pertemuannya berlangsung selama 2 jam pelajaran yaitu 70 menit. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung sejak awal sampai akhir pembelajaran diamati secara langsung oleh peneliti. Pada pengamatan tindakan guru dan siswa, pembelajaran berbasis gamifikasi belum terlaksana dengan baik. Pada pelaksanaan tindakan siklus I, terutama pada fase unlock beberapa peserta didik masih perlu dibantu saat mendemonstrasikan gerakan tari, yang seharusnya peserta didik mendemonstrasikannya secara mandiri tanpa bantuan guru. Hal tersebut terjadi karena masih perlu adanya pembiasaan peserta didik untuk melakukan gerak tari agar lebih leluasa lagi.

Pengamatan selanjutnya pada keterampilan dasar menari yaitu beberapa peserta didik masih mengalami kekurangan pada gerakan yang belum bisa melakukannya secara detail, kemudian tempo gerak yang dilakukan masih terlalu cepat dibandingkan dengan tempo lagu, dan ekspresi wajah yang masih terlalu berpikir saat menari. Sehingga masih perlu membutuhkan bimbingan oleh guru dan pembiasaan yang dilakukan oleh peserta didik saat menari.

Pengamatan Siklus II



Gambar 5. (Pertemuan 1)
Peneliti Memaparkan Gerak Tari



Gambar 6. (Pertemuan 1)
Peserta Didik Menampilkan Gerakan



Gambar 7. (Pertemuan 2)
Peserta Didik Mempelajari Gerakan



Gambar 8. (Pertemuan 2)
Peserta Didik Mendapatkan Lencana

Kegiatan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan yang mana setiap pertemuannya berlangsung selama 2 jam pelajaran yaitu 70 menit. Pada pengamatan tindakan guru dan siswa saat pembelajaran berbasis gamifikasi terlihat adanya peningkatan yang signifikan daripada siklus sebelumnya. Pelaksanaan tindakan siklus II, peserta didik sudah mampu mendemonstrasikan gerakan tari secara mandiri tanpa bantuan guru. Selain itu peserta didik juga memperhatikan waktu yang telah ditentukan bersama pada saat permainan berlangsung sehingga pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien.

Pengamatan selanjutnya pada keterampilan dasar menari yaitu peserta didik mengalami kemajuan dalam melakukan gerakan secara detail, kemudian tempo gerak yang dilakukan juga sudah semakin baik mengiringi dengan tempo lagu, dan ekspresi wajah yang diberikan saat menari sudah mulai menyesuaikan walaupun masih ada beberapa peserta didik yang masih belum bisa menyesuaikan ekspresi wajahnya.

