



***Puzzle* sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Seni Tari di Sekolah Dasar**

Rosarina Giyartini

PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

*Corresponding author: rosarina@upi.edu

Received 11 November 2020; Revised 16 November 2020; Accepted 27 December 2020

Published 27 December 2020

Abstract

This study aims to find the concept of learning dance in elementary schools (SD) using puzzle media. Puzzles were chosen because they are educational toys whose prices are relatively affordable, and their use can be adjusted to the child's level of development. This learning concept is needed especially by teachers who do not have the knowledge of dance education but have to teach dance in elementary schools. To achieve this goal, the material object studied is the essence of learning dance in elementary school and puzzles. The formal object is descriptive correlational, an approach that seeks to describe the phenomenon of the material object being studied and the relationship between these material objects. The results of this study are the concept of using dance puzzles in teaching dance in elementary schools. The sources obtained from this research are the concepts constructed from this research that can be applied to dance learning in elementary schools. One of the implications of the results of this research is that teachers who do not have a scientific basis for dance education can teach dance proportionally in elementary schools.

Keywords: *puzzle, learning, dance.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melahirkan konsep pembelajaran seni tari di Sekolah Dasar (SD) menggunakan media *puzzle*. *Puzzle* dipilih karena merupakan mainan edukatif yang harganya relatif terjangkau, dan penggunaannya dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Konsep pembelajaran ini diperlukan terutama oleh guru yang tidak memiliki bekal keilmuan pendidikan seni tari namun harus mengajar seni tari di SD. Untuk mencapai tujuan tersebut, objek material yang ditelaah adalah esensi pembelajaran tari di SD dan *puzzle*. Adapun objek formalnya adalah deskriptif korelasional, yakni pendekatan yang berupaya memaparkan fenomena dari objek material yang dikaji serta keterkaitan antara objek-objek material tersebut. Hasil penelitian ini berupa konsep penggunaan *puzzle* seni tari pada pembelajaran seni tari di SD. Adapun kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah konsep yang dikonstruksi dari penelitian ini dapat diaplikasikan pada pembelajaran tari di SD. Salah satu implikasi dari hasil riset ini adalah guru yang tidak memiliki dasar keilmuan pendidikan tari dapat mengajar tari di SD secara proporsional.

Kata kunci: *puzzle, pembelajaran, seni tari.*

PENDAHULUAN

Penelitian ini didasari oleh dua hal mendasar. Pertama, pendidikan tari di Sekolah Dasar (SD) sampai saat ini masih dipegang oleh guru kelas yang pada umumnya tidak memahami seni tari dalam konteks untuk pendidikan. Anak dijejali dengan hafalan gerak tanpa diberi ruang untuk mengembangkan segala potensi kreatifnya. Dampaknya, potensi kreatif anak terkalahkan oleh produk akhir pembelajaran, yakni sebuah tarian yang tidak memberi ruang kepada anak untuk menampilkan segala potensi kecerdasannya.

Kedua, sampai saat ini media pembelajaran seni tari di SD yang dapat membantu guru yang tidak memiliki dasar keilmuan pendidikan tari namun harus mengajar tari untuk pendidikan amatlah langka.

Berdasarkan kedua hal di atas, penelitian ini dilakukan untuk menemukan konsep pembelajaran tari pendidikan di SD menggunakan *puzzle* seni tari tradisional Indonesia sebagai media pembelajarannya. Tujuannya adalah menawarkan solusi alternatif model pembelajaran seni tari di sekolah dasar yang efektif, efisien, dan

mampu menumbuhkan berbagai kecerdasan serta potensi kreatif peserta didik.

Hal di atas cukup mendasar karena setidaknya ada dua hal penting. Pertama *puzzle* bukan semata potongan gambar tari tradisional yang tanpa makna, namun memberi ruang kepada anak untuk berkreasi, bertanya, berdiskusi, hingga memanfaatkan kecanggihan dunia informasi saat ini. *Puzzle* juga bukan hanya media untuk mengajarkan keterampilan seperti mengenali bentuk, ukuran, jumlah, warna, kesamaan dan perbedaan (Dianne Miller Nielsen, 2008), namun merupakan salah satu jenis mainan edukatif, dan harganya relatif terjangkau. Selain itu sebagaimana dijelaskan Maysky Mary, *puzzle* memiliki fungsi untuk: (1) melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran; (2) memperkuat daya ingat; (3) mengenalkan anak pada sistem dan konsep hubungan; (4) dan dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berpikir matematis/menggunakan otak kirinya (Resiyati, 2010).

