

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



Oleh:

TIARA PUTRI HANDAYANI

1107621046

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2025

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

Tiara Putri Handayani

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. Penelitian dilakukan dalam rentang bulan Januari - Mei 2025 pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini 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. Keterampilan dasar menari yang diharapkan harus mencapai kriteria keberhasilan sebesar ≥ 75 dengan ketuntasan sebesar 80% dari jumlah peserta didik. 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).

***IMPROVING BASIC DANCE SKILLS THROUGH GAMIFICATION-BASED
LEARNING IN JAKARTA CULTURAL ENVIRONMENTAL EDUCATION
SUBJECTS GRADE IV-A SDN JATINEGARA 15 PAGI***

Tiara Putri Handayani

ABSTRACT

This study aims to improve basic dance skills through gamification-based learning in Jakarta Cultural Environmental Education subjects for IV-A students of SDN Jatinegara 15 Pagi with a total of 30 students. The study was conducted in the period of January - May 2025 in the even semester of the 2024/2025 academic year. The research method used in this study 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 expected basic dancing skills must achieve the success criteria of ≥ 75 with a completion of 80% of the number of students. The results of the study showed that there was an increase in basic dancing skills after the implementation of gamification-based learning in Jakarta Cultural Environmental Education subjects 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 implementation of gamification-based learning is implemented, it can improve students' basic dancing skills.

Keywords: *Basic Dancing Skills, Gamification Learning, Jakarta Cultural Environmental Education.*

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI**

Judul : Meningkatkan Keterampilan Dasar Menari Melalui Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta Kelas IV-A SDN Jatinegara 15 Pagi

Nama Mahasiswa : Tiara Putri Handayani

Nomor Registrasi : 1107621046

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Sidang : 2 Juli 2025

Pembimbing I

Yofita Sari, M.Pd.
NIP. 199410202020122019

Pembimbing II

Dr. Pravuningtyas Angger Wardhani, M.Pd.
NIP. 199101032023212030

Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		17/7/2025
Karta Sasmita, M.Si., Ph.D. (Wakil Penanggung Jawab)**		17/7/2025
Drs. Julius Sagita, M.Pd. (Ketua Penguji)***		8/7/2025
Engga Dallion E.W., M.Pd. (Anggota)****		8/7/2025
Dra. Endang M. Kurnianti, M.Ed. (Anggota)****		7/7/2025

Catatan :

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji selain pembimbing dan Koordinator Program Studi

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Tiara Putri Handayani
No. Registrasi : 1107621046
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **"Meningkatkan Keterampilan Dasar Menari Melalui Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta Kelas IV-A SDN Jatinegara 15 Pagi"** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Januari sampai dengan bulan Mei 2025.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 7 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Tiara Putri Handayani

No. Reg. 1107621046



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Tiara Putri Handayani
NIM : 1107621046
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : handayanitiara08@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Meningkatkan Keterampilan Dasar Menari Melalui Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada
Mata Pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta Kelas IV-A SDN Jatinegara 15 Pagi

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 7 Juli 2025

Penulis


(Tiara Putri Handayani)



MOTTO

“Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan?”
(QS. Ar-Rahman: 13)

KATA PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan karunia, rahmat, taufiq, hidayah dan inayyah-Nya kepada peneliti beserta keluarga dan saudara lainnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Orang tua tersayang, Ibu Sulis Setyowati dan Bapak Suwanto terima kasih sebesar-besarnya atas segala kasih sayang, motivasi, semangat, dan doa yang selalu dipanjatkan untuk perjalanan hidup peneliti sampai saat ini. Segala perjuangan yang sudah Ibu dan Bapak berikan sampai detik ini tidak akan sebanding dengan apa yang sudah peneliti lakukan selama ini. Berat perjalanan hidup peneliti tanpa adanya keberadaan dan support dari Ibu dan Bapak, sehingga peneliti akan selalu terus berusaha untuk selalu membahagiakan dan membanggakan Ibu dan Bapak.
2. Adikku Adiba Khairisa Putri, malaikat kecil yang hadir di tengah-tengah kehidupan peneliti, selalu memberikan warna kebahagiaan di kehidupan peneliti. Terima kasih telah menjadi anak yang pintar dan menebarkan keceriaan selalu kepada peneliti bahkan di kala perjuangan peneliti dalam menyusun skripsi ini. Dan adikku Alm. Erlangga Wisnu Saputra terima kasih pernah mengukir kehidupan manis bersama peneliti, adanya memori bersamamu selalu menjadi penyemangat peneliti untuk menjalani kehidupan ini dengan baik.
3. Ibu Yofita Sari, M.Pd, dan Ibu Prayuningtyas Angger Wardhani, M.Pd selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas ilmu, dukungan, saran, kritik, dan waktu yang telah diberikan kepada peneliti. Memiliki ibu kedua saat di kampus seperti bu Yofita dan bu Ayu menjadi suatu hal yang sangat peneliti syukuri sampai detik. Mengingat di kala salah, menyemangati di kala sulit, turut senang di kala bahagia, menjadi hal yang sangat berarti bagi peneliti. Terima kasih semoga selalu dilimpahkan kesehatan dan kebahagiaan untuk Ibu.
4. Hana teman jatuh bangun dari awal kuliah sampai menyelesaikan tugas akhir bersama-sama. Terima kasih atas segala dukungan, saran, waktu, dan canda