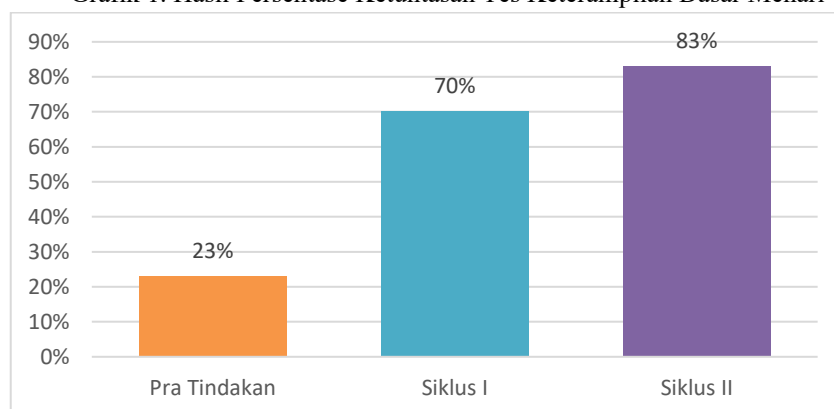
Hasil

Tabel 1. Nilai Keterampilan Dasar Menari

No.	Peserta Didik	Nilai Pra Tindakan	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
1.	AJA	63	77,8	83,3
2.	ALNR	78	83,3	85,2
3.	AR	56	75,9	77,8
4.	ARK	85	85,2	87
5.	AS	56	81,5	85,2
6.	ARC	60	79,6	85,2
7.	APL	74	77,8	83,3
8.	AAPI	67	81,5	83,3
9.	AS	63	70,4	81,5
10.	BRA	63	70,4	79,6
11.	BRS	78	81,5	85,2
12.	FHY	63	79,6	83,3
13.	INF	56	77,8	79,6
14.	KPR	63	81,5	83,3
15.	KPZ	81	81,5	85,2
16.	MM	67	68,5	68,5
17.	MA	48	66,7	70,4
18.	MAMY	56	70,4	74,1
19.	MAR	44	79,6	83,3
20.	MF	63	75,9	77,8
21.	MRF	52	77,8	79,6
22.	NF	63	64,8	68,5
23.	RPR	63	77,8	77,8
24.	SA	48	68,5	72,2
25.	SL	74	79,6	83,3
26.	SU	78	79,6	81,5
27.	SR	78	83,3	85,2
28.	TNR	78	79,6	83,3
29.	VAG	60	72,2	77,8
30.	ZD	56	70,4	75,9
	Rata-rata	64,5	76,7	80,2
	Persentase Ketuntasan ≥ 75	23%	70%	83%
	Persentase yang Diharapkan		80%	

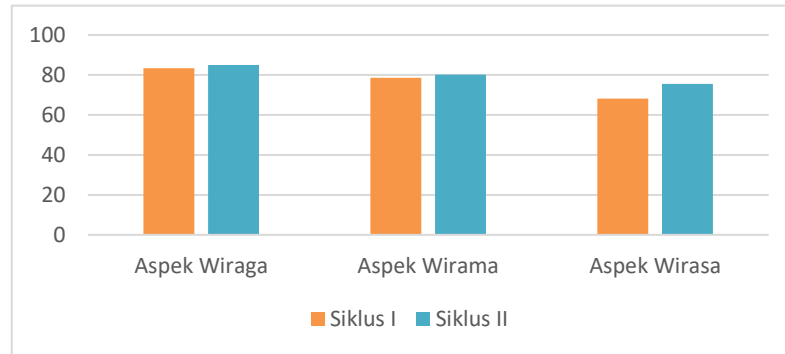
Tabel di atas menunjukkan data nilai keterampilan dasar menari saat pra tindakan, siklus I dan siklus II tes keterampilan dasar menari peserta didik Kelas IV-A yang terdiri dari 30 peserta didik, yaitu 15 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Pada pra tindakan peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas ≥ 75 adalah 7 peserta didik. Pada siklus I sebanyak 21 peserta didik mendapatkan keterangan tuntas yaitu ≥ 75 dan 9 peserta didik mendapatkan keterangan belum tuntas yaitu ≤ 75 . Maka persentase ketuntasan nilai peserta didik baru mencapai 70%. Sedangkan pada siklus II sebanyak 27 peserta didik mendapatkan keterangan tuntas yaitu ≥ 75 dan 3 peserta didik mendapatkan keterangan belum tuntas yaitu ≤ 75 . Maka persentase ketuntasan nilai peserta didik mencapai 83%.

Grafik 1. Hasil Persentase Ketuntasan Tes Keterampilan Dasar Menari



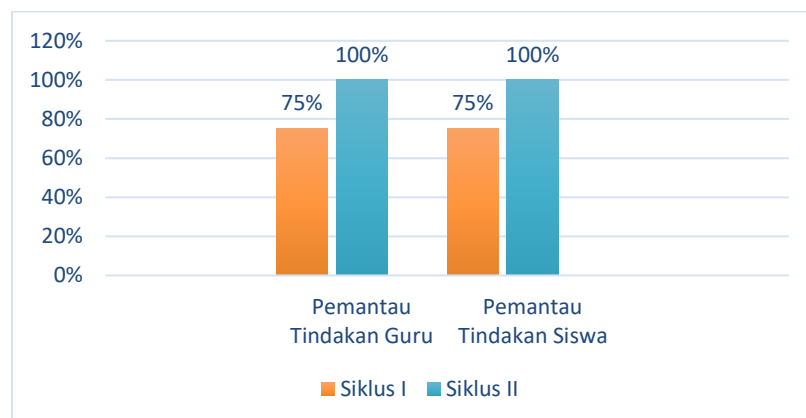
Berdasarkan grafik di atas, pada saat pra tindakan persentase peserta didik yang tuntas baru mencapai 23%. Kemudian pada siklus I persentase peserta didik yang tuntas menunjukkan pada angka 70% yakni dengan demikian belum mencapai target keberhasilan yaitu minimal 80%. Namun terjadi peningkatan pada siklus II yaitu berada pada angka 83%, yang mana angka tersebut sudah menunjukkan ketercapaian target keberhasilan tes keterampilan dasar menari. Dengan demikian dapat dikatakan adanya peningkatan keterampilan dasar menari peserta didik kelas IV-A SDN Jatinegara secara signifikan yaitu pada pra tindakan ke siklus I sebanyak 47%, dan siklus I ke siklus II sebanyak 13%.

