

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN TARI TERPADU BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA KONSERVASI LOCAL
INDIGENOUS DI SEKOLAH INDONESIA BANGKOK**

Rosarina Giyartini¹, Pidi Mohamad Setiadi², Gilar Gandana³, Aviva Ayuningtias⁴
^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia,
¹rosarina@upi.edu

ABSTRACT

This research is based on the implementation of an independent curriculum to realize and strengthen the profile of Pancasila youth, which requires the integration of local cultural wisdom. Several things need to be considered in the implementation of this education, one of which is about cultural knowledge as their identity as Indonesian citizens. Based on Law Number 5 of 2017 regarding the promotion of culture can be achieved by referring to the objectives of developing the noble values of the nation's culture, emphasizing national identity, and preserving the nation's cultural heritage. Through the development of an integrated dance module based on traditional games, it is hoped that it can achieve this, which in its development uses the ADDIE development model which is limited to the implementation stage.

Keyword: dance learning, traditional games, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini dilandaskan pada diterapkannya kurikulum merdeka untuk mewujudkan dan penguatan profil pemuda pancasila, yang mana perlu adanya pengintegrasian kearifan budaya lokal. Adapun beberapa hal perlu menjadi perhatian dalam pelaksanaan pendidikan tersebut, salah satunya yaitu mengenai pengetahuan budaya sebagai identitas mereka sebagai warga negara Indonesia. Berdasarkan Undang-undang Nomor 5 tahun 2017 mengenai pemajuan kebudayaan dapat dicapai dengan mengacu pada tujuan pengembangan nilai-nilai luhur budaya bangsa, mempertegas jati diri bangsa, serta pelestarian warisan budaya bangsa. Melalui pengembangan modul tari terpadu berbasis permainan tradisional diharapkan dapat mencapai hal tersebut, yang mana dalam pengembangannya dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dibatasi hingga pada tahap implementasi.

Kata Kunci: Pembelajaran tari, permainan tradisional, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki urgensi yang jelas sebagai bagian dari usaha

dalam mempersiapkan manusia menuju kehidupan bermasyarakat, melalui proses pengkontruksian

pengetahuan sehingga dapat berkembang pada semua ranah (Mustadi, 2021, hlm. 1). Hal ini pun sejalan dengan pernyataan Sikun Pribadi (1984) dalam Mustadi (2021, hlm. 19) bahwa upaya Pendidikan merupakan hal dinamis, serta diperlukan kreativitas di dalamnya. Menurut UU Sisdiknas No.20 Tahun 2001 Pasal 1 ayat 1 (dalam Mustadi, 2021, hlm. 24) menyatakan bahwa: Pendidikan dasar merupakan jenjang Pendidikan yang melandasi jenjang Pendidikan menengah. Dari hal tersebut maka dapat tergambar pentingnya proses pendidikan yang ada pada jenjang sekolah dasar karena akan menentukan proses yang akan terjadi di jenjang selanjutnya. Di dalam pendidikan pasti adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik melalui proses pembelajaran dengan orientasi tujuan yang telah ditetapkan (Afrizal, 2021, hlm 1) melalui serangkaian pengetahuan yang diberikan, Yang mana pengetahuan tersebut dituangkan dan dibagi atas, ilmu sosial (meliputi pendidikan kewarganegaraan, IPS, pendidikan agama, seni dan budaya) serta ilmu presisi (meliputi Matematika dan IPA) (Afrizal, 2021, hlm. 2).

Dengan diterapkannya kurikulum merdeka untuk mewujudkan dan penguatan profil pemuda Pancasila, perlu adanya pengintegrasian kearifan budaya lokal. Adapun beberapa hal perlu menjadi perhatian dalam pelaksanaan pendidikan tersebut, salah satunya yaitu mengenai pengetahuan budaya sebagai identitas mereka sebagai warga negara Indonesia. Berdasarkan Undang-undang Nomor 5 tahun 2017 mengenai pemajuan kebudayaan dapat dicapai dengan mengacu pada tujuan pengembangan nilai-nilai luhur budaya bangsa, mempertegas jati diri bangsa, serta pelestarian warisan budaya bangsa. Kurangnya perhatian pada pelajaran seni masih dirasakan, dikarenakan pembelajaran seni masih dianggap belum sepenting pembelajaran pada mata pelajaran ilmu presisi. tersebut kurang memiliki pemahaman mendalam tentang kebudayaan Indonesia. Hal ini tentu dapat dipahami karena masih terbatasnya sumber daya manusia yang menguasai materi tentang kebudayaan Indonesia yang kontekstual serta kegiatan yang menunjang hal tersebut. Upaya untuk pengenalan kebudayaan Indonesia,