tawa yang sudah diberikan untuk peneliti sampai saat ini. Terima kasih atas ilmu dan kesempatan berharga saat kuliah yang pernah kamu berikan dan yakini kepada peneliti.

5. Sahabat seperjuangan kuliah Tatag, Asty, Indah, dan Firza. Terima kasih atas saran, ilmu, waktu, tawa bahagia, dan momen terbaik selama kuliah kepada peneliti yang tidak akan peneliti lupakan sampai kapanpun.
6. Teman-teman PGSD angkatan 2021 yang telah memberikan pengalaman dan pembelajaran selama perkuliahan.
7. Seluruh pihak yang turut membantu peneliti dalam segala hal yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Terima kasih atas bantuan, dukungan, dan doa yang telah diberikan kepada peneliti.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan Hidayah-Nya sehingga proposal skripsi yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan Dasar Menari Melalui Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta Kelas IV-A SDN Jatinegara 15 Pagi” dapat diselesaikan dengan baik untuk memenuhi salah satu syarat dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya proposal skripsi ini tidak luput dari dukungan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

Pertama, kepada Ibu Yofita Sari, M.Pd, selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dr. Prayuningtyas Angger Wardhani, M.Pd, selaku dosen pembimbing ke II yang dengan rela meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing, memberi arahan, dan memotivasi peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.

Kedua, kepada Bapak Engga Dallion. E. W., M.Pd dan Ibu Yustia Suntari, M.Pd, selaku validator yang membantu peneliti sehingga instrumen berjalan dengan baik dalam penelitian ini.

Ketiga, kepada Ibu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing dan memberikan berbagai ilmu kepada peneliti selama mengikuti pendidikan di perkuliahan.

Keempat, kepada Ibu Annisa Arma Harningrum, M.Pd, selaku Kepala SDN Jatinegara 15 pagi dan Bapak Muchamad Tulus Wijanarko, S.Pd, selaku guru kelas IV-A yang telah memberikan izin dan membantu sehingga penelitian ini berjalan dengan baik.

Kelima, kepada kedua orang tua tercinta Ibu Sulis Setyowati dan Bapak Suwanto, serta adik tersayang Alm. Erlangga Wisnu Saputra dan Adiba Khairisa Putri yang senantiasa memberikan dukungan dan doa yang tidak pernah putus

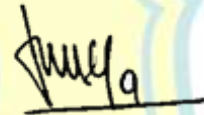
sehingga peneliti dapat selalu semangat dan optimis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Keenam, kepada teman-teman seperjuangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan segala waktu, pikiran, dan kesabarannya membantu serta mendukung peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa proposal skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan baik. Pada akhirnya, peneliti berharap semoga proposal skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membaca.

Jakarta, 14 Juni 2025

Peneliti,



Tiara Putri Handayani



DAFTAR ISI

JUDUL	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH ...	v
MOTTO	vi
KATA PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR GRAFIK	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	9
C. Pembahasan Fokus Penelitian	9
D. Perumusan Masalah Penelitian	9
E. Manfaat Hasil Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORITIK	
A. Acuan Teori dan Fokus yang Diteliti	11
1. Pengertian Keterampilan Dasar Menari	11
2. Fungsi dan Tujuan Keterampilan Dasar Menari	14
3. Gerak Dasar Menari	15
4. Aspek-aspek Keterampilan Dasar Menari	16
5. Mata Pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta	17
B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif atau Disain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih	19
1. Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	19

a. Hakikat Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	19
b. Sintaks Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	21
2. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar	21
C. Hasil Penelitian yang Relevan	24
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan	28