Grafik 2. Rata-rata Peningkatan Nilai Berdasarkan Aspek Siklus I dan Siklus II



Pada grafik di atas terlihat bahwa adanya peningkatan keseluruhan aspek dari siklus I ke siklus II. Ditunjukkan bahwa pada aspek wiraga siklus I nilai rata-ratanya mencapai 83,3 sedangkan pada siklus II nilai rata-ratanya mencapai 85, sehingga mengalami kenaikan rata-rata nilai sebanyak 1,7. Pada aspek wirama siklus I nilai rata-ratanya mencapai 78,5 sedangkan pada siklus II nilai rata-ratanya mencapai 80,2, sehingga mengalami kenaikan rata-rata nilai sebanyak 1,7. Dan pada aspek wirasa siklus I nilai rata-ratanya mencapai 68,1 sedangkan pada siklus II nilai rata-ratanya mencapai 75,6, sehingga mengalami kenaikan rata-rata nilai sebanyak 7,5. Terlihat adanya kenaikan yang signifikan, dan paling banyak mengalami kenaikan ada pada aspek wirasa, walaupun jika dibandingkan dengan kedua aspek lainnya masih tergolong di bawahnya.

Grafik 3. Hasil Persentase Pemantau Tindakan Guru dan Siswa pada Pembelajaran Berbasis Gamifikasi



Grafik di atas menunjukkan data siklus I dan siklus II pemantau tindakan guru dan siswa pada pembelajaran berbasis gamifikasi. Pada siklus I presentase menunjukkan pada angka 75% yakni dengan demikian belum mencapai target keberhasilan yaitu minimal 80%. Namun terjadi peningkatan pada siklus II yaitu berada pada angka 100%, yang mana angka tersebut sudah menunjukkan ketercapaian target pembelajaran berbasis gamifikasi. Dengan demikian dapat dikatakan adanya peningkatan ketercapaian pembelajaran berbasis gamifikasi secara signifikan yaitu sebesar 25%.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data dan interpretasi hasil bahwa menunjukkan adanya peningkatan keterampilan dasar menari peserta didik kelas IV-A pada pembelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ) pada siklus I hingga siklus II. Peningkatan tersebut dilihat dari perkembangan yang bertahap karena adanya proses perbaikan pada setiap siklusnya sehingga peserta didik mampu aktif pada saat pembelajaran dan berprogress menjadi lebih baik dari siklus sebelumnya.

Pada tes keterampilan dasar menari, jika dilihat dari indikator pencapaiannya yaitu aspek wiraga, wirama wirasa, perolehan poin atau nilai rata-rata aspek wirasa tergolong lebih rendah dibandingkan dengan aspek wiraga dan wirama. Jika ditelaah melalui pengamatan. Beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam menyesuaikan ekspresi wajah. Saat pengamatan terlihat bahwa mereka terlalu fokus pada gerakan dan tempo yang diberikan sehingga ekspresi wajah yang terlihat seperti sedang berpikir, maka dari itu penjiwaannya dalam sebuah tarian belum tercapai sepenuhnya.

Aspek keterampilan dasar menari yang dikuasai oleh peserta didik memang dominan pada aspek wiraga dan wirama pada siklus I. Namun hal tersebut tidak terjadi pada siklus II, bahwa adanya peningkatan peserta didik dalam menguasai aspek wirasa yang ditampilkan saat menari. Sehingga dari siklus I ke siklus II, rata-rata peserta didik mengalami peningkatan keberhasilan dalam menari dari keseluruhan aspeknya.

Dianalisis berdasarkan data tes dan hasil pengamatan selama pembelajaran, terdapat 9 peserta didik yang belum tuntas dalam tes keterampilan dasar menari pada siklus I dan seluruhnya adalah peserta didik laki-laki. Demikian pula pada siklus II, yaitu terdapat 5 peserta didik yang belum tuntas seluruhnya peserta didik laki-laki. Selama pengamatan berlangsung, antusias yang diberikan peserta didik laki-laki dan perempuan saat pembelajaran terlihat berbeda. Peserta didik perempuan cenderung lebih fokus dan mengikuti dengan baik saat pembelajaran berlangsung, hal ini disebabkan karena minat mereka terhadap menari. Sedangkan peserta didik laki-laki, beberapa diantaranya kurang menunjukkan sikap antusias.

