

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah akar bagi pertumbuhan suatu individu. Pendidikan merupakan upaya terencana untuk mengembangkan potensi individu dalam mempersiapkan generasi muda yang lebih baik di masa depan dan menjaga identitas bangsa<sup>1</sup>. Hal ini tentu saja melibatkan pembentukan individu yang berkarakter, kontribusi bagi masyarakat, dan pewarisan budaya. Dalam berlangsungnya proses pendidikan, penanaman nilai-nilai budaya menjadi peran penting dalam menjaga keberlangsungan identitas bangsa. Begitu pula halnya dengan pendidikan seni tari, dimana suatu individu dapat mengenal dan menghargai warisan budaya bangsa.

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<sup>2</sup>. Peserta didik dapat memahami berbagai nilai dan tradisi yang terkandung dalam gerakan, serta mengapresiasi keragaman budaya yang ada. Dengan begitu, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang menyenangkan juga mendidik, dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik. 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<sup>3</sup>. Melalui PLBJ, mereka diajak untuk memahami berbagai aspek kehidupan masyarakat betawi, salah satunya tari tradisionalnya. Mempelajari tarian atau menari sebagai

---

<sup>1</sup> Benyamin Regi, 'Peran Pendidikan Seni Budaya dalam Mengembangkan Karakter Siswa SDK ST.Yoseph Maumere' *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7.3 (2021), hh. 264-271.

<sup>2</sup> Dian Fitriyanti dkk, 'Membangun Karakter Positif Melalui Pendidikan Seni Budaya Dalam Konteks Kurikulum Merdeka : Tantangan Dan Peluang' *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9.2 (2024), hh. 6714-6721.

<sup>3</sup> Titah Isra Faizah dan Arum Fatayan, 'Pengaruh Media Youtube pada Pelajaran Pendidikan Lingkungan & Budaya Jakarta (PLBJ) Materi Alat Musik Gambang Kromong kepada Minat Siswa Sekolah Dasar' *Jurnal Basicedu*, 6.3 (2022), hh. 5475-5482.

sarana ekspresi budaya dan membantu peserta didik dalam menciptakan pengalaman belajar karena adanya keterkaitan dengan pembelajaran terpadu.

Mempelajari tari selain bagian dari mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ), tetapi juga dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran terpadu di Sekolah Dasar. Di dalam kurikulum, berbagai mata pelajaran menjadi saling berkaitan untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik karena pengalaman belajar yang saling terkait dari berbagai mata pelajaran. Selain dapat mengenal budaya, melalui tarian tradisional Jakarta peserta didik dapat mengembangkan keterampilan motorik, kreativitas, dan pemahaman konsep dari berbagai mata pelajaran lainnya. Misalnya, dalam pembelajaran tematik atau terpadu, menari dapat dikaitkan penyampaian ekspresi diri dalam bahasa atau memperagakan cerita tarian atau cerita rakyat melalui gerakan. Sejalan dengan pendapat Febrianti dkk, bahwa menari merupakan salah satu pengembangan tema yang dapat diintegrasikan dengan mata pelajaran lain seperti Pendidikan Jasmani kaitannya dengan gerak dan matematika kaitannya dengan hitungan ketukan<sup>4</sup>. Dengan demikian, menari dapat menjadi media dalam meningkatkan keterampilan peserta didik secara menyeluruh.

Pentingnya menari di Sekolah Dasar tentu sebagai wadah untuk dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial bahasa, kognitif dan motorik peserta didik. Khususnya anak kelas IV Sekolah Dasar yang dalam proses perkembangan karakter. Menari merupakan jembatan untuk pengembangan karakter dan kerja sama dalam sebuah tim<sup>5</sup>. Dari aspek sosial dan bahasa, menari dapat mendorong peserta didik untuk dapat bekerja sama, disiplin untuk rutin latihan, dan kepercayaan diri untuk dapat mempraktikannya kepada orang di sekitarnya. Sedangkan dari aspek kognitif dapat membantu peserta didik memperkuat daya ingat dan konsentrasi. Selain itu, gerakan tari melatih keseimbangan, koordinasi, serta kelenturan tubuh, yang mendukung perkembangan motorik halus dan kasar.