Pilihan *puzzle* sebagai media pembelajaran seni tari di SD juga dipandang tepat karena usia sekolah dasar merupakan usia dimana anak mulai belajar memainkan peranan sesuai dengan jenis kelaminnya, bergaul dengan teman sebaya, dan mengembangkan sikap positif terhadap kehidupan sosial agar tumbuh kembangnya menjadi baik (Permana, 2013).

Kedua, esensi pembelajaran seni tari di sekolah dasar adalah bukan untuk menjadikan anak sebagai seorang seniman tari, namun membekali mereka menemukan solusi dan memecahkan masalah secara kreatif. Oleh sebab itu faktor kreativitas menjadi penting dalam pembelajaran tari karena anak akan peka terhadap masalah lingkungan dan masalah kemanusiaan (Munandar, 2009) serta dari sanalah keberhasilan hidup dimulai (Supriadi, 2001: 9). Hal ini cukup mendasar karena kreativitas 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).

Secara substansial, persoalan yang diangkat dalam penelitian ini belum disentuh oleh peneliti sebelumnya. Penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran memang sudah banyak yang mengkaji, namun untuk kepentingan pembelajaran seni tari di SD belum ada. Umumnya, kajian tentang *puzzle* dalam konteks pembelajaran difokuskan untuk meningkatkan keterampilan tertentu dari siswa, seperti berpikir kreatif (Ermaita, Pargito, dan Pujiati, 2016), media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPS (Khusnul Maslukhah, 2013), pengaruh media *puzzle* pada pembelajaran IPA (Widya Hastuti, 2017); serta penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri (Elan, Dindin Abdul Muiz L, dan Feranis, 2017).

Beberapa penelitian di atas adalah untuk menyebut beberapa contoh penelitian terkait *puzzle* yang sudah dilakukan peneliti sebelumnya, namun belum menyentuh konteks pembelajaran seni tari di SD. Adapun kajian *puzzle* yang terkait dengan seni tari adalah tulisan Streit (2012). Dalam kajiannya Streit menganalisis *puzzle* yang bentuknya menggambarkan ilustrasi tarian Indonesia. Streit lebih menyoroti fungsi *puzzle* tersebut sebagai media edukasi, namun tidak menyentuh sama sekali pembelajaran seni tari di SD.

Berdasarkan gambaran peta penelitian di atas, dapat dikatakan bahwa penelitian ini orisinal dan layak dilakukan. Hal ini mendasar karena dalam konteks pembelajaran seni tari di SD *puzzle* dimungkinkan mampu dijadikan sarana menumbuhkembangan segenap potensi kreatif anak. Potensi kreatif ini harus ditumbuhkembangkan karena akan sangat berpengaruh terhadap hidup anak (Munandar, 2009). Bahkan Guilford (1967) menyatakan, bahwa pengembangan kreativitas melalui jalur pendidikan adalah hal yang sangat diperlukan karena dapat mengembangkan potensi anak secara utuh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berupaya merumuskan konsep pembelajaran seni tari di SD yang menggunakan *puzzle* sebagai media pembelajarannya. Untuk itu, objek material

yang ditelaah adalah esensi pembelajaran tari di SD dan *puzzle*.

Sebagai penelitian yang menggali konsep, objek formal yang dipandang tepat adalah deskriptif korelasional. Metode ini ditujukan untuk menggambarkan fenomena yang berlangsung pada saat penelitian dilakukan (Abdullah, 2015). Adapun studi korelasi digunakan untuk mempelajari hubungan dua variabel atau lebih, yakni sejauh mana variasi dalam satu variabel berhubungan dengan variasi dalam variabel lain (Sudjana dan Ibrahim, 2004). Dengan kata lain pendekatan ini digunakan untuk memaparkan konsep penggunaan media *puzzle* untuk pendidikan seni tari di SD melalui proses telaah korelasi antara esensi tari pendidikan dan *puzzle* sebagai media pembelajaran.

