

Computational Thinking (CT) Unplugged dalam Pembelajaran Seni Tari di Sekolah Dasar

Rosarina Giyartini*, Dwi Alia, Muhammad Rijal Wahid Muharram

PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Jalan Dadaha No. 18, Kota Tasikmalaya

*Corresponding Author: rosarina@upi.edu

Abstract

This research is based on empirical facts, that until now dance arts learning in elementary schools (SD) still uses educational patterns in dance workshops. The orientation is that the student memorizes a certain dance so that the learning method of the student imitates the movement exemplified by the teacher without being given space to creatively process the body based on imagination and all its creative potential. This has an impact on the cover of various intelligences possessed by students. To hack this research seeks to give birth to the concept of dance art learning in elementary school by applying unplugged computational thinking (ct). The goal is that the learning of dance in elementary school is not just to pursue the memorization of motion, but students can creatively realize their creative ideas in the form of dance in accordance with the level of development. To achieve this, the research method used is descriptive analysis. The results of this research in the form of dance learning concepts in elementary schools that apply computational thinking unplugged and ready to be applied.

Keywords:

computational thinking (ct) unplugged; learning; dance; elementary school; creativity

A. PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 menuntut semua hal untuk berubah, termasuk dunia pendidikan. Pesatnya perkembangan teknologi mengharuskan guru kelas mengaplikasikan unsur 4C secara mendalam pada peserta didik, yakni *Communication, Collaboration, Critical Thinking*, dan *Creativity* pada semua muatan pembelajaran, termasuk pembelajaran seni tari. Tentu saja pembelajaran ini tetap berpijak pada fungsi utama pendidikan, yakni sebagai tonggak utama dalam membangun generasi berbudi pekerti luhur, berintelektual tinggi, dan memiliki integritas diri.

Peserta didik pembelajaran tari yang dihadapi saat ini adalah generasi Z dan generasi Alpha. Generasi Z menurut Rica Y. & Wibowo (2020) adalah mereka yang lahir antara tahun 1995-2010, dan generasi Alpha adalah mereka yang lahir setelahnya. Generasi ini pada umumnya sudah akrab dengan perkembangan teknologi, sehingga pembelajaran tari di sekolah dasar harus

sesuai dengan konteks jamannya. Sayangnya, fenomena menunjukkan bahwa pembelajaran seni tari pada tingkat sekolah dasar pada umumnya dipegang oleh guru kelas yang kurang memahami seni tari dalam konteks untuk pendidikan, terlebih lagi jika harus dipadukan dengan teknologi yang saat ini sudah diakrabi peserta didik dalam kesehariannya.

Orientasi pembelajaran seni tari di sekolah dasar secara umum masih pada tari bentuk tertentu. Artinya guru hanya mengajarkan suatu tarian yang secara *de facto* sudah ada. Pembelajaran akan dianggap berhasil jika peserta didik mampu menarikan repertoar tari tersebut dari awal hingga akhir, tanpa diberi ruang untuk mengembangkan segenap potensi kecerdasan dan daya kreatifnya. Peserta didik dijejali hafalan gerak dengan menirukan gerakan tubuh gurunya tanpa harus tahu gerak apa yang mendasarnya. Fenomena ini tentu bersumber dari paradigma, bahwa pembelajaran tari di sekolah dasar harus mengajarkan suatu

repertoar tari tertentu. Paradigma ini melupakan bahwa tujuan pembelajaran tari di sekolah dasar bukan untuk menyetak peserta didik menjadi seniman tari, namun menjadi salah satu pembentuk karakter peserta didik yang berbudi luhur, memahami akar budayanya, dan mampu memecahkan masalah secara kontekstual sesuai tingkat perkembangannya.

Paradigma yang salah di atas sudah tentu berdampak pada kebekuan pola pikir peserta didik karena sejak dini peserta didik tidak terlatih untuk memecahkan masalah secara konstruktif dan kreatif. Peserta didik tidak terbiasa dengan beragam kemungkinan pilihan alternatif karena hanya dijejali *skill* gerak hasil plagiasi dari gurunya. Hal ini diperparah dengan metode pengajaran yang langsung ke praktik tari, dan peserta didik tidak diberi ruang untuk menganalisis materi yang akan dipelajarinya terlebih dahulu sesuai tingkat perkembangannya. Penggalan konsep yang berasal dari peserta didik menjadi hal yang penting, karena konsep tersebut akan terus tertanam dalam ingatannya. Kebiasaan guru inilah yang memagari pengetahuan peserta didik dengan menekan perkembangan pola pikir mereka.

Berdasarkan hal di atas, dirasa perlu kehadiran media pembelajaran tari yang dapat membantu guru dalam mengembangkan pola pikir kritis kreatif peserta didik sesuai konteks jamannya. Oleh sebab itu penelitian ini dilakukan untuk menerapkan konsep berpikir komputasi tanpa jaringan komputer (*Computational Thinking Unplugged*) pada pembelajaran seni tari pendidikan di SD dengan menerapkan pendekatan *Computer Science Unplugged* (CS *Unplugged*) *image representation*, yakni penerapan pembelajaran dengan permainan edukatif seni tari berbentuk *puzzle* gambar yang disusun dengan pola kode tertentu. Berpikir komputasi merupakan salah satu kemampuan penting abad ke-21 yang sudah harus ditumbuhkan sejak usia dini. Hal ini cukup beralasan karena berpikir komputasi berorientasi pada “*problem*

solving”, sehingga membuat daya pikir seseorang menjadi berkembang (Suprayitno, T., 2019).

