

Koreografi Permainan Tradisi Anak Membentuk Karakter Kebersamaan pada Pasca Pandemi

**Ayo Sunaryo^{1✉}, Rivaldi Indra Hapidzin¹, Supartini Permata³, Syaeful
Uyun⁴**

Pendidikan Tari, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia⁽¹⁾

Sekolah Laboratorium Percontohan, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia⁽²⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v7i2.4296](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4296)

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil penelitian mengenai pembelajaran seni tari yang membentuk karakter kebersamaan siswa akibat pandemik Covid-19 hampir selama 2 tahun belajar dari rumah secara individu. Metode penelitian yang digunakan yaitu mix method secara exploratory, dimana peneliti akan menggunakan penelitian secara kualitatif kemudian dilakukan penelitian secara kuantitatif. teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, studi dokumentasi dan angket. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Laboratorium Percontohan Universitas Pendidikan Indonesia Cibiru Bandung. Data diperoleh dengan melakukan pembelajaran koreografi permainan tradisi anak pada 30 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan saat pandemi berdampak pada karakter kebersamaan yang kurang terjalin. Maka, peneliti melakukan pembelajaran koreografi yang terdapat pada permainan anak yang pada dasarnya terdapat gerak berkelompok dengan pola gerak saling bersentuhan meningkatkan rasa kebersamaan siswa. secara kuantitatif Berdasarkan output test statistik diatas diketahui nilai asymp.sig yaitu 0.000. karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima.

Kata Kunci: *koreografi; permainan tradisi anak; karakter kebersamaan; pasca pandemic*

Abstract

This article aims to describe the results of research regarding dance learning which forms the character of student togetherness due to the Covid-19 pandemic for almost 2 years of studying from home individually. The research method used is the exploratory mix method, where researchers will use qualitative research and then carry out quantitative research. data collection techniques used are observation, interviews, documentation studies and questionnaires. This research was conducted at the UPI Cibiru Pilot Laboratory School, Bandung Regency. The data was obtained by learning the choreography of traditional children's games with 30 students. The results of this study show that learning during a pandemic has an impact on the character of togetherness that is less intertwined. So, the researcher carried out choreographic learning found in children's games which basically had group movements with touching movement patterns that increased the sense of togetherness of students. quantitatively Based on the statistical test output above, it is known that the asymp.sig value is 0.000. because the value of 0.000 is smaller than 0.05. It can be concluded that the hypothesis is accepted.

Keywords: *choreography; traditional children's games; togetherness characters; post-pandemic*

Copyright (c) 2023 Ayo Sunaryo, et al.

✉ Corresponding author : Ayo Sunaryo

Email Address : ayosekolah@upi.edu (Bandung, Indonesia)

Received 2 January 2023, Accepted 31 March 2023, Published 1 April 2023

Pendahuluan

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyatakan penyakit corona virus 2019 (COVID-19) kesehatan masyarakat keadaan darurat yang menjadi perhatian internasional (PHEIC) pada 30 Januari 2020 (Palayew et al., 2020). Pada masa pandemik seluruh dunia merasakan dampaknya dan menjawabnya sebagai tantangan dengan cara yang berbeda-beda (Jena, 2020), termasuk di Indonesia, semua tingkat dan jenjang pendidikan melakukan pembelajaran dilakukan di rumah atau *Studi From Home* (SFH) (Sumantyo, 2020). Setelah menurunnya pandemik Covid-19 pada tahun 2021 diharapkan siswa kembali pada pembelajaran tatap muka supaya materi yang diajarkan oleh guru bisa lebih efektif dan efisien. Pemerintah melakukan himbauan pada masyarakat untuk selalu melakukan jaga jarak atau *physical-distancing* sebagai upaya untuk menghentikan penyebarannya, menghindari aktivitas berkerumun dan tidak melibatkan orang banyak dalam setiap aktivitas. Hal lainnya yang menjadi perhatian adalah bahwa pandemik Covid-19 ini belum bisa ditentukan kapan selesainya (Christin et al., 2021).