Sebagai investigasi yang mendalam, penelitian ini berupaya menggali secara mendalam, detail, dan khusus yang menekankan pada pemahaman mengenai masalah konsep *puzzle* sebagai media pembelajaran seni tari di SD berdasarkan konteks aplikasinya, yakni untuk jenjang kelas berapa nantinya *puzzle* tersebut digunakan. Oleh karena itu pendeskripsian dilakukan melalui rangkaian reduksi, esensi, dan intensi sebagaimana dipaparkan Tom Donoghue and Keith Punch, ed. (2003). Reduksi adalah proses memilah dan memilih data yang relevan, yang kemudian dikonstruksi untuk digali esensinya. Pengonstruksian ini juga melalui proses interpretasi peneliti berdasarkan noesis dan noema atas data yang ditemukan.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Hakikat Pembelajaran Tari di SD

Pada prinsipnya, pembelajaran tari di sekolah dasar bukanlah untuk mendidik anak menjadi penari atau seniman tari. Tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan segenap potensi kecerdasan anak. Oleh sebab itu, seharusnya pembelajaran tari di SD memerdekakan anak dalam mengagas, membentuk, dan menyajikan karya tarinya. Guru hanyalah fasilitator yang membantu anak melahirkan dan mewujudkan gagasan kreatifnya. Konsep ini sudah peneliti

rumuskan dalam konsep pembelajaratan tari kreatif di SD: dari anak, oleh anak, dan untuk anak (Giyartini, 2008). Konsep ini telah dirujuk oleh beberapa peneliti seperti Permanasari, Lestari, dan Fujiawati (2018), Permanasari (2016), dan Munawaroh (2017).

Sehubungan dengan hal tersebut, penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran tari juga harus menempatkan guru sebagai fasilitator. Pembelajaran ini tentu menekankan imajinasi anak sesuai tingkat perkembangannya. Imajinasi penting karena terkait dengan kreativitas. Pembelajaran tari dengan media *puzzle* juga dikembalikan pada fungsi pelajaran seni tari yang dalam istilah Masunah dan Narawati (2003: 245, 247-248) disebut tari pendidikan, yang difokuskan pada proses kreatif anak, bukan membekali anak agar terampil menari untuk kebutuhan pentas seni yang sesungguhnya. Hal ini selaras dengan pandangan Amien (2005), bahwa pembelajaran yang demikian untuk memperkuat kapasitas, yakni kemampuan memahami dan belajar (mengajarkan keterampilan belajar dan keterampilan berpikir) karena masalah yang sering dihadapi solusinya bersifat divergen dan kontekstual.

B. *Puzzle* Tari

Apapun bentuknya, *puzzle* adalah media permainan. Prinsip bentuk *puzzle* adalah kepingan dari gambar tertentu yang menurut Soebachman (2012) dapat melatih tingkat konsentrasi. Dalam konteks pembelajaran, *puzzle* adalah salah satu maian edukatif yang bukan hanya melatih konsentrasi, namun mampu mengasah keterampilan siswa dalam memecahkan masalah, bahkan bagi anak usia 4-5 tahun (Permata, 2020).

Melalui *puzzle* anak mengasah otaknya dengan mencari, menemukan, menyusun strategi, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, dan telah memecahkan masalah sederhana yakni menyelesaikan kepingan *puzzle* secara mandiri dengan benar (Yuliani, 2008).

Dalam konteks pembelajaran tari di SD, *puzzle* yang digunakan adalah *puzzle* tari, yakni *puzzle* yang berisi ilustrasi atau gambar tarian tertentu. Jika ingin mengenalkan keragaman budaya Indonesia, sebaiknya dipilih *puzzle* yang berisi kepingan gambar tari tradisi dari beragam suku di Indonesia.

Puzzle tarian di atas juga digunakan untuk memecahkan masalah. Tentu saja masalahnya bukan hanya membongkar pasang kepingan gambar, namun harus sampai pada apresiasi sesuai tingkat perkembangan anak. Apresiasi yang dimaksud adalah anak harus memahami konten gambar dan menangkap gerak dasar dari tarian tersebut yang secara teknis contohnya dipaparkan dalam *point C*.

C. Konsep Pembelajaran Seni Tari di SD dengan Media *Puzzle*

Pembelajaran seni tari di SD dengan media *puzzle* dirancang melalui tiga tahap utama, yakni pra-pelaksanaan, saat pelaksanaan, dan pasca-pelaksanaan. Hal yang harus dilakukan guru dalam adalah menempatkan diri sebagai fasilitator yang selalu melakukan pendampingan di setiap tahapnya. Guru diwajibkan cerdas dalam membantu siswa melahirkan gagasan kreatifnya dalam setiap tahap pembelajaran, sehingga hasil akhir pembelajaran sesuai yang diharapkan.