---

<sup>4</sup> Ainun Dian Febrianti dkk, 'Modul pembelajaran PJOK berbasis tematik terpadu untuk peserta didik pada tema kegemaranku (Sub tema: Gemar bernyanyi dan menari)' *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9.1 (2021), hh. 1-7.

<sup>5</sup> Septian Dwi Cahyo dkk, 'Analisis Fungsi Ekstrakurikuler Seni Tari di Sekolah Dasar Negeri Pandeanlamper 01 Semarang' *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 2.2 (2022), hh. 640-650.

Perkembangan kemampuan motorik halus dan kasar mampu menjadi dasar bagi peserta didik dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari. Kemampuan motorik yang baik akan membantu anak untuk melakukan kegiatannya dengan baik, dan apabila kemampuan tersebut terganggu maka akan menghambat hal lainnya seperti melakukan tugas keseharian<sup>6</sup>. Kemampuan motorik halus mencakup menulis dan menggambar. Sementara itu kemampuan motorik kasar mencakup gerakan fisik yang lebih luas seperti berlari dan melompat. Dengan mengasah kedua kemampuan ini, anak-anak dapat meningkatkan koordinasi dan keseimbangan, sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi kepercayaan diri anak dalam melakukan aktivitas.

Keterampilan dasar dalam menari merupakan salah satu cara yang efektif untuk melatih motorik khususnya motorik kasar pada anak. Melalui gerakan-gerakan tari akan membantu anak untuk terus terasah kemampuan motorik kasarnya<sup>7</sup>. Dalam proses belajar menari, anak-anak dilatih untuk menjaga keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi gerakan tubuh. Aktivitas seperti ini tidak hanya menyenangkan, melainkan juga mendukung perkembangan fisik anak. Yang dimana, setiap gerakan yang dilakukan oleh anak akan membantu memperkuat otot, meningkatkan kelenturan, dan kesehatan jantung. Selain itu, menari juga membuat anak lebih sadar akan gerakan tubuhnya, sehingga mereka bisa mengontrol gerakan dengan lebih baik. Dengan demikian, menari memberikan berbagai manfaat fisik yang penting bagi perkembangan anak.

Keberhasilan dalam pembelajaran tari dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal<sup>8</sup>. Faktor internal melibatkan minat dan motivasi yang ada dalam diri siswa serta kemampuan dasar yang mereka miliki. Sementara itu, faktor eksternal meliputi model pembelajaran, fasilitas yang tersedia, dan dukungan dari orang tua. Memahami dan mengelola kedua jenis faktor ini penting untuk

---

<sup>6</sup> Siti Nur Fikriyah, 'Analisis Perkembangan Fisik-Motorik Siswa Kelas 3 di Sekolah Dasar Negeri Tajem. Edunesia' *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2.1 (2021), hh. 200-207.

<sup>7</sup> Anisa Tahira dkk, 'Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Tari Kreasi' *Jurnal Jendela Bunda Program Studi PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Cirebon*, 9.2 (2022), hh. 21-30.

<sup>8</sup> Nisa Paridatul Hasanah dkk, 'Penerapan Tari Kreatif dalam Pengembangan Kecerdasan Kinestetis Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nurul Ihsan Kecamatan Jamanis Tahun Ajaran 2023/2024' *WALADUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini*, 7.2 (2024), hh. 89-104.

menciptakan lingkungan belajar yang efektif dalam meningkatkan keterampilan dasar menari peserta didik di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi siswa kelas IV-A di SDN Jatinegara 15 Pagi pada bulan September 2024, 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 tari. Selain itu, dalam menghafal dan melakukan gerakan tari guru hanya memberikan himbauan kepada siswa untuk melihat dari sumber-sumber yang ada di internet seperti deskripsi gerakan tari dan memantau peserta didik latihan menari tanpa adanya bimbingan lebih atau pengajaran langsung dari sang guru. Pembelajaran tari sulit dilakukan oleh guru kelas karena memang kondisinya kurang memahami seni tari, yang menjadikan beliau kesulitan untuk mengajarkan menari kepada siswanya. Mengenai hal tersebut sejalan dengan pendapat Rohayani dkk, bahwa kondisi guru di Sekolah Dasar masih perlu adanya bimbingan dan pelatihan lebih untuk praktik pembelajaran seni tari di sekolah<sup>9</sup>. Pendidikan seni khususnya tari di Indonesia menjadi tuntutan untuk guru supaya dapat mengembangkan pendidikan tersebut kepada peserta didik secara optimal<sup>10</sup>. Oleh karena itu perlu adanya bantuan dari model pembelajaran yang menarik peserta didik untuk dapat lebih aktif di dalam pembelajaran.