memang sudah ada, diantaranya melalui ekstrakurikuler seni tari, meski demikian kegiatan ini belum optimal karena guru hanya memberikan materi tarian tanpa di dengan penjelasan akar budaya yang melahirkan tarian tersebut.

Hal lain yang perlu mendapat perhatian adalah sekolah ini sering tampil dalam acara kenegaraan yang menampilkan wajah Indonesia, sehingga apa yang ditampilkan seharusnya benarbenar mewakili Indonesia kebudayaan Indonesia yang sesungguhnya. Permainan anak-anak tradisional atau kaulinan barudak merupakan warisan budaya yang memfasilitasi anak-anak untuk bermain, yang mana didalamnya terkandung unsur-unsur kearifan lokal, nilai-nilai, pesan moral yang akan menambah pengetahuan mengenai budaya Indonesia (Gandana, 2015).

Selain itu, kaulinan barudak ini pun dapat meningkatkan interaksi positif dalam diri anak dan diharapkan bisa menumbuhkan rasa cinta pada tanah air. Terlebih lagi, kaulinan barudak menurut Ningsih (2016) dapat membantu perkembangan anak

dalam hal kognitif, afektif dan psikomotor karena memiliki kecenderungan pada kegiatan yang bersifat aktif secara fisik, mengakomodasi perkembangan emosional serta memberikan kesempatan anak untuk berfikir kreatif dan meningkatkan kemampuan sosial serta pengintegrasian nilai-nilai yang ada dilingkungan sekitar. Namun pada kenyataannya, permainan tradisional menurut (Pertwi dan Aliyah, 2017) eksistensinya telah menghilang walaupun beberapa masih bertahan sehingga terancam hilang atau punah karena pengaruh globalisasi dan harmonisasi keragaman warisan budaya dunia (Jogen Boro dkk, 2015: 88). Sehingga diperlukannya tindakan pelestarian melalui upaya konservasi budaya. Adapun upaya yang dilakukan dapat berupa pengintegrasian pada pembelajaran yang berlangsung di sekolah, salah satunya pada mata pelajaran seni tari.

Berangkat dari hal di atas penelitian ini dilakukan untuk lebih mengenalkan kebudayaan Indonesia secara komprehensif melalui seni tari berbasis permainan tradisional yang selaras dengan tingkat perkembangan anak Sekolah Dasar. Sehubungan

dengan masalah di atas, maka penelitian ini diharapkan menjadi solusi alternatif dalam mengenalkan kebudayaan Indonesia secara lebih utuh dan membangun semangat ke-Indonesiaan melalui pembuatan modul pada pembelajaran seni tari berbasis permainan tradisional dengan mengacu pada visi dan misi universitas dalam pengamalan disiplin ilmu yang inovatif dan berakar pada kearifan local melalui studi awal untuk mengetahui analisis kebutuhannya terlebih dahulu.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan modul pembelajaran seni tari berbasis permainan tradisional di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Sukmadinata menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk dan menghasilkan produk menguji keefektifan suatu produk (Yunitasari, 2020, hlm. 33). Metode penelitian dan pengembangan memiliki beragam

jenis model pengembangan, salah satunya adalah model pengembangan ADDIE. Dilakukan penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE yang dibatasi hingga tahap implementasi. Dari kajian literatur yang telah dilakukan peneliti, penelitian yang relevan dengan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Menurut Junaedi (2017) model ADDIE salah satu model pengembangan yang berorientasi pada system sehingga prosesnya efektif dan efisien serta dapat membawa pengembangan pada proses pembelajaran (Permana, 2020, hlm. 29). Penelitian ini dilakukan di Sekolah Indonesia Luar Negeri di Bangkok Thailand, yang berada di C/O Indonesian Embassy of Bangkok 600-602 Petchburi Road, Phyathai, Ratchathewi, Bangkok, Thailand