Tentu saja, pembelajaran tatap muka ini diharapkan siswa dapat kembali pada kebersamaannya di sekolah dalam mengikuti berbagai kegiatan. Hal ini didasarkan bahwa ketika pembelajaran daring pada saat pandemic covid-19 dilakukan dengan cara individu, sehingga rasa kebersamaan dalam belajar menjadi menurun (Procentese et al., 2020). Nilai kebersamaan sangat diperlukan dan seharusnya menjadi atmosfir di lingkungan sekolah agar nilai kebersamaan dapat terinternalisasi dalam diri siswa (Rosala et al., 2021).

Penelitian-penelitian tentang nilai kebersamaan sudah dilakukan banyak peneliti, tetapi penelitian tentang nilai kebersamaan pada pasca pandemi belum pernah dilakukan terutama bagaimana cara pemulihannya dengan materi pembelajaran permainan tradisi anak yang bisa memulihkan rasa kebersamaan. Seperti kita tahu bahwa pada masa pandemi Covid-19 pembelajaran dilakukan secara daring dan individu, sehingga ketika pandemi berlalu rasa kebersamaan antar siswa ada penurunan. Hal ini dilakukan pada observasi awal di Sekolah Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung. Hal ini perlu dilakukan karena masalah kebersamaan ini adalah hal penting yang harus dimiliki oleh siswa di Indonesia agar generasi muda bisa meneruskan cita-cita perjuangan bangsa Indonesia selanjutnya.

Pada kehidupan manusia aspek kebersamaan merupakan aspek yang sangat penting. Kita bisa mencapai tujuan bersama atas dasar kebersamaan. Bangsa Indonesia bisa merdeka karena faktor kebersamaan yang baik. Melalui proses pendidikan dan kebiasaan karakter kebersamaan ini akan terinternalisasi dalam diri yang diwujudkan dengan perilaku sehari-hari di masyarakat (Syahrial et al., 2019). Begitu pula suasana belajar harus dibangun dengan kebersamaan melalui proses pembelajaran yang baik dan pemberian materi-materi pelajaran yang mempunyai nilai karakter kebersamaan. Nilai kebersamaan pada anak harus ada pada lingkungan di sekolah, guru dan siswa atau siswa dengan siswa harus ada dalam proses pendidikan (Hännikäinen, 2018). Begitu pula dalam proses pembelajaran seni nilai kebersamaan adalah nilai yang harus ditanamkan, baik pendidikan secara formal maupun informal. Pada pembelajaran koreografi nilai kebersamaan ini terdapat dalam ditanamkan melalui materi-materi dari kearifan lokal, seperti permainan tradisi anak yang terdapat hampir di semua daerah di Indonesia (Sunaryo et al., 2020).

Karakter kebersamaan tentu saja terdapat dalam permainan tradisi anak di Indonesia. Permainan tradisi anak merupakan kearifan tradisional yang diartikan sebagai sistem yang terdapat pada masyarakat tradisional dalam hubungannya dengan perlakuan terhadap lingkungannya. Pada kearifan masyarakat tradisi, tentu saja memiliki tata nilai, aturan dan norma yang menjadikan pedoman pada perlakuan di masyarakat. Kearifan yang terdapat pada masyarakat tradisional dapat dijelaskan dengan tiga ranah atau domain di tempat kearifan tradisional itu ada dan difahami oleh suatu masyarakat, yaitu antar hubungan manusia dengan manusia, dengan alam dan dengan sang Pencipta. Sesungguhnya, kearifan tradisional mempunyai nilai-nilai universal yang bisa dilihat dari kemampuan berfikir global, berperilaku secara lokal, dan berkomitmen nasional, sehingga pada akhirnya akan

mermbentuk identitas budaya (Rohaedi, 1986 dalam Wijarnako et al., 2013). Dalam hal ini, nilai kebersamaan ini harus tertanam pada anak sejak dini supaya kelak akan berperilaku baik dan berguna untuk sesamanya (Sunaryo, 2020). Karakter yang tertanam diharapkan manusia berjalan pada koridor kebaikan yang nantinya akan menjadi tuntunan dalam sitem kehidupan bermasyarakat.