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	30
C. Metode dan Desain Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian	30
1. Metode Penelitian	30
2. Desain Intervensi Tindakan	30
D. Subjek/Partisipan dalam Penelitian	35
E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian	35
F. Hasil Tindakan yang Diharapkan	36
G. Data dan Sumber Data	37
1. Data	37
2. Sumber Data	37
H. Teknik Pengumpulan Data	37
1. Instrumen Keterampilan Dasar Menari	38
a. Definisi Konseptual Keterampilan Dasar Menari	38
b. Definisi Operasional Keterampilan Dasar Menari	38
c. Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Dasar Menari	39
2. Instrumen Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	49
a. Definisi Konseptual Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	49
b. Definisi Operasional Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	50
c. Kisi-kisi Instrumen Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	50
I. Teknik Analisis Data	54
1. Analisis Data	54
a. Data Hasil Peningkatan Keterampilan Menari	54
b. Data Pemantau Tindakan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	55
2. Interpretasi Hasil Analisis	55
J. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	55

BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	56
1. Deskripsi Data Penelitian Siklus I	56
a. Tahap Perencanaan Siklus I	56
b. Tahap Pelaksanaan Siklus I	57
c. Tahap Pengamatan Siklus I	63
d. Tahap Refleksi Siklus I	64
2. Deskripsi Data Penelitian Siklus II	67
a. Tahap Perencanaan Siklus II	68
b. Tahap Pelaksanaan Siklus II	69
c. Tahap Pengamatan Siklus II	74
d. Tahap Refleksi Siklus II	75
B. Temuan/Hasil Penelitian	79
C. Interpretasi Hasil Analisis	86
D. Pembahasan Hasil	86
E. Keterbatasan Penelitian	89
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Kesimpulan	90
B. Implikasi	90
C. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tahap Perencanaan Tindakan Tiap Siklus	32
Tabel 3.2 Rencana Tindakan Pembelajaran Siklus I	32
Tabel 3.3 Kategori Penilaian Keterampilan Dasar Menari	36
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Tes Keterampilan Dasar Menari	39
Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Tes Keterampilan Menari untuk Perempuan	39
Tabel 3.6 Rubrik Penilaian Tes Keterampilan Menari untuk Laki-laki	44
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Pemantau Tindakan Guru pada Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	50
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Pemantau Tindakan Siswa pada Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	51
Tabel 3.9 Rubrik Penilaian Pemantau Tindakan Guru pada Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	52
Tabel 3.10 Rubrik Penilaian Pemantau Tindakan Siswa pada Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	53
Tabel 4.1 Rekapitulasi Nilai Tes Keterampilan Dasar Menari pada Siklus I	64
Tabel 4.2 Perolehan Poin Aspek Keterampilan Dasar Menari Pada Siklus I	65
Tabel 4.3 Rekapitulasi Nilai Tes Keterampilan Dasar Menari pada Siklus II	76
Tabel 4.4 Perolehan Poin Aspek Keterampilan Dasar Menari Pada Siklus II	77
Tabel 4.5 Perolehan Poin Keterampilan Dasar Menari dari Aspek Wiraga, Wirama, Wirasa	80
Tabel 4.6 Nilai Tes Keterampilan Dasar Menari Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II	82
Tabel 4.7 Persentase Hasil Pemantau Tindakan Guru dan Siswa pada Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Siklus I dan Siklus II	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart	31
Gambar 4.1 Penjelasan Alur Cerita/Step Gerakan Pada Siklus I Pertemuan 1	57
Gambar 4.2 Pemberian Tantangan Pada Siklus I Pertemuan 1	58
Gambar 4.3 Mempelajari Gerakan Tari Sesuai Level Pada Siklus I Pertemuan 1	58
Gambar 4.4 Peserta Didik Mendemonstrasikan Gerak Tari Level 1 pada Siklus I Pertemuan 1	59
Gambar 4.5 Penjelasan Alur Cerita/Step Gerakan Pada Siklus I Pertemuan 2	60
Gambar 4.6 Pemberian Tantangan Pada Siklus I Pertemuan 2	61
Gambar 4.7 Mempelajari Gerakan Tari Sesuai Level Pada Siklus I Pertemuan 2	61
Gambar 4.8 Peserta Didik Mendemonstrasikan Gerak Tari Level 5 pada Siklus I Pertemuan 2	62
Gambar 4.9 Peserta Didik Mendapatkan Lencana pada Siklus I	62
Gambar 4.10 Penjelasan Alur Cerita/Step Gerakan Pada Siklus II Pertemuan 1	69
Gambar 4.11 Pemberian Tantangan Pada Siklus II Pertemuan 1	70
Gambar 4.12 Mempelajari Gerakan Tari Sesuai Level Pada Siklus II Pertemuan 1	70
Gambar 4.13 Peserta Didik Mendemonstrasikan Gerak Tari Pada Siklus II Pertemuan 1	71
Gambar 4.14 Penjelasan Alur Cerita/Step Gerakan Pada Siklus II Pertemuan 2	72
Gambar 4.15 Pemberian Tantangan Pada Siklus II Pertemuan 2	72
Gambar 4.16 Mempelajari Gerakan Tari Sesuai Level Pada Siklus II Pertemuan 2	73