Unsur kritis dan kreatif menjadi penting karena anak akan peka terhadap masalah lingkungan dan masalah kemanusiaan (Munandar, 2009: 18), serta dari sanalah keberhasilan hidup dimulai (Supriadi, 2001: 9). Hal ini cukup mendasar karena kritis dan kreatif merupakan gabungan dari enam aspek, yaitu: (1) keterampilan intelektual (*intellectual skills*), (2) pengetahuan (*knowledge*), (3) gaya berfikir (*thinking styles*), (4) kepribadian (*personality*), (5) motivasi (*motivation*), dan (6) lingkungan (*environment*) (Kaufman & Sternberg, 2006).

Menumbuhkembangkan potensi kritis dan kreatif anak usia SD adalah hal yang tidak dapat diabaikan karena akan sangat berpengaruh terhadap hidup anak (Munandar, 2009: 27). Bahkan J.P Guilford (1967: 70; 138) menyatakan, bahwa pengembangan kreativitas melalui jalur pendidikan adalah hal yang sangat diperlukan karena dapat mengembangkan potensi anak secara utuh. Anak akan mampu menemukan alternatif jawaban dari sebuah permasalahan.

Terkait dengan persoalan pemecahan masalah di atas, *image representation* berupa *puzzle* dipilih dengan alasannya tiga hal. Pertama, *puzzle* dapat memacu minat anak dalam menyelesaikan sebuah permasalahan dengan pengalaman langsung mencoba. Kedua, *puzzle* harganya relatif terjangkau. Ketiga, *puzzle* memiliki manfaat sebagaimana dipaparkan Maysky Mary (Resiyati, 2010: 20), yaitu: (1) melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran; (2). memperkuat daya ingat; (3) mengenalkan anak pada sistem dan konsep hubungan; dan (4) dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berpikir matematis/menggunakan otak kirinya. Adapun konten *puzzle* yang dibuat adalah tari tradisional Indonesia, yakni Tari Legong dari Bali, Tari Merak dari Jawa Barat, Tari Saman dari Aceh, Tari Piring dari Sumatera Barat, dan Tari Kabasaran dari Sulawesi Utara

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif, yakni penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan objek material yang dikaji. Objek material ini menurut Sukmadinata (2012: 75) adalah fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia.

Terkait dengan hal di atas, penelitian ini berupaya untuk mendeskripsikan hasil penerapan *Computational Thinking (CT Unplugged)* dalam pembelajaran seni tari di sekolah dasar. Subjek penelitian ini adalah 26 peserta didik (13 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan) kelas V (lima) di SD Plus Hang Tuah 4, Jakarta. Subjek ini dipilih karena mayoritas peserta didik mempunyai perangkat teknologi secara mandiri yang cukup mumpuni dan proses pembelajaran seni tari secara daring masuk dalam kategori mitra dalam pelaksanaan penelitian.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari studi pustaka, studi piktorial, dan studi lapangan. Studi pustaka dilakukan untuk melacak sisi teoretis dari pola berpikir komputasi *CT Unplugged* yang menggunakan pendekatan *CS Unplugged image representation* berbentuk *puzzle* sebagai medianya. Studi piktorial dilakukan untuk mendapatkan data visual terkait penggunaan hal tersebut. Studi lapangan dilakukan untuk mendapatkan data kongkrit kekinian terkait objek material. Studi lapangan dilakukan dengan cara sebagai berikut.

a. Wawancara mendalam dengan guru kelas yang tidak memiliki dasar keilmuan pendidikan seni tari, namun harus mengajar seni tari. Wawancara dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai permasalahan yang terjadi di lapangan, mengetahui efektivitas konsep *puzzle ct unplugged* seni tari yang dibuat peneliti. Data yang diperoleh dari proses wawancara, ditulis dan direkam oleh peneliti sebagai bukti telah melakukan wawancara. Data ini

kemudian dianalisis guna mendapatkan data terpilih;

- b. Pengamatan langsung, yakni pengamatan terhadap objek penelitian dengan tidak berjarak secara berkesinambungan. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti adalah pengamatan nonpartisipasif yaitu peneliti tidak terlibat dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran, artinya peneliti hanya mengamati kegiatan yang berlangsung saat penelitian;
- c. Pendokumentasian, yakni mengumpulkan data dengan cara mendokumentasikan setiap peristiwa yang dianggap penting terkait objek material penelitian;
- d. *Forum Group Discussion* (FGD), yakni pengumpulan data melalui diskusi dengan rekan sejawat dan guru SD yang relevan.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: *data reduction* (mengorganisir data), *data display* (membuat uraian terperinci), dan *conclusion drawing/verification* (melakukan interpretasi dan kesimpulan).