Karakter tentu saja berhubungan dengan nilai. Pada penelitian lainnya menyebutkan bahwa pendidikan karakter yang diajarkan di sekolah masih belum menghasilkan hasil yang memuaskan dan belum signifikan (Ningsih, 2015), seperti harapan bangsa Indonesia yang tertera dalam tujuan pendidikan nasional bahwa (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Artinya, pendidikan karakter yang diajarkan di sekolah selama ini mungkin saja tidak bersumber dari materi-materi kearifan lokal yang sarat dengan pendidikan karakter. Seperti kita ketahui bahwa banyak sekali materi-materi yang bisa dijadikan sumber belajar bagi siswa yang nilainya bisa diserap oleh siswa sebagai bagian dari kulturnya yang tentunya telah mandarah daging dengan kehidupan bangsa Indonesia. Pendidikan karakter yang bersumber dari kearifan lokal inilah yang dirasakan dapat mengubah karakter siswa menjadi karakter-karakter kebaikan yang tercermin dalam tingkah lakunya di masyarakat. Pada penelitian lainnya menjelaskan bahwa permainan tradisional efektif dalam menstimulus perkembangan siswa (Munawaroh, 2017).

Pendidikan karakter memiliki prinsip dasar yang harus dijadikan dasar pemikiran dalam pelaksanaan penyelenggaraan pendidikan. Ada enam prinsip pendidikan karakter yang bisa dijadikan pedoman, yaitu karakter bisa ditentukan dengan tingkah laku, menentukan karakter seseorang dari setiap keputusan, karakter yang baik pasti dilakukan dengan cara-cara yang baik pula, yang dulakukan memiliki makna dan transformatif dan yang melakukan karakter yang baik, tentu akan menjadikannya orang baik pula (Koesoema dalam Andriani T., 2012). Karakter pada anak ini perlu dikembangkan sejak dari usia anak-anak karena jika diterapkan pada masa usia sekolah maka karakter tersebut akan terinternalisasi dan permanen dalam diri anak, sifatnya berlaku secara universal dan bersifat absolut, Lickona, (2013) menyebutnya "*The Golden Role*". Melalui karakter seorang individu dapat mengetahui tentang potensi pada dirinya. Individu juga mampu mempunyai kesadaran untuk berbuat yang terbaik dan unggul dan mampu bertindak dengan penuh kesadaran sesuai dengan potensinya, sehingga karakter merupakan realisasi diri dari perkembangan positif pada dirinya (Benninga J. et al., 2003). Nilai pada pendidikan karakter contohnya adalah karakter kebersamaan (*togetherness*).

Karakter kebersamaan pada dasarnya memiliki tiga hal, yaitu: Pertama, memiliki nilai kerendahan hati dengan cara bekerjasama dengan orang lain dengan tidak mencari perhatian atau pujian manusia dan menganggap orang lain lebih penting sehingga tidak menimbulkan sikap sombong pada diri sendiri. Kedua, karakter kebersamaan memiliki nilai pelayanan. Artinya tidak mementingkan diri sendiri tetapi mementingkan orang lain dan melayani siapapun yang membutuhkan bantuan kita. Ketiga, karakter kebersamaan memiliki nilai pikiran. Pada kebersamaan biasanya terdiri dari banyak karakter dan cara pandang yang berbeda-beda sehingga bisa menimbulkan cara berfikir yang berbeda pula dan diperlukan rasa kebersamaan untuk mewujudkan tujuan bersama (Afryanto, 2013). Karakter kebersamaan ini harus terinternalisasi dalam diri siswa yang bisa tercermin dari tingkah laku kehidupan sehari-hari yang selalu membutuhkan kebersamaan. Hal ini pula terdapat dalam kurikulum di Indonesia yang terdiri dari karakter kebersamaan. Hal ini sependapat dengan Lickona, (2013) bahwa karakter adalah jiwa dari pendidikan untuk membentuk pribadi yang baik, budi pekerti yang luhur yang dapat tercermin dari tingkah lakunya di masyarakat. Melalui kerbersamaan (*togetherness*) siswa akan mengalami suasana yang menyenangkan, mendukung dan hangat, hal ini dapat ditunjukkan oleh beberapa penelitian; (Hännikäinen, 2018., ; Narawati & Ridwan, 2020., ; Anhert L. et al., 2006) (Fjørtoft, 2001; Flannigan & Dietze, 2018; Kessel, 2018; Koeners & Francis, 2020; Larsen, 2015; Rothlein et al., 1988) yang mengungkapkan bahwa suasana kebersamaan yang menyenangkan, mendukung, dan hangat tidak hanya

meningkatkan keakraban secara umum, tetapi juga penting untuk kebersamaan dalam kelompok. Karakter kebersamaan inilah yang terdapat pada permainan tradisi khususnya permainan tradisi anak di Indonesia.