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analisis

Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan tahap analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan modul pembelajaran tari terpadu berbasis permainan tradisional. Hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru seni di Sekolah Indonesia Bangkok bahwa

kurikulum yang digunakan menggunakan kurikulum Merdeka dengan merumuskan alur tujuan pembelajaran dengan memperhatikan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran didapatkan bahwa kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran seni tari masih terbatas pada minat serta bakat anak secara perseorangan. Selain itu, bahan ajar yang dapat menstimulasi anak untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran tari masih dianggap kurang. Karena berkaitan dengan gerak tubuh, menurut narasumber perlu adanya kegiatan yang mengajak peserta didik lebih aktif dalam kelas namun standar kompetensi capaian pembelajaran bisa tercapai sekaligus. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Shodikin, (2017) yang mengatakan bahwa bahan ajar ialah salah satu faktor yang penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta kemampuan yang dimiliki peserta didik yang disusun berdasarkan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan perkembangan yang diharapkan agar tercapai. Selain itu juga Puspita, (2017) mengungkapkan bahwa bahan ajar ialah bahan ataupun

materi pelajaran yang disusun dengan secara sistematis yang dapat digunakan guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu bahan ajar memiliki pengaruh untuk menstimulasi anak untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran tari. Dengan demikian berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan modul pembelajaran tari terpadu berbasis permainan tradisional sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan lapangan.

2. Perancangan

Selanjutnya peneliti melakukan perancangan atau desain yang dimulai dengan penyusunan alur kerja, kemudian dilanjutkan dengan perancangan storyboard, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, menyusun instrumen penilaian produk, dan penentuan prangkat yang digunakan.

Perancangan Perumusan Alur Tujuan Pembelajaran

Perencanaan perumusan alur tujuan pembelajaran dilakukan dengan menentukan capaian

pembelajaran, tujuan pembelajaran dan dimensi profil pelajar Pancasila yang dikembangkan untuk peserta didik jenjang sekolah dasar pada pembelajaran Kurikulum Merdeka. Pada modul dilengkapi Alur Tujuan Pembelajaran yang merupakan serangkaian tujuan pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan logis dalam suatu fase pembelajaran. Dengan adanya Alur Tujuan Pembelajaran ini, dapat memudahkan siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kemudian melalui pelajar pancasila ini dapat mewujudkan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Penyusunan Materi

Penyusunan materi pada modul ini terdiri dari tiga kegiatan belajar yang dirumuskan berdasarkan hasil rumusan alur tujuan pembelajaran pada kurikulum merdeka. Adapun isi materi setiap kegiatan belajar berkaitan dengan pembelajaran seni tari di jenjang sekolah dasar. Dimana di dalam setiap kegiatan belajar terdapat sub-sub materi yang

berfungsi untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik. Dalam susunan materi pada modul terdapat uraian yakni (1) Unsur utama dalam tari serta gerak ditempat dan gerak berpindah; (2) Menerapkan unsur utama tari serta level dan perubahan arah; dan (3) Usur pendukung tari dan desain kelompok pada pertunjukan tari.

Penyusunan Struktur modul

Dalam penyusunan struktur modul disusun berdasarkan Depdiknas (2008) yang merumuskan elemen modul terdiri dari tiga bagian yaitu bagian pembuka, bagian inti, dan bagian penutup. Penyusunan struktur penulisan modul yakni (1) Bagian pembuka disusun dengan urutan sampul (*cover*), kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, dan pendahuluan (Alur Tujuan Pembelajaran); (2) Pada bagian inti disusun dengan urutan kegiatan belajar 1 – 3 dan rangkuman dimana pada kegiatan belajar dalam modul ini terdiri dari tiga kegiatan yang dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran seni tari berbasis permainan tradisional, selanjutnya terdapat rangkuman dan

asesmen; (3) Bagian penutup disusun dengan urutan glosarium, rangkuman, dan tugas akhir. Dari ketiga struktur penulisan modul tersebut merupakan sebuah hal penting dalam menyusun sebuah modul pembelajaran.