1) *Data Reduction* (Reduksi Data)

Pada proses pengambilan data di lapangan, peneliti tentu memperoleh data yang kompleks, rumit dan jumlahnya tidak sedikit. Maka dari itu dilakukan analisis data melalui reduksi data. Reduksi data dilakukan dengan cara memilih dan mengumpulkan data yang diperlukan dan mengesampingkan data yang tidak diperlukan. Hal ini agar data penelitian menjadi lebih fokus dan terarah.

Data yang terhimpun dalam penelitian berupa ragam informasi dari hasil wawancara secara langsung kepada guru kelas V. Data tersebut terkait dengan sistem pembelajaran, media pembelajaran, analisis masalah pembelajaran yang mengarah pada kesulitan dalam pembelajaran seni tari, data administrasi sekolah terkait dengan identitas guru dan peserta didik

yang akan dilibatkan dalam penelitian, data hasil pengamatan terhadap penggunaan media pembelajaran seni tari, dan data lainnya yang berhubungan dengan penelitian.

2) *Data Display* (Penyajian Data)

Hal yang dilakukan setelah melakukan reduksi data, peneliti menyajikan data yang telah dihimpun dan dipilah sebelumnya. Penyajian data dalam penelitian ini berupa bagan dan gambar. Penyajian data berupa bagan dan gambar dimaksudkan agar data yang telah dihimpun oleh peneliti selama proses penelitian berlangsung terpahami dengan baik, khususnya terkait dengan konsep *ct unplugged* dalam pembelajaran seni tari di sekolah dasar.

3) *Conclusion Drawing/ Verification*

Langkah ketiga yang dilakukan adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi terhadap data yang telah diperoleh. Penarikan kesimpulan diambil dari rangkaian data yang telah dikumpulkan, direduksi, dan telah dipaparkan oleh peneliti selama penelitian berlangsung. Hal ini dilakukan agar mampu menghasilkan kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Penelitian yang dijalankan oleh peneliti berkaitan dengan konsep *ct unplugged* dalam pembelajaran seni tari di sekolah dasar. Penunjang pembelajaran berupa desain *puzzle ct unplugged* yang interaktif dalam pembelajaran seni tari. Oleh sebab itu penelitian ini akan menghasilkan kesimpulan akhir berupa pemaparan kelayakan konsep *ct unplugged* dalam pembelajaran seni tari yang dapat lebih lanjut diimplementasikan secara luas.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa pedoman wawancara, lembar validasi, lembar observasi, dan dokumentasi yang dilakukan selama penelitian berlangsung.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Identifikasi dan Analisis Masalah

Identifikasi dan analisis masalah diperoleh berdasarkan data hasil wawancara dan studi dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V (lima) SD Plus Hang Tuah 4. Konsentrasi materi wawancara adalah tentang cara mengajar pembelajaran tari pada peserta didik, dengan fokus pada variasi pembelajaran yang diberikan guru.

Hasil dari wawancara dan studi dokumentasi menunjukkan, bahwa proses pembelajaran seni tari yang dilakukan adalah guru menggunakan tayangan video tentang tari sebagai alat utama dalam mengajarkan tari. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk mengikuti gerakan yang ada pada video tanpa dibarengi dengan pemahaman tentang gerak yang dilakukannya. Media pembelajaran yang digunakan terkesan monoton dan kurang memberi kesan pada peserta didik. Hal ini terlihat saat peneliti melakukan studi pendahuluan dan melakukan pengamatan langsung. Dapat digambarkan, bahwa saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik hanya berfokus pada hal yang diberikan guru, kurang ada interaksi dua arah. Hal tersebut tentu saja mengakibatkan ruang gerak peserta didik terbatas pada pengetahuan dan pengalaman yang diberikan oleh gurunya tanpa bisa menggali dan mengembangkan rasa ingin tahu. Peserta didik juga tidak bisa mengembangkan potensi kecerdasan dan kreativitas pada dirinya. Selain itu peserta didik juga merasa jenuh karena pembelajaran monoton. Berdasarkan hasil pengamatan ini, peneliti semakin tergerak untuk menerapkan hal yang berbeda pada pelajaran seni tari, yakni mengaplikasikan konsep berpikir komputasi tanpa jaringan atau *computational thinking (ct) unplugged* dalam mengeksplorasi daya pikir dan kreativitas peserta didik. Selain itu juga memberikan variasi pembelajaran yang baru, sehingga mereka dapat menikmati pembelajaran yang diberikan dengan lebih antusias, fokus yang tinggi, serta dapat

mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sambil bermain.

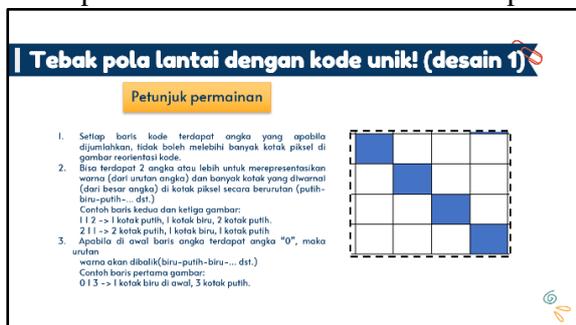
2. Konsep CT Unplugged dalam Pembelajaran Seni Tari di SD

Konsep *ct unplugged* dalam pembelajaran seni tari di SD dirancang melalui tiga tahap utama, yakni tahap pra pelaksanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap pasca pelaksanaan. Masing-masing tahap yang dilaksanakan merupakan hasil dari kajian teoretis dan *forum group discussion (FGD)* dengan memperhatikan situasi kondisi serta sarana prasarana tempat penelitian. Desain *puzzle (image representation)* yang menerapkan *ct unplugged* dengan materi seni tari dibuat dua macam, yakni: desain *puzzle* yang berkenaan dengan materi pola lantai; dan desain *puzzle* yang berkaitan dengan materi pengetahuan tari tradisional Indonesia secara luas.