Permainan tradisi anak terdapat pada hampir seluruh daerah di Indonesia, biasanya yang membedakan adalah bahasanya tergantung dari daerah mana permainan itu berasal, tetapi pola permainannya hampir sama tetapi ada pula yang sama sekali berbeda. Permainan tradisi anak terbagi menjadi tiga bagian: pertama adalah permainan yang hanya menggunakan lagu, permainan yang menggunakan gerak dan lagu dan permainan yang menggunakan alat bantu (Mayakania, 2014). Permainan tradisi anak ini, di Jawa Barat disebut dengan *kakawihan* dan *kaulinan barudak*. Permainan tradisi anak yang akan dijadikan analisis penelitian adalah permainan tradisi anak yang berasal dari Jawa Barat. Permainan tradisi anak pada bentuk *kakawihan barudak* terdapat gerak dan lagu yang dilakukan secara bersamaan dengan koreografi yang sudah melekat pada lagunya, artinya setiap *kakawihan* mempunyai koreografi yang sama sejak dari zaman dahulu sampai saat ini. Pada prinsipnya koreografinya bisa dikembangkan dengan tidak menghilangkan gerak khas dari *kakawihan* tersebut, seperti pada permainan *perepet jengkol*, *oray-orayan*, *slepdur*, *cingciripit*, *endog-endogan*, dan lain sebagainya (Sunaryo, 2021). Permainan tersebut merupakan koreografi kelompok dengan pola melingkar, lurus, melengkung dengan ciri khas gerak bersentuhan antara satu pemain dengan pemain lainnya (Sunaryo, 2020). Tentu saja, ketika anak melakukan permainan tradisi, maka ia belajar pada dirinya sendiri, belajar pada alamnya dan mendekatkan diri pada Tuhannya (Alif et al., 2015).

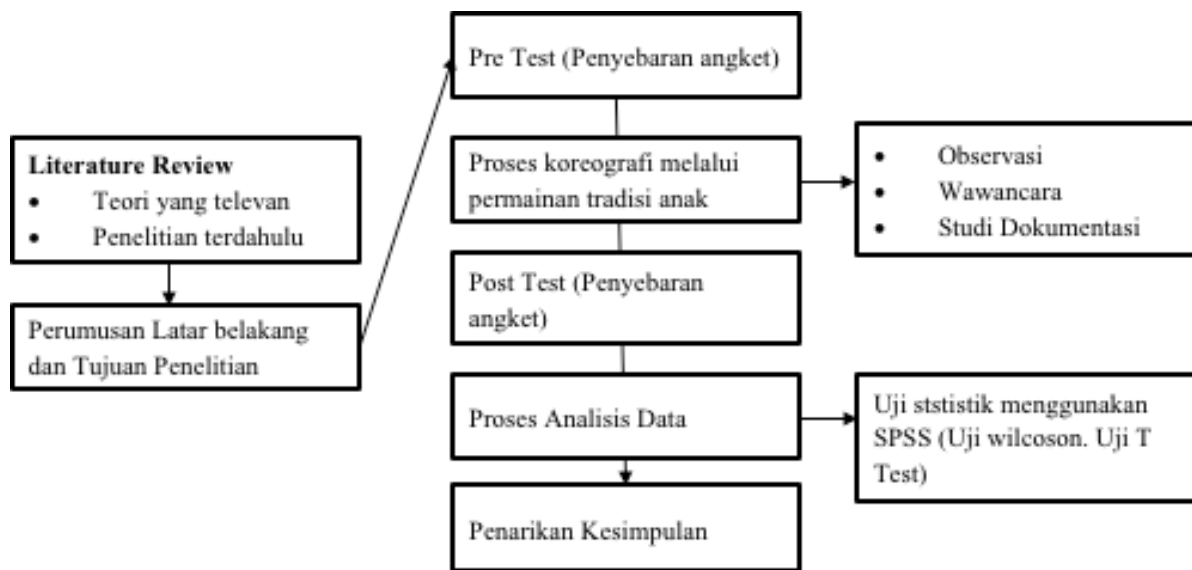
Pada permainan tradisi anak terdapat koreografi yang saling bersentuhan antara anggota badan, baik tangan menyentuh tangan, kaki menyentuh kaki, tangan menyentuh pundak, dan lain sebagainya. Pada konteks keilmuan tari, koreografi seperti itu disebut pula dengan nama *realitionship* (Sunaryo et al., 2020), istilah lainnya mengatakannya dengan *body realation* (Zari & Masunah, 2018). Karakteristik koreografi yang saling menyentuh atau disentuh berdampak pada meningkatnya emosi untuk kompak dan bersama-sama. Hal ini dapat dilihat jika siswa berimprovisasi sambil bermain, maka sikap siswa akan cenderung terbuka dan membutuhkan orang lain untuk bersama-sama dan terbangun karakter kebersamaan (Hermans, 2021). Para peneliti permainan tradisi anak terdahulu telah mengungkapkan bahwa kebiasaan orang tua siswa ketika masa kecilnya sering melakukan permainan tradisi anak maka akan sangat mempengaruhi pada perlakuan pada anak-anak mereka dengan sikap kebersamaan (Bjorbækmo & Mengshoel, 2016). Hasil penelitian tersebut sangat jelas bahwa betapa pentingnya permainan tradisi anak yang berbasis pada kearifan lokal dilakukan oleh siswa pada saat menjelang dewasa agar kelak nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya akan menjadikan tuntunan untuk berkarakter yang baik.