Hal tersebut sejalan dengan kajian artikel oleh Safitri dan Marzam (2024) menyatakan bahwa peserta didik laki-laki memiliki persepsi bahwa menari hanya untuk perempuan saja karena gerak yang gemulai. Seperti halnya dengan 5 peserta didik yang belum tuntas pada siklus II yaitu diantaranya MM, MA, MAMY, NF, dan SA. Setelah pembelajaran selesai, peneliti dan guru kelas selaku observer berkomunikasi dengan kelima anak tersebut, bahwa dari pernyataannya memang sebelumnya mereka kurang menyukai pembelajaran menari. Setelah adanya penerapan pembelajaran gamifikasi untuk menari menjadikan mereka termotivasi untuk belajar. Namun kenyataannya, yang mereka rasakan masih sulit dalam mempelajari gerakan tariannya karena tidak terbiasa untuk melakukan gerakan yang kompleks dan diharuskan menyesuaikan dengan tempo lagu.

V. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan tes keterampilan dasar menari pada siklus I persentase yang didapatkan mencapai 70% dan mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 83%. Hasil pemantau tindakan guru pada pembelajaran berbasis gamifikasi menunjukkan bahwa pada siklus I persentase yang didapatkan mencapai 75% dan mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 100%, lalu hasil pemantau tindakan siswa pada pembelajaran berbasis gamifikasi menunjukkan bahwa pada siklus I

persentase yang didapatkan mencapai 75% dan mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 100%.

Hal ini dapat ditarik kesimpulan, berdasarkan data dan hasil analisis data pada setiap siklus menunjukkan bahwa dengan menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan keterampilan dasar menari ada mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta kelas IV-A SDN Jatinegara 15 Pagi.

Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat lebih mengoptimalkan pembelajaran berbasis gamifikasi baik itu untuk pembelajaran tari maupun muatan pembelajaran lainnya. Sehingga pembelajaran di kelas lebih bervariasi dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

VI. Pengakuan

Ucapan terima kasih diberikan kepada Ibu Yofita Sari M.Pd selaku dosen pembimbing ke-1, dan Ibu Dr. Prayuningtyas Angger Wardhani, M.Pd selaku dosen pembimbing ke-2. Yang mana keduanya telah memberikan ilmu, membantu, menginspirasi, dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

REFERENSI

- Elvandari, E. (2010). *Bahan Ajar Sejarah Analisis Tari*. Palembang: Universitas PGRI Palembang.
- Faizah, T. I., dan Fatayan, A. (2022). Pengaruh Media Youtube pada Pelajaran Pendidikan Lingkungan & Budaya Jakarta (PLBJ) Materi Alat Musik Gambang Kromong kepada Minat Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5475-5482. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2992>
- Fitriyanti, D., Laili, T. R., Anggraini, A. E., dan Indra, R. S. (2024). Membangun Karakter Positif Melalui Pendidikan Seni Budaya Dalam Konteks Kurikulum Merdeka : Tantangan Dan Peluang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 6714-6721.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Fransisco: Pfeiffer.

- Kusnadi. (2009). *Definisi Wiraga: Penunjang Pembelajaran Seni Tari*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Meilina, A. (2024). *Penerapan Gamifikasi pada Materi Sistem Pencernaan untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA di SD*. (Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya: Surabaya)
- Pratiwi, A. S., Respati, R., & Giyartini, R. (2020). Tari Egrang Batok di Sekolah Dasar. *PEDADIKTIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 257-266. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i3.26195>
- Safitri, Y. D., dan Marzam, M. (2024). Persepsi Siswa Laki-Laki Terhadap Pembelajaran Seni Tari Di SMP Negeri 5 Padang. *Misterius: Publikasi Ilmu Seni dan Desain Komunikasi Visual*, 1(2), 133-144. <https://doi.org/10.62383/misterius.v1i2.141>
- Sudjana, N. (2010). *CBSA: Cara Belajar Peserta Didik Aktif dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Wianda, D. M. (2022). *Penerapan Konsep Gamification Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar*. (Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung).
- Zulfikar, M., Hasyim, A. H., Ikadarny, I., dan Anwar, N. I. A. (2021). Penguasaan Keterampilan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sport Science*, 11(1), 27. <http://dx.doi.org/10.17977/um057v11i1p27-34>