Berikut dipaparkan masing-masing tahapan yang dilalui selama penelitian berlangsung.

a. Tahap Pra Pelaksanaan

Tahap ini diawali dengan menyiapkan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran dilakukan secara daring menggunakan aplikasi *Google Meet*. Media *ct unplugged* menggunakan desain kreatif memakai aplikasi *Canva* dan *Ms. PowerPoint*. Desain yang dibuat ada dua desain. Pertama adalah desain 1 yang kontennya pola lantai. Konten ini diterapkan secara klasikal dan kelompok.

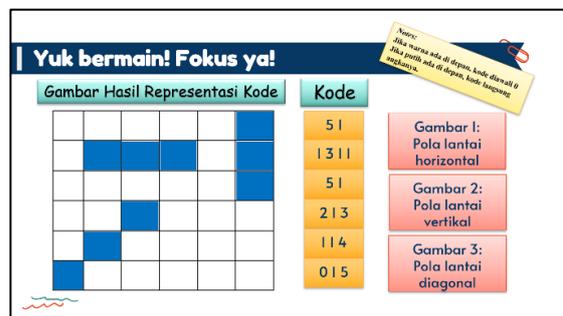


Gambar 1.

(Desain 1) Petunjuk Permainan *CT Unplugged*

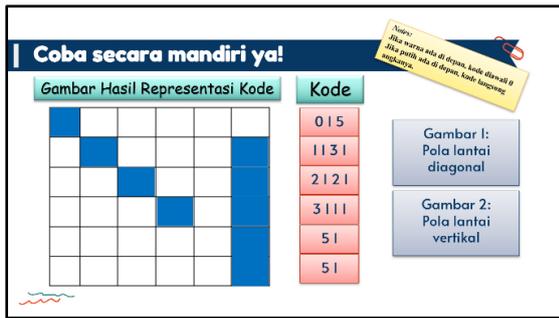
Jenis pola lantai yang diberikan yakni pola lantai horizontal, pola lantai vertikal, pola lantai diagonal, pola lantai zig zag, dan pola lantai segiempat. Adapun desain 2 memuat materi tari tradisional secara luas yang terdiri dari 11 gambar tari tradisional, yakni: Tari Legong dari Bali, Tari Saman dari Aceh, Merak dari Jawa Barat, Tari Piring dari Sumatera Barat, Tari Bambangan Cakil dari Surakarta, Tari Gantar dari Kalimantan Timur, Tari Kabasaran dari Sulawesi Utara, Tari Zapin dari Riau, Tari Tanggai dari Palembang, Tari Topeng Klana dari Cirebon, Tari Caci dari Flores (Nusa Tenggara Timur), dan Tari Penyambutan dari Papua.

Tahap pra-pelaksanaan dilakukan dengan mengoptimalkan pembelajaran melalui pemberian pengarahan dan melakukan simulasi kepada guru terlebih dahulu. Peneliti mengawasi dan membimbing guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran yang menerapkan model *puzzle ct unplugged* seni tari. Konsep *ct unplugged* dibuat dalam bentuk permainan baris kode dengan petunjuk permainan desain 1 dan desain 2. Peserta didik menebak gambar yang akan terbentuk dari baris kode yang diberikan guru menggunakan kotak-kotak berbentuk *puzzle/image representation* desain 1 dan desain 2. Gambar desain yang dilakukan dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar 2.

Desain 1 Papan Permainan *CT Unplugged*



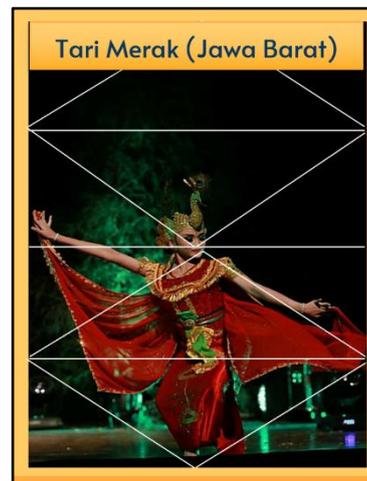
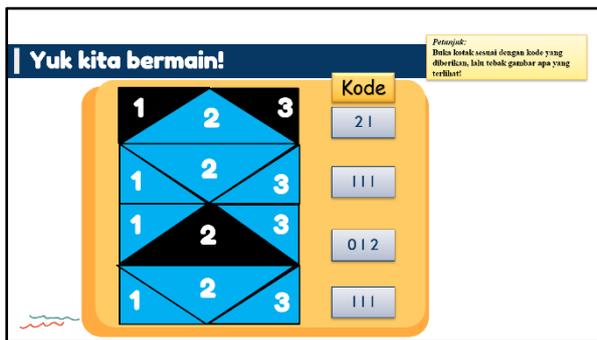
Gambar 3.