Berdasarkan penjelasan diatas pembelajaran tari dalam bentuk koreografi yang berbasis permainan tradisi anak ini dapat menjadi stimulus agar peserta didik dapat menumbuhkan karakter kebersamaan setelah peralihan dari pembelajaran daring menjadi luring. untuk itu penelitian ini mencoba menerapkan proses pembelajaran tersebut agar rasa kebersamaan peserta didik di sekolah dapat kembali terjalin melalui proses pembelajaran seni di kelas.

Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan mix method secara exploratory. Data penelitian metode kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara pada siswa dan guru pengajar mata pelajaran seni budaya di Sekolah Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung. Data penelitian metode kuantitatif diperoleh dari penyebaran angket/kuesioner kepada siswa sebelum dan setelah penerapan bentuk koreografi dalam membangun karakter kebersamaan dilakukan. Adapun sampel penelitian ini adalah siswa laki laki sebanyak 17 siswa dan siswa perempuan sebanyak 13 orang. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes perbuatan atau *performance test* (Purwanto,

1991). Non parametrik digunakan sebagai uji statistik sebagai dasar menguji data yang tidak normal. Data penelitian yang normal menggunakan uji wilcoxon untuk uji sample t test. Alur penelitian disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

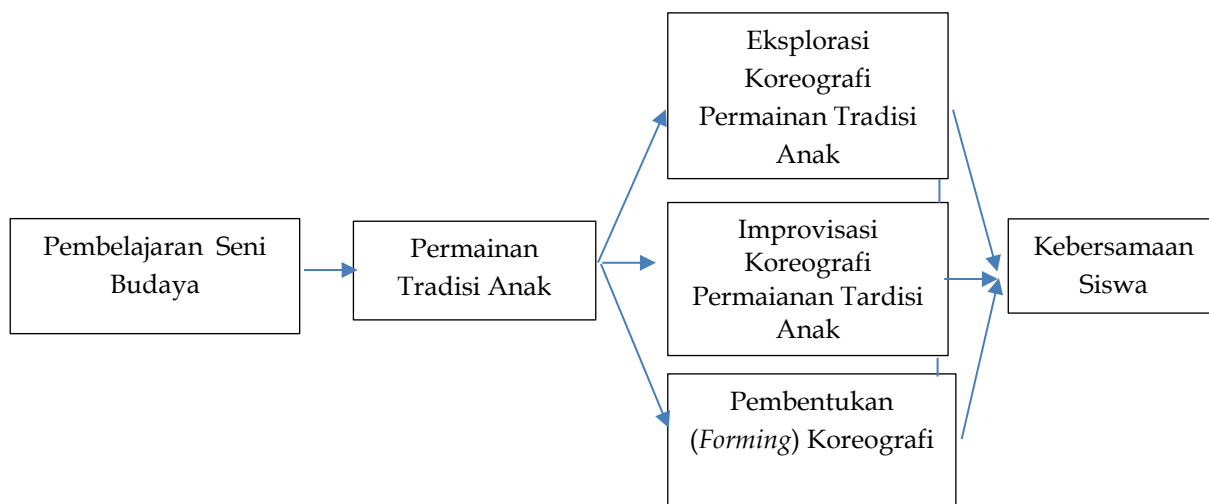
Hasil dan Pembahasan

Proses Pembelajaran Seni Tari untuk Membentuk Karakter Kebersamaan Siswa

Proses pembelajaran tari anak dilakukan di dalam kelas dan di luar kelas. Pembelajaran di dalam kelas dikhususkan untuk kegiatan apresiasi tentang sejarah, asal usul dan peragaan permainan tradisi anak khususnya permainan yang terdapat di daerah Jawa Barat. Metode pembelajaran cenderung pada aktivitas siswa untuk aktif berapresiasi dan berdiskusi, sedangkan guru sebagai fasilitator dan mengarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran di luar kelas cenderung pada peragaan yang langsung diperagakan oleh siswa mengenai koreografi permainan tradisi anak yang dipelajarinya melalui apresiasi ketika di dalam kelas. Koreografi yang diciptakan bukan saja meniru dari koreografi yang telah ada tetapi siswa diberi kebebasan untuk