3. Pengembangan

Peneliti melakukan tahap pengembangan dilakukan dengan kegiatan mendesain penyajian materi yang sebelumnya telah disusun untuk direalisasikan menjadi produk yang dapat diimplementasikan. Konten materi yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva yang dapat diakses melalui perangkat *smartphone* maupun komputer/PC. Aplikasi Canva dipilih sebagai perangkat dalam mengembangkan modul karena memuat berbagai templat yang menarik, mudah digunakan, dan dapat diakses secara tim, sehingga memudahkan guru dalam merancang perangkat pembelajaran secara kreatif dan mampu menarik perhatian peserta didik. Menurut Mariska, (2022) mengungkapkan bahwa manfaat canva bagi peserta didik memiliki pengaruh untuk mendorong kreasi pendidik untuk menciptakan sebuah

modul pembelajaran yang lebih menarik. Hal ini pembuatan modul ajar berupa modul pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan yang penting dimana dengan melalui Canva ini dapat meningkatkan antusiasme dan semangat peserta didik dalam belajar karena memiliki tampilan yang menarik (Nadaek, 2023).

Dalam pengembangan ini dilakukan tahap validasi oleh 3 ahli yakni ahli bahan ajar, ahli seni tari, dan ahli permainan tradisional. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli didapatkan kelayakan produk dengan hasil penilaian layak untuk dilanjutkan pada tahap selanjutnya. Pada proses pengembangan ini perlunya validasi yang dilakukan oleh ketiga ahli tersebut yang berperan untuk mengetahui kelayakan sebuah produk yang telah dibuat (Sari, 2022).

4. Implementasi

Tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti implementasi dilakukan dengan penerapan modul pada proses pembelajaran seni tari di Sekolah Indonesia Bangkok, Thailand. Adapun penerapan modul dilakukan pada jenjang kelas 1 sampai dengan 6, tingkat sekolah

dasar (SD). Berdasarkan angket yang disebar kepada peserta didik didapatkan hasil yang sangat baik dengan penilaian meliputi indikator materi pembelajaran seni tari di sekolah dasar (SD), desain modul, dan aspek ketertarikan. Didapatkan pula hasil dengan kategori yang sangat baik dengan indikator pembelajaran seni tari di sekolah dasar dan kemudahan penggunaan modul.

E. Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan telah melewati 4 tahap berdasarkan tahapan model ADDIE serta memiliki hasil dengan kategori sangat baik dilihat dari hasil pengumpulan data dan respon yang diberikan. Adapun dapat diperoleh hasil yang lebih baik setelah tahapan evaluasi dilakukan sehingga menghasilkan produk yang sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Gandana, Gilar. (2015). MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL “KAULINAN BARUDAK” : Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya dan TK Nurul ‘Ilmi Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2014- 2015. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Gunawan, R. (2022). *Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar/Modul Pembelajaran*. Feniks Muda Sejahtera.
- Mariska, S. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar E-modul Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus 8 Mandiangin Koto Selayan Kota Bukittinggi* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang). *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 201-206.
- Ningsih, Silvia. (2016) PENGEMBANGAN PROGRAM

- PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL. S2 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nur, L., Rusmana, N., Stephani, M. R., Suryana, D., Guntara, R. G., Sujaya, K., ... & Solihati, E. (2022). A Training for Strengthening Character Education Through Traditional Games Based on The Socratic Method for Teachers in Elementary School. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 2603-2610.
- Pertiwi, S. W., & Aliyah, I. (2017). KONSERVASI PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI DAYA TARIK WISATA KAMPUNG (Studi Kasus Kampung Dolanan Sidowayah, Kabupaten Klaten). *Cakra Wisata*, 18(2)
- Puspita, A. M. I. (2017). pengaruh penggunaan bahan ajar tematik berbasis lingkungan terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN III Tanggung. *STKIP PGRI Trenggalek*, 3(1), 39–48.
- Sari, A. K., Rahmiati, R., Rosalina, L., & Irfan, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran perawatan wajah berbasis android pada kompetensi tata kecantikan di sekolah menengah kejuruan. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(4), 602-606.
- Shodikin, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Kalkulus Integral Berbasis Animasi. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v6i1.887>