Desain 1 Papan Permainan CT Unplugged secara individu dan kelompok



Gambar 4.

Desain 2 Petunjuk Permainan CT Unplugged Tari Legong



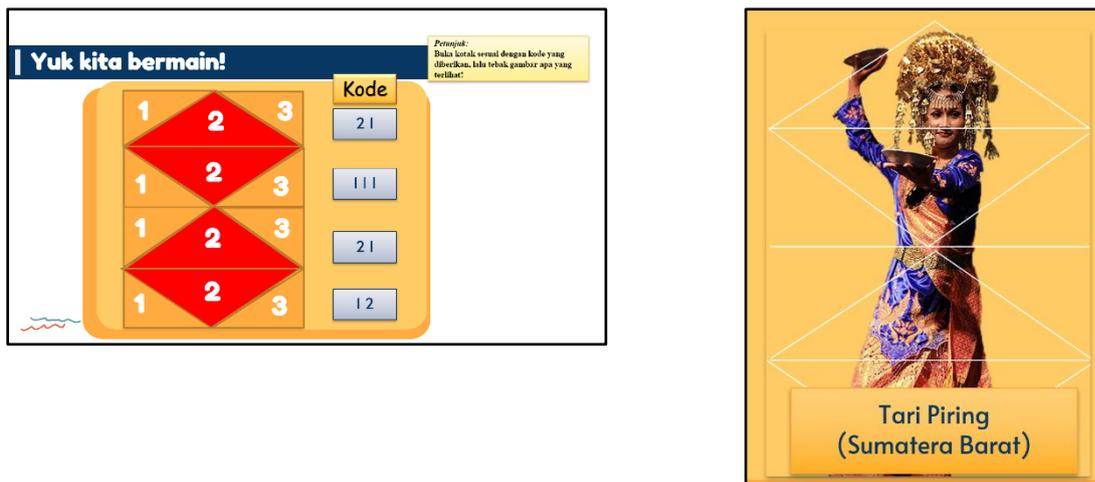
Gambar 5.

(Desain 2 Papan Permainan CT Unplugged Tari Merak

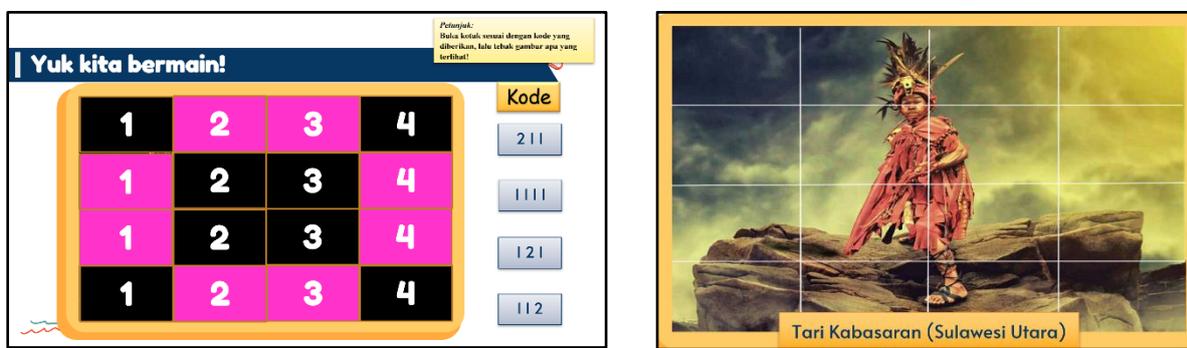


Gambar 6.

Desain 2 Papan Permainan CT Unplugged Tari Saman



Gambar 7.
Desain 2 Papan Permainan *CT Unplugged* Tari Piring



Gambar 8.
Desain 2 Papan Permainan *CT Unplugged* Tari Kabasaran

Desain *puzzle ct unplugged* dibuat dengan beragam jenis potongan dan dilengkapi variasi warna warna yang cerah. Hal tersebut selain menambah nilai estetika, juga untuk lebih menarik perhatian peserta didik tingkat sekolah dasar dalam mengikuti pembelajaran pembelajaran seni tari dengan konsep yang baru. Di samping itu, dimaksudkan pula untuk menunjukkan sisi dinamis dari desain *puzzle* itu sendiri.

Desain *puzzle* yang dibuat berbeda materinya dimaksudkan untuk menambah variasi pembelajaran seni tari sehingga dapat mencakup sebagian besar materi seni tari yang ada di sekolah dasar. Desain *puzzle* dengan muatan pola lantai tari dihadirkan karena unsur utama tari adalah gerak, dan gerak memerlukan ruang, sementara ruang memerlukan bingkai imajinatif yang salah satunya dibangun dengan pola lantai. Selain itu pola lantai

adalah unsur estetika dalam tari karena merupakan salah satu perwujudan dari koreografi.