berkreasi dengan menambah koreografi baru atau dikreasikan, tetapi koreografi yang menjadikan ciri khas dari permainan tersebut masih tampak. Pada proses pembelajarannya siswa menyanyikan lagu permainan secara berkelompok dan melanjutkannya pada koreografinya. Selanjutnya lagu dan koreografi dilatihkan secara bersamaan dan dikreasikan dengan koreografi kreasi. Adapun langkah-langkah penciptaan tari anak yang berbasis pada permainan tradisi anak adalah sebagai disajikan pada gambar 2.

Pertemuan kesatu adalah siswa mampu memberikan pemahaman terhadap apresiasi bentuk-bentuk seni tari yang berbasis kearifan budaya lokal di sekitar SMP Labschol UPI Cibiru. Adapun materinya adalah permainan tradisi anak yang terdiri dari *sasalimpetan*, *cingciripit*, *slepdur*, *oray-orayan*, dan *perepet jengkol*, dan *endog-endogan*. Materi ini berasal dari permainan tradisi anak Sunda. Pada zaman dahulu, permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak secara berkelompok dan dilakukan di halaman rumah. Pada pertemuan pertama materi pembelajaran berfokus pada apresiasi dari perangkat alat pembelajaran yang berupa audio visual dengan materi permainan tradisi anak. Video yang ditampilkan tentu saja harus berisi penampilan anak-anak seusia siswa SMP untuk mendekatkan psikologisnya pada siswa yang sedang berapresiasi. Hal ini diharapkan agar siswa merasa tidak malu ketika bereksplorasi karena sumber belajar yang berupa video dilakukan juga oleh pemain yang seusia dengan mereka sehingga siswa merasa satu frekwensi yang sama. Langkah ini diharapkan siswa belajar pada lingkungannya dengan cara menggunakan konsep kembali

pada alam (natural). Mereka diharuskan untuk menggali kembali bentuk-bentuk permainan tradisi anak yang ada di masyarakat, mencoba bertanya para ahli, mengartikan setiap lagu yang berasal dari Bahasa daerah (Sunda), menganalisis setiap koreografi dan memaknai teks yang ada pada permainan tradisi juga menganalisis nilai karakter pada lagu dan koreografinya, sehingga siswa dapat mengetahui nilai karakter yang terdapat pada permainan tradisi anak. Kegiatan ini menurut para ahli dinamakan dengan kegiatan observasi atau fase *re-visiting dan re-questioning* (Supriyanto, 2018) atau fase *knowing history* (McCutchen, 2006).