---

<sup>9</sup> Heny Rohayani dkk, 'Pelatihan Seni Tari Tradisional Berbasis Pendidikan Karakter Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Serang Banten' *Jurnal Abmas*, 15.1 (2006), hh. 41-49.

<sup>10</sup> Icuh Komala dan Asep Nugraha, 'Pendidikan Seni dan Kurikulum Merdeka Belajar: Tuntutan bagi Guru di Sekolah Dasar' *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 4.3 (2022), hh. 122-134.

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.

Saat pelaksanaan observasi, peneliti menyebar angket pemilihan media atau metode pembelajaran yang bertujuan menyesuaikan sekiranya media atau metode apa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media atau metode pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu buku panduan menari, video pembelajaran, dan gamifikasi. Berdasarkan hasilnya menunjukkan bahwa sebanyak 86,2% peserta didik atau 25 anak memiliki ketertarikan untuk mencoba melakukan pembelajaran berbasis gamifikasi. Dalam hal ini, gamifikasi menjadi alternatif yang baik untuk digunakan selama pembelajaran tari sesuai dengan minat dan kriteria peserta didik.

Solusi yang tepat dilakukan dalam mengatasi permasalahan di atas adalah guru sekiranya dapat menggunakan model pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung yang menyenangkan dan guru dapat menjadi fasilitator dalam proses kegiatannya. Selain itu, perlu adanya penyesuaian minat peserta didik terhadap metode belajar yang mereka sukai. Salah satunya dengan menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi. Berdasarkan teori Kapp, model pembelajaran berbasis gamifikasi menerapkan adanya elemen permainan di dalam kegiatan pembelajaran<sup>11</sup>. Terutama pada jenis gamifikasi konten, elemen permainan yang ada di dalamnya meliputi alur cerita, tantangan, level, *unlock*, dan lencana. Tantangan dan level yang ada pada pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk banyak terlibat.

Berdasarkan pada teori Kapp, elemen yang ada pada jenis gamifikasi konten terutama elemen tantangan, yang mana penerapannya pada pembelajaran

---

<sup>11</sup> Karl M Kapp, 'The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education' (San Fransisco: Pfeiffer, 2012), hh. 9-15.

keterampilan dasar menari akan membantu siswa untuk belajar detail gerakan, irama, dan ekspresi. Setiap gerakan tari akan dimasukkan ke dalam level berbeda-beda sesuai dengan tingkat kesulitannya. Guru akan menjadi fasilitator untuk memberikan gerakan detail yang akan dihafalkan dan dilakukan oleh setiap siswa. Gerakan yang benar dan sesuai irama akan mengantarkan siswa maju ke level selanjutnya. Sehingga hal tersebut dapat mendorong siswa untuk dapat menguasai gerakan dasar tari di setiap level dengan baik.

Hal tersebut sejalan pula dengan teori yang dikemukakan oleh Ariani, bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi adalah model pembelajaran yang melibatkan penggunaan elemen *games* atau permainan dalam konteks *non-game* dengan tujuan memotivasi siswa untuk dapat berpartisipasi dalam kegiatan belajar<sup>12</sup>. Model pembelajaran ini melibatkan beberapa elemen yang ada pada *games* seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan. Berbeda dengan *games* yang menggunakan media teknologi pada penggunaannya, model pembelajaran ini melibatkan siswanya untuk dapat turun langsung terlibat dalam permainan dan menyelesaikan setiap tantangan melalui penilaian atau poin yang diberikan oleh guru. Dengan demikian, model ini dapat membantu siswa untuk dapat mendapatkan pengalaman belajar dan melatih siswa dalam menyelesaikan tantangan dengan baik.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Dhiya Malinda Wianda pada tahun 2022 dalam penelitiannya mengenai penerapan konsep gamifikasi pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik di sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan model konsep gamifikasi di dalam pembelajarannya. Konsep gamifikasi diterapkan dalam pembelajaran tematik. Kesimpulan hasil dari penelitian ini adalah terbukti berhasil dengan tingkat konsentrasi belajar peserta didik yang mengalami peningkatan setelah menggunakan konsep gamifikasi dalam pembelajaran.<sup>13</sup>

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Vincent Nathaniel pada tahun 2023 dalam penelitiannya mengenai penerapan gamifikasi pada proses belajar matematika untuk anak sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan model pembelajaran gamifikasi.