Gambar 4.17 Peserta Didik Mendemonstrasikan Gerak Tari Level 5 pada Siklus II
Pertemuan 2 73

Gambar 4.18 Peserta Didik Mendapatkan Lencana pada Siklus II 74



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Perkembangan Aspek Keterampilan Dasar Menari Pada Siklus I	66
Grafik 4.2 Perkembangan Aspek Keterampilan Dasar Menari Pada Siklus II	78
Grafik 4.3 Rata-rata Peningkatan Nilai Berdasarkan Aspek Siklus I dan Siklus II.	81
Grafik 4.4 Hasil Persentase Ketuntasan Tes Keterampilan Dasar Menari	84
Grafik 4.5 Hasil Persentase Pemantau Tindakan Guru dan Siswa pada Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	85



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian	96
Lampiran 1.1 RPP Siklus I Pertemuan 1	96
Lampiran 1.2 RPP Siklus I Pertemuan 2.....	105
Lampiran 1.3 RPP Siklus II Pertemuan 1	114
Lampiran 1.4 RPP Siklus II Pertemuan 2	123
Lampiran 1.5 Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Dasar Menari	132
Lampiran 1.6 Lembar Penilaian Tes Keterampilan Dasar Menari	133
Lampiran 1.7 Kisi-kisi Instrumen Pemantau Tindakan Guru pada Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	139
Lampiran 1.8 Lembar Pemantau Tindakan Guru pada Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	140
Lampiran 1.9 Kisi-kisi Instrumen Pemantau Tindakan Siswa pada Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	142
Lampiran 1.10 Kisi-kisi Instrumen Pemantau Tindakan Siswa pada Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	143
Lampiran 2 Pengujian Persyaratan Instrumen	145
Lampiran 2.1 Surat Keterangan Validasi Instrumen Tes Keterampilan Dasar Menari	145
Lampiran 2.2 Lembar Instrumen Tes Keterampilan Dasar Menari	146
Lampiran 2.3 Surat Keterangan Validasi Instrumen Pemantau Tindakan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	147
Lampiran 2.4 Lembar Instrumen Pemantau Tindakan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi.....	148

Lampiran 3 Data Hasil Penelitian	149
Lampiran 3.1 Wawancara Peserta Didik Kelas IV-A pada Observasi Awal.....	149
Lampiran 3.2 Wawancara Wali Kelas IV-A pada Observasi Awal.....	151
Lampiran 3.3 Angket Minat Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran	154
Lampiran 3.4 Rekapitulasi Nilai Awal Keterampilan Dasar Menari Siswa Kelas IV-A pada Observasi	155
Lampiran 3.5 Prosedur atau Kisi-kisi Penilaian Tari Lenggang Jali saat Observasi oleh Guru Kelas.....	156
Lampiran 3.6 Hasil Pengamatan Tes Keterampilan Dasar Menari Siklus I	157
Lampiran 3.7 Hasil Pemantau Tindakan Guru pada Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Siklus I.....	158
Lampiran 3.8 Hasil Pemantau Tindakan Siswa pada Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Siklus I.....	162
Lampiran 3.9 Catatan Lapangan Siklus I Pertemuan 1	166
Lampiran 3.10 Catatan Lapangan Siklus I Pertemuan 2.....	168
Lampiran 3.11 Hasil Pengamatan Tes Keterampilan Dasar Menari Siklus II	170
Lampiran 3.12 Hasil Pemantau Tindakan Guru pada Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Siklus II	171
Lampiran 3.13 Hasil Pemantau Tindakan Siswa pada Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Siklus II	175
Lampiran 3.14 Catatan Lapangan Siklus II Pertemuan 1	179
Lampiran 3.15 Catatan Lapangan Siklus II Pertemuan II.....	181
Lampiran 3.16 Dokumentasi Siklus I.....	183
Lampiran 3.17 Dokumentasi Siklus II	185

Lampiran 4 Analisis Data Hasil Penelitian	186
Lampiran 4.1 Rubrik Penilaian Keterampilan Dasar Menari untuk Perempuan	187
Lampiran 4.2 Analisa Hasil Tes Keterampilan Dasar Menari Siklus I.....	196
Lampiran 4.3 Analisa Hasil Tes Keterampilan Dasar Menari Siklus II	198
Lampiran 5 Surat Keterangan Penelitian	199
Lampiran 5.1 Surat Izin Penelitian.....	200
Lampiran 5.2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	201
Lampiran 6 Riwayat Hidup	201