1. Pra-Pelaksanaan

Tahap ini diawali dengan menyiapkan media pembelajaran berupa *puzzle* yang berisi gambar tari tradisional nusantara. Jumlah media ini menyesuaikan kelas, misalnya 12 tarian, yakni: Tari Saman (Aceh), Tari Zapin (Riau), Tari Gantar (Kalimantan Timur), Tari Kabasaran (Sulawesi Utara), Tari Tanggai (Palembang), Tari Legong (Bali), Tari Caci (Flores, NTT), Tari Piring (Sumatera Barat), Tari Bedhaya (Yogyakarta), Tari Merak (Jawa Barat), Tari Topeng Klana (Cirebon), dan Tari Penyambutan (Papua). Ke-12 *puzzle* tari tradisional tersebut harus dicek terlebih dahulu secara keseluruhan, mulai dari bentuk, kejelasan gambar, jumlah potongan *puzzle*,

hingga tingkat keamanannya, jangan sampai melukai siswa.

2. Pelaksanaan

Garis besar langkah-langkah pada saat pelaksanaan ini adalah sebagai berikut:

- Guru memperlihatkan *puzzle* yang belum dibuka dan menjelaskan gambar-gambar tari tradisional yang ada di *puzzle* tersebut;
- Guru membagikan *puzzle* ke setiap kelompok yang sudah dibentuk, dan siswa diberi kesempatan berdiskusi dengan kelompoknya guna menggali informasi tentang tarian sesuai *puzzle* yang diterimanya;
- Setiap kelompok diminta melepas *puzzle* dan mengacaknya. Setelah teracak, setiap kelompok kemudian saling bertukar *puzzle*;
- Setiap kelompok menyusun kembali *puzzle* yang telah diacak oleh kelompok lain;
- Setelah selesai menyusun *puzzle*, setiap kelompok diberi tugas untuk menggali informasi tentang tarian tersebut melalui media sosial/sumber internet;
- Setelah informasi dari tarian ditemukan, peserta didik diberi tugas menganalisa gerakan khas dari tarian tersebut kemudian berlatih menirukan gerakan khas tersebut;
- Siswa memeragakan gerakan yang telah dipelajari sebelumnya.

3. Pasca-pelaksanaan

Setelah siswa selesai mengalami proses pembelajaran dari awal hingga akhir, guru diharuskan melakukan evaluasi dua hal. Pertama mengevaluasi proses kerja dan kinerja siswa selama proses pembelajaran. Evaluasi ini diperlukan agar siswa memahami hal hal yang seharusnya dilakukan atau sebaliknya.

Kedua, guru harus mengevaluasi kerja dan kinerja dirinya sendiri terkait dengan proses belajar mengajar yang telah dilakukannya. Hal ini penting karena banyak temuan tidak terduga saat pembelajaran berlangsung yang justru akan

memperkaya perbendaharaan guru dalam melakukan tugasnya di kemudian hari.

Sebagai sebuah konsep pembelajaran yang baru, penggunaan media *puzzle* untuk pembelajaran seni tari di SD tentu saja harus melewati uji validitas, baik sisi medianya (*puzzle* tari tradisional nusantara) maupun model pembelajarannya. Oleh sebab itu, sebelum model ini diterapkan secara luas, akan 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 *puzzle* yang telah dibuat, dari segi bahan, tampilan, dan kesesuaian media dengan konteks pembelajaran seni tari. Ahli konten pembelajaran tari mengkaji dan menganalisis tentang konten media *puzzle* dalam pembelajaran seni tari. Ahli bidang pedagogik mengkaji dan menganalisis segi kebermanfaatan serta kesesuaian media *puzzle* bagi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran seni tari.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan, bahwa pada umumnya pelaksanaan pembelajaran seni tari di sekolah dasar masih terbatas pada fase meniru, tanpa ada eksplorasi dalam diri siswa, sehingga kemampuan kreativitas siswa belum terasah dengan baik.

Terkait dengan hal di atas, media *puzzle* dalam pembelajaran seni tari dihadirkan untuk solusi alternatif memutus mata rantai pembelajaran tari yang menempatkan siswa “membeo” dan dijejali gerakan tari tanpa dibarengi proses kreatif.