---

<sup>12</sup> Diana Ariani, 'Gamifikasi untuk Pembelajaran' *Jurnal Pembelajaran*, 3.2 (2020), hh. 144-149.

<sup>13</sup> Dhiya Malinda Wianda, Skripsi: *Penerapan Konsep Gamification pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar*, (Bandung: UPI, 2022).

Konsep gamifikasi diterapkan dalam mata pelajaran matematika dan media pembelajaran yang digunakan adalah *game RPG Adventure*. Kesimpulan hasil dari penelitian ini adalah siswa dapat menyukai mata pelajaran matematika dikarenakan media pembelajaran yang memotivasi semangat belajar siswa terutama ketika menggunakan konsep pembelajaran matematika dengan gamifikasi.<sup>14</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Suharsono Bantun dkk pada tahun 2023 dalam penelitiannya mengenai pengembangan aplikasi mobile dengan pendekatan gamifikasi. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan model pembelajaran gamifikasi. Konsep gamifikasi diterapkan dalam mata pelajaran matematika. Kesimpulan hasil dari penelitian ini adalah pendekatan gamifikasi terbukti menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan interaktivitas dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi matematika yaitu dengan nilai n-gain yang tinggi (0,76 atau dalam kategori tinggi) dari pretest hingga posttest.<sup>15</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Raihana Ayuni Sukma Hamidin pada tahun 2023 dalam penelitiannya mengenai peningkatan keterampilan menari melalui media audio visual pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menari dengan bantuan menggunakan media pembelajaran audio visual. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah ditemukan adanya peningkatan keterampilan menari setelah diterapkan penggunaan media audio visual pada muatan SBdP yaitu pada siklus I mendapatkan persentase sebesar 65,38%, lalu pada siklus II meningkat menjadi sebesar 88,46%.<sup>16</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Sucia Panca Lestari dkk pada tahun 2024 dalam penelitiannya mengenai meningkatkan keterampilan tari sulanjana siswa melalui metode demonstrasi. Penelitian yang dilakukan ini untuk meningkatkan keterampilan tari dengan metode guru langsung mengajarkan kepada siswa. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah adanya peningkatan bahwa saat pra tindakan memperoleh nilai rata-rata 79,7% dengan persentase ketuntasan 22,7% kategori

---

<sup>14</sup> Vincent Nathaniel, 'Penerapan Gamifikasi Pada Proses Belajar Matematika untuk Anak Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa' *Jurnal ICTEE*, 3.2 (2023), hh. 46-50.

<sup>15</sup> Suharsono Bantun dkk, 'Pengembangan Aplikasi Mobile dengan Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar' *INFORMAL: Informatics Journal*, 8.3 (2024), hh. 234-242.

<sup>16</sup> Raihana Ayuni Sukma Hamidin, Skripsi: *Peningkatan Keterampilan Menari Melalui Media Audio Visual dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas III SDN Jatimulya 05 Tambun Selatan*, (Jakarta: UNJ, 2023)

“kurang”, setelah menggunakan metode demonstrasi pada 2 kali siklus memperoleh nilai rata-rata 83,63 dengan persentase 86,36% kategori “baik”.<sup>17</sup>

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Lily Alamanda dan Najih Anwar pada tahun 2024 dalam penelitiannya mengenai meningkatkan aktivitas siswa melalui gamifikasi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan model pembelajaran gamifikasi. Konsep gamifikasi diterapkan dalam mata pelajaran bahasa Arab. Kesimpulan hasil dari penelitian ini adalah dikatakan bahwa potensi gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menawarkan wawasan berharga bagi para pendidik yang ingin mengoptimalkan pengalaman belajar. Hal tersebut terbukti dalam hasil penelitiannya gamifikasi pembelajaran memberikan kontribusi sebesar 85,3% terhadap keaktifan siswa kelas VI di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng.<sup>18</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Aida Meilina pada tahun 2024 dalam penelitiannya mengenai meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA SD. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan model pembelajaran gamifikasi. Konsep gamifikasi diterapkan dalam mata pelajaran IPA. Kesimpulan hasil dari penelitian ini adalah ketuntasan belajar IPA peserta didik mencapai 100%, dengan perolehan nilai terendah yaitu 80.<sup>19</sup>