Desain *puzzle* dengan muatan tari tradisional Indonesia dihadirkan karena untuk mengenalkan keragaman tarian yang hampir dimiliki oleh setiap suku di Indonesia. Melalui keragaman tarian tersebut dapat dilihat kekayaan budaya bangsa Indonesia. Hal ini cukup mendasar karena setiap tari tradisional memiliki makna filosofi yang terkait latar belakang budaya suku yang melahirkannya. Di sisi lain, pilihan tari tradisional ini juga merupakan langkah kecil peneliti dalam konservasi dan revitalisasi nilai-nilai budaya bangsa.

Konten kedua desain *puzzle* di atas tentu diaplikasikan pada desain *puzzle* dengan intensitas desain yang berbeda, namun esensinya sudah selaras dengan materi seni tari di sekolah dasar, serta

sesuai dengan kompetensi dasar yang ada. Kedua desain tersebut dapat digunakan lebih lanjut dalam praktik pelaksanaan pembelajaran. Selain itu perlu ditegaskan, bahwa bentuk potongan desain *puzzle ct unplugged* yang beragam dimaksudkan agar variasi permainan lebih menyenangkan dan meminimalisasi rasa bosan peserta didik saat pembelajaran berlangsung

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dibagi menjadi 2.

Tahap pertama adalah penerapan desain *puzzle 1 (puzzle ct unplugged)* tentang pola lantai, yang kemudian dilanjutkan desain 2 dengan materi tari tradisional Indonesia.

1) Tahap Pelaksanaan Desain 1

Garis besar langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan desain 1 *puzzle ct unplugged* seni tari sebagai berikut:

- a) Peserta didik masuk ke ruang virtual berdasarkan tautan/*meeting id* dan *passcode* yang diberikan;
- b) Guru melakukan kegiatan pendahuluan dan mengecek kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran;
- c) Peserta didik diperlihatkan desain *puzzle ct unplugged* dan dibebaskan menerka kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan bersama;
- d) Peserta didik dijelaskan tentang aturan permainan seni tari menggunakan baris kode;
- e) Peserta didik melakukan awal permainan tebak kode unik secara klasikal;
- f) Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok dan melakukan permainan tebak kode unik;
- g) Peserta didik tiap kelompok dibebaskan untuk mengeksplorasi pengetahuannya tentang pola lantai yang berhasil tertebak, dengan cara mencari informasi tentang tarian menggunakan pola

lantai dan membuat resume tarian;

- h) Peserta didik melakukan kegiatan presentasi kelompok terhadap tarian yang ditemukan kelompoknya;
 - i) Masing-masing peserta didik diinstruksikan memeragakan 3 gerakan pola lantai sesuai kreativitasnya dan dikumpulkan dalam bentuk video melalui tautan yang diberikan guru;
 - j) Kegiatan penutupan pembelajaran yakni menyimpulkan pembelajaran, merefleksikan pembelajaran, menanyakan perasaan peserta didik setelah melakukan kegiatan dengan menggunakan konsep *ct unplugged*, dan ditutup dengan salam.
- ##### 2) Tahap Pelaksanaan Desain 2
- Garis besar langkah-langkah pada saat tahap pelaksanaan menggunakan desain 2 *puzzle ct unplugged* seni tari sebagai berikut:
- a) Peserta didik masuk ke ruang virtual berdasarkan tautan/*meeting id* dan *passcode* yang diberikan;
 - b) Guru melakukan kegiatan pendahuluan dan mengecek kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran;
 - c) Peserta didik diperlihatkan desain *puzzle ct unplugged* dan dibebaskan menerka kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan bersama;
 - d) Peserta didik dijelaskan tentang aturan permainan seni tari menggunakan baris kode;
 - e) Peserta didik melakukan permainan tebak kode unik secara klasikal;
 - f) Peserta didik melihat gambar tari tradisional hasil pemecahan kode unik dan menerka tari yang diberikan, meliputi nama tarian, jenis tarian, pola tarian, dsb.;

- g) Peserta didik mengeksplorasi pengetahuannya tentang tarian yang diperlihatkan;
- h) Peserta didik melakukan analisis terhadap tari tradisional yang terlihat, meliputi properti tari, gerak tarian, dan gerakan sehari-hari yang mirip dengan tari tersebut;
- i) Peserta didik memperagakan gerakan tari sesuai kreativitasnya dari hasil diskusi bersama;
- j) Kegiatan penutupan pembelajaran, yakni menyimpulkan pembelajaran, merefleksikan pembelajaran, menanyakan perasaan peserta didik setelah melakukan kegiatan dengan menggunakan konsep *ct unplugged*, dan ditutup dengan salam.

Berdasarkan pengamatan menunjukkan, bahwa kegiatan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru membawa respons positif bagi peserta didik walaupun baru pertama kali diterapkan. Hal tersebut terlihat dari respon baik peserta didik dan antusiasme yang tak berkesudahan. Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik tampak tidak ingin mengakhiri pembelajaran seni tari dikarenakan pembelajaran menggunakan konsep *ct unplugged* dalam pelajaran tari merupakan hal yang baru dan menyenangkan. Pelaksanaan pembelajaran secara klasikal, mandiri, dan kelompok berjalan dengan baik hingga akhir pembelajaran. Adapun pengumpulan video tari kreasi peserta didik diberikan waktu selama dua pekan untuk pengoptimalan gerakan yang dikreasikan. Hasil dari video tari kreasi peserta didik yang telah diunggah pada tautan yang diberikan guru terlihat bahwa peserta didik lebih percaya diri dalam mengkreasi gerakan tari tradisional yang dibuat sendiri.