Konsep pembelajaran tari di SD menggunakan media *puzzle* yang ditawarkan ini adalah hal yang baru, sehingga untuk aplikasi di lapangan harus dilakukan riset lanjutan yang terfokus pada aplikasinya, sehingga dihasilkan model aplikasi yang ideal dan dapat diterapkan untuk kelas rendah dan kelas tinggi di SD secara komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. Ma'ruf 2015. Metodologi penelitian kuantitatif. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Amien, A. Mappadjantji. (2005). Kemandirian Lokal, Konsepsi Pembangunan, Organisasi, dan Pendidikan dari perspektif Sains Baru. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Creswell, J. W. 1998. *Qualitatif Inquiry and Research Design*. Sage Publications, Inc: California
- Elan, Dindin Abdul Muiz L, Feranis. (2017). Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1 (1), hlm. 66-75
- Ermaita, Pargito, Pujiati. (2016). Penggunaan media pembelajaran crossword *puzzle* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4 (1), hlm. 81-89
- Guilford, J. P. (1967). *The Nature Of Human Intelligence*. New York: Mc Graw-Hill.
- Hastuti, Widya. (2017). Pengaruh media *puzzle* terhadap hasil pembelajaran IPA konsep daur hidup pada makhluk hidup murid kelas IV SDN nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Pena*, 4 (1), hlm. 679-687.
- Giyartini, Rosarina. (2008). Tari Kreatif: Konsep pembeajarannya di sekolah dasar (dari anak, oleh anak, dn untuk anak). Dalam Narawati, T, Rita Milyartini, dan Zakarias, S. Soeteja (Penyunting), Pendidikan seni dan perubahan sosial budaya (hlm. 15-28). Bandung: Prodi Seni Sekolah Pascasarjana UPI.
- Kaufman C. J. & Sternberg .J. R. (2006). *The international handbook of creativity*. New York: Cambridge University Press.

- Maslukhah, Khusnul (2013). Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SDN Klantingsari I Tarik Sidoarjo. *JPGSD*, 01 (02), hlm 1-8
- Masunah, Juju & Tati Narawati. (2003). *Seni dan Pendidikan Seni, Sebuah Bunga Rampai*. Bandung: P4ST UPI
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat edisi ke-3*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munawaroh, Hidayatu. (2017). Implementasi pembelajaran tari dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. *Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 2 (2), hlm. 25-34.
- Nielsen, Dianne Miller. (2008). *Mengelola kelas untuk guru TK*. Jakarta: P.T. Indeks.
- Permanasari, Alis Triena , Dwi Junianti Lestari, dan Fuja Siti Fujiawati. (2018). Penerapan pembelajaran tari untuk anak usia dini dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa Jurusan Pendidikan Sendratasik Untirta. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 3 (2), hlm. 135-148
- Permanasari, Alis Triena. (2016). Penerapan pembelajaran tari kreatif dalam mengembangkan kemampuan dasar anak usia taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 1 (2), hlm. 107-124
- Permana, D. F. W. (2013). Perkembangan Keseimbangan pada Anak Usia 7 s / d 12 Tahun Ditinjau dari Jenis Kelamin. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 3 (1), 25–29.
- Permata, Rista Dwi. (2020). Pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Pinus: Jurnal Penelitian dan Inovasi Pembelajaran*, 5 (2), hlm. 1-10
- Resiyati. (2010). Upaya meningkatkan kemampuan membaca peta lingkungan setempat dengan media *puzzle* peta pada siswa kelas IV SD Negeri 02 Petarukan Pematang (Online). Diakses dari <http://eprints.uns.ac.id/8627/>
- Soebachman, Agustina. (2012). *Permainan Asyik bikin anak pintar*. Yogyakarta: IN Azna Books.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. (2004). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Supriadi, D. (2001). *Kreativitas, kebudayaan & perkembangan iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Streit, Aprilia Kartini. (2012). Analisa Permainan Edukatif Berbentuk *Puzzle* dalam Bentuk Ilustrasi Tarian Indonesia. *Jurnal Ruparupa: Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Bunda Mulia*, 1 (1), hlm. 20-30
- Tom O'D. and Keith P. Ed. (2003). *Qualitative educational research in action: doing and reflecting* London: Routledge
- Yuliani, Rani. (2008). *Permainan yang mencerdaskan anak*. Jakarta: Laskar Aksara.