Meskipun banyak penelitian yang membahas tentang gamifikasi di dalam pendidikan, sebagian besar penelitian berfokus pada pengembangan mata pelajaran inti seperti matematika, bahasa dan Ilmu Pengetahuan Alam. Selain itu, sejauh penelusuran yang peneliti lakukan, belum ada penelitian yang secara khusus mengeksplorasi bagaimana gamifikasi dapat diterapkan untuk membantu meningkatkan keterampilan dasar menari pada anak sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk mengisi kekosongan tersebut dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Dasar Menari Melalui Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta Kelas IV-A SDN Jatinegara 15 Pagi”.

---

<sup>17</sup> Sucia Panca Lestari dkk, ‘Meningkatkan Keterampilan Tari Sulanjana Siswa Melalui Metode Demonstrasi’ *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2.1 (2024), hh. 230-240.

<sup>18</sup> Lily Alamanda dan Najih Anwar, ‘Meningkatkan Aktivitas Siswa Melalui Gamifikasi Pembelajaran: Sebuah Analisis Kuantitatif’ *Indonesian Journal of Islamic Studies*, 12.2 (2024), hh. 6-15.

<sup>19</sup> Aida Meilina dan Farida Istianah, ‘Penerapan Gamifikasi Pada Materi Sistem Pencernaan untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA di SD’ *JPGSD*, 12.5 (2024), hh. 851-856.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam proses pembelajaran tari pada mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ) di kelas IV-A dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menghafalkan dan melakukan gerakan tari Lenggang Jali.
2. Peserta didik tidak sesuai dalam melakukan koordinasi antara gerakan dan ketukan lagu.
3. Peserta didik kesulitan dalam mengekspresikan wajah saat menari.
4. Model pembelajaran yang diterapkan guru masih kurang disesuaikan dengan minat peserta didik.
5. Model pembelajaran yang diterapkan guru masih kurang bervariasi.

## **C. Pembahasan Fokus Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi pada penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi yang diperkirakan dapat meningkatkan keterampilan dasar menari peserta didik kelas IV-A SDN Jatinegara 15 Pagi.

## **D. Perumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan fokus masalah yang telah diuraikan maka perumusan masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan keterampilan menari peserta didik kelas IV-A SDN Jatinegara 15 Pagi melalui pembelajaran berbasis gamifikasi?
2. Apakah pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan keterampilan dasar menari pada peserta didik kelas IV-A SDN Jatinegara 15 Pagi?

## **E. Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat bagi perkembangan khasanah keilmuan terutama yang terkait dengan perkembangan pembelajaran keterampilan dasar menari di Sekolah Dasar dan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan pembelajaran berbasis gamifikasi dalam konteks muatan Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta dan muatan lainnya.

### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi beberapa diantaranya:

#### **a. Bagi Peserta Didik**

Manfaat bagi peserta didik, dapat meningkatkan pemahaman menari khususnya pada muatan Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta. Yang mana ketika menghafal gerakan tari melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif seperti pembelajaran berbasis gamifikasi, dan dapat membantu peserta didik untuk memahami dan mengapresiasi budaya yang ada di Indonesia.

#### **b. Bagi Guru**

Manfaat bagi guru, dapat memberikan referensi alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan kepada siswa Sekolah Dasar, khususnya dalam menari pada muatan Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta. Membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dengan menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran, mempermudah proses evaluasi siswa melalui pembelajaran berbasis gamifikasi.

#### **c. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Manfaat bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi dasar pengembangan dengan menggunakan model pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran tari, dapat memberikan data empiris terkait efektivitas pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan dasar menari di Sekolah Dasar, dan dapat membuka peluang untuk eksplorasi penerapan pembelajaran gamifikasi ke dalam disiplin ilmu lainnya.