Pada dasarnya penggunaan *puzzle* dengan menerapkan konsep *ct unplugged* seni tari dengan materi pola lantai dan tari tradisional Indonesia dapat diterapkan pula dalam pembelajaran tatap muka atau

luring (luar jaringan), namun karena situasi dan kondisi yang tidak memungkinkan akibat dari merebaknya wabah virus covid-19, pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan dengan daring (dalam jaringan).

Penerapan desain 1 dan 2 di atas, baik dalam kondisi luring maupun daring tetaplah sama. Esensinya tidak berubah. Jika pembelajaran dilakukan secara tatap muka, perangkat pembelajaran yang dibutuhkan untuk mengimplementasikannya hanya proyektor, sedangkan peserta didik menyiapkan buku dan alat tulis seperti biasa. Adapun untuk pengerjaan video tari kreasi dapat dijadikan tugas *project* dengan jangka waktu tertentu berdasarkan kesepakatan peserta didik dan guru. Pembuatan *puzzle* dengan menerapkan konsep *ct unplugged* seni tari sengaja didesain untuk digunakan secara *offline*, sehingga lebih hemat kuota internet jika dipraktikkan secara luring maupun daring. Jika diterapkan secara daring, penggunaannya pun mudah dan kompatibel bagi semua perangkat *personal computer (pc)* maupun *laptop* dengan *software microsoft* seperti *Microsoft PowerPoint 2007*. Oleh sebab itu hampir semua *pc* maupun *laptop* saat ini dapat menggunakannya.

Pemanfaatan dan pengimplementasian *puzzle* dengan menerapkan konsep *ct unplugged* seni tari dengan materi pola lantai dan tari tradisional Indonesia dapat diperuntukkan bagi semua jenjang kelas yang ada di sekolah dasar (SD), meskipun untuk uji coba awal dilakukan di kelas tinggi. Desain *puzzle* seni tari yang fleksibel memungkinkan guru dapat memodifikasi pembelajaran dengan lebih beragam dan menyenangkan.

3) Pasca Pelaksanaan

Serangkaian kegiatan yang telah dilakukan dalam pembelajaran sudah sewajarnya melalui tahap pasca pelaksanaan, yakni kegiatan evaluasi. Kegiatan pembelajaran dievaluasi dalam dua hal utama. Pertama mengevaluasi proses kerja dan kinerja peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Evaluasi ini diperlukan agar peserta didik memahami hal-hal yang seharusnya dilakukan atau sebaliknya. Evaluasi proses kerja dilakukan dengan cara mengamati pola pikir, pengetahuan, keaktifan dalam melakukan kegiatan diskusi, sikap dalam pengerjaan tugas, dan upaya diri untuk menyelesaikan tiap tantangan dalam pembelajaran yang diberikan. Penilaian kinerja berhubungan dengan penyelesaian tugas-tugas yang diberikan sesuai dengan tenggat waktu yang ditentukan. Penilaian kinerja bukan sekedar melihat hasil akhir dari pelaksanaan dan penyerapan pembelajaran, melainkan berhubungan dengan penilaian proses yang menentukan skor keberhasilan peserta didik dalam penguasaan materi pelajaran tari. Hal utama yang dilihat adalah kemampuan peserta didik untuk menciptakan sebuah gerakan tari kreasi bermakna berdasarkan ide atau kreativitasnya sendiri, sehingga untuk ke depannya peserta didik akan lebih percaya diri dalam mengekspresikan kemampuan dan menginterpretasikan sebuah gerakan tari dengan tepat tanpa ada sekat yang membatasi sisi kreatifnya.

Kedua, guru harus melakukan evaluasi proses kerja dan kinerja dirinya terkait dengan proses pembelajaran yang dilakukan, dibantu oleh observer atau peneliti dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan konsep *ct unplugged* seni tari menggunakan media *puzzle* berbasis teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran daring (*online*). Hal ini penting, karena banyak temuan tidak terduga saat pembelajaran berlangsung. Evaluasi proses kerja meliputi keseluruhan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutupan. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan membutuhkan pemahaman mendalam terhadap konsep yang akan diajarkan, dengan meminimalisasi peran guru (fasilitator) dan mengoptimalisasi peran peserta didik dengan tetap mempertahankan suasana pembelajaran interaktif. Evaluasi kinerja meliputi penguasaan beragam keterampilan

mengajar yang diimplementasikan di dalam kelas. Berhubungan dengan penelitian yang dilaksanakan, maka guru harus mampu untuk menguasai teknologi di samping menguasai materi, karena pembelajaran dilaksanakan secara daring dan menggunakan konsep pembelajaran digital yang melibatkan beragam perangkat aplikasi. Konsep *ct unplugged* berbentuk *puzzle* seni tari menggunakan aplikasi *canva* untuk desain dan media *PowerPoint* sebagai perangkat pelaksanaannya. Penguasaan teknologi menjadi sebuah penilaian utama dalam menentukan kemampuan guru dalam memberikan pembelajaran. Kerena sebelum pelaksanaan pembelajaran guru telah diberikan pengarahan, maka diharapkan selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung dapat melakukan dengan optimal tanpa melakukan kesalahan pengimplementasian konsep *ct unplugged* dalam pembelajaran seni tari.

3. Uji Validitas

Sebagai sebuah konsep pembelajaran seni tari yang baru, *ct unplugged* dalam pembelajaran seni tari di SD tentu harus melewati uji validitas dari desain media dan konsep pelaksanaan pembelajarannya. Oleh sebab itu, sebelum konsep ini diterapkan lebih luas dilakukan uji validitas melalui *Forum Group Discussion* (FGD) dengan para ahli, yakni ahli media pembelajaran, ahli konten pembelajaran tari, dan ahli dalam bidang pedagogik. Ahli media pembelajaran mengkaji dan menganalisis tentang keseluruhan media *ct unplugged* yang telah dibuat menggunakan perangkat teknologi, dari segi desain, tampilan, dan kesesuaian media dengan konteks pembelajaran seni tari. Ahli konten pembelajaran tari mengkaji dan menganalisis tentang konten materi *ct unplugged* dalam pembelajaran seni tari. Ahli bidang pedagogik mengkaji dan menganalisis segi kebermanfaatan serta kesesuaian model *ct unplugged* bagi peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran seni tari.

D. SIMPULAN

Pembelajaran adalah sebuah proses untuk menjadi sesuatu. Sebagai sebuah proses, pembelajaran dibingkai oleh ruang dan waktu yang terus berubah. Oleh sebab itu guru sebagai figur utama di kelas harus mengikuti dinamika jaman. Media pembelajaran boleh jadul, kurikulum boleh tidak terurus, sarana dan prasarana boleh tidak sesuai, namun guru tidak boleh mengikuti fenomena yang demikian, karena guru harus meloncati semua itu dengan ide-ide segar yang kontekstual sehingga mampu membawa peserta didik kreatif dan inovatif.

Media pembelajaran berupa puzzle dengan konsep *ct unplugged* yang dihasilkan penelitian ini adalah langkah kecil dalam membangun paradigma baru, bahwa pembelajaran tari di sekolah tidak harus mengajarkan tari bentuk yang cenderung menutup tumbuh kembangnya potensi kecerdasan dan kreativitas anak. Pembelajaran tari di sekolah dasar haruslah dikembalikan ke fitrah anak, yakni bermain, dan puzzle dengan *ct unplugged* ini adalah langkah awal menuju arah tersebut.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran seni tari di sekolah dasar pada umumnya masih bergantung pada materi yang diberikan oleh guru, peserta didik belum diberi ruang untuk mengeksplorasi kemampuan diri terhadap sebuah tarian.
2. Konsep *computational thinking (ct) unplugged* dalam pembelajaran seni tari di sekolah dasar hadir sebagai solusi permasalahan yang ada di lapangan, yakni menanamkan konsep berpikir tingkat tinggi untuk mengembangkan daya kreatif dan melek teknologi dalam mempelajari materi seni tari.
3. Konsep *computational thinking (ct) unplugged* merupakan hal yang baru dalam pembelajaran seni tari di sekolah dasar, sehingga perlu

adanya upaya implementasi secara lebih luas untuk mengembangkan daya pikir tingkat tinggi peserta didik dan meningkatkan penggunaan teknologi bagi guru dan peserta didik di era modernisasi yang semakin melaju pesat.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Bell, T., Witten, I. H., Fellows, M. (2015). *CS Unplugged an Enrichment and Extension Programme for Primary-Aged Students*. New York: Sam Jarman.
- Bers, M. U., Flannery, L., Kazakoff, E. R., & Sullivan, A. (2014). *Computational thinking and tinkering: Exploration of an early childhood robotics curriculum*. *Computers and Education*, 72, 145-157. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.10.020>
- Cuny, Snyder, Wing. (2010). *What is CS Unplugged?* (<https://csunplugged.org/en/>)
- Gollberg, Merryl. (1997). *Arts and Learning an Integrated Approach to Teaching and Learning in Multicultural and Multilingual Settings*. New York: Longman.
- Guilford, J. P. 1967. *The Nature of human Intelligence*. New York: Mc Graw-Hill.
- Kamaril, Cut. (2001). Konsep Pendidikan Seni Tingkat SD-SLTP-SMU. *Makalah*. Seminar dan Lokakarya Nasional Pendidikan Senin. 18-20 April 2001. Jakarta: Hotel Indonesia.
- Kaufman C. J. & Sternberg. J. R. 2006. *The International Handbook of Creativity*. New York: Cambridge University Press.
- Kemendikbud. (2019). *Pedoman Implementasi Muatan/Mata Pelajaran Informatika Kutikulum 2013 Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemdikbud.
- Maharani, S., dkk. (2021). *Computational Thinking: Media Pembelajaran*

- CSK (CT-Sheet for Kids) dalam Matematika PAUD. *Junal Obsesi: Pendidikan Anaka Usia Dini*. 5 (1), hlm. 975-984.
- Magisrahayu. (2019). *Berpikir Komputasional*. Jakarta: Dirjen GTK Kemdikbud.
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (3th. ed) Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supriadi, D. 2001. *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.