Bagan 1. Langkah-langkah eksplorasi permainan tradisi anak dalam pembelajaran seni

Hal ini sangat penting dilakukan oleh siswa untuk dapat mengetahui koreografi yang orisinal supaya bisa mengkreasiannya pada bentuk tari yang lebih dinamis tanpa merubah gerak khas dari permainan tradisi anak juga menerjemahkan nilai karakter pada setiap perkembangan koreografinya. Konsep ini disebut juga dengan konsep observasi awal yang biasa dilakukan para koreografer dalam menciptakan karya tarinya (Lavender, 1996). Aspek kompetensi tari pada pertemuan ini diharapkan siswa dapat memahami konsep elemen dasar tari sebagai pengetahuan dasar untuk bisa mencipta tari dengan menganalisis lima konsep elemen dasar tari yang meliputi konsep tubuh (*body*), konsep aksi (*action*), konsep ruang (*space*), konsep waktu (*time*), konsep tenaga (*energy*). Pada konsep tubuh siswa diarahkan untuk menganalisis bagian-bagian tubuh, pada konsep aksi siswa belajar untuk menganalisis gerak yang diam (*stationary*) dan gerak berpindah (*locomotion*), pada konsep ruang siswa diharapkan dapat menganalisis aspek pola lantai, level, arah dan jalur, pada konsep waktu siswa diarahkan untuk menganalisis aspek durasi, tempo, pulsa dan *unpredictable*, dan pada konsep tenaga siswa diharapkan dapat menganalisis aspek tenaga yang menggunakan kata kerja dan kata sifat. Gambar 1 disajikan aktivitas siswa berapresiasi permainan tradisi melalui video.

Pertemuan kedua adalah siswa mampu mempraktekan tentang koreografi tari kelompok. Koreografi kelompok ini didasarkan pada teori-teori tentang koreografi kelompok dari para ahli. Adapun konsep koreografi kelompok meliputi: koreografi saling mengisi (*alternate*), koreografi serempak (*unison*), koreografi terpecah (*broken*), koreografi berimbang (*balance*) dan koreografi sama dengan beda tempo (*canon*). Pemahaman teori koreografi kelompok sangat penting dalam pertemuan ini karena dengan koreografi kelompok siswa akan lebih bebas berkreasi menggunakan pola-pola koreografi kelompok yang berbeda karena pada umumnya pola lantai pada permainan tradisi anak cenderung pada pola lantai melingkar. Pada pertemuan ini juga siswa diharapkan mampu memahami menganalisis desain lantai dengan karakternya yang beragam pula, dilakukan secara berkelompok sehingga ada sinkronisasi antara nilai karakter pada teks permainan anak dengan karakter kebersamaan, karena ketika siswa melakukan pekerjaan secara berkelompok maka akan tercipta karakter kebersamaan (gambar 2).



Gambar 1. Siswa Berapresiasi Permainan Tradisi Anak Melalui Video



Gambar 2. Siswa Bereksplorasi Koreografi Kelompok

Pada pertemuan selanjutnya atau pertemuan ketiga, siswa diharapkan mampu dan memiliki keterampilan untuk mengembangkan koreografi permainan tradisi anak yang belum mendapat perubahan gerak atau orignal ke dalam pengembangan gerak sesuai dengan keilmuan penciptaan tari anak. Fase ini disebut juga dengan fase ekplorasi dan improvisasi. Pengembangan koreografi sebaiknya memperhatikan ciri khas gerak yang terdapat pada koreografi yang telah ada karena hal ini penting untuk tetap berkreasi tanpa menghilangkan sumber aslinya. Tahap ini juga sebaiknya dilakukan secara berkelompok untuk mendapatkan rasa kebersamaan, karena karya tari kelompok akan tercipta dari para siswa yang mempunyai rasa yang sama. Masing-masing siswa harus berlatih dengan tidak memaksakan ego masing-masing, jika ada yang tidak sejalan maka diskusi harus dilakukan untuk menyatukan persepsi. Konsep sentuhan (*touch*) harus menjadi perhatian dalam pengembangan gerakannya, karena sentuhan ini juga yang bisa menyatukan emosi mereka untuk tetap bersatu dalam kebersamaan dalam menciptakan karya. Guru sebaiknya menggunakan tempat *out door* atau bisa di halaman sekolah agar mereka bisa menyatu dengan alamnya dan merasakan gejala-gejala alam yang menerpa tubuh mereka. Hal ini penting, karena siswa akan belajar tentang alam sehingga akan menginternalisasi karakter kebersamaan dalam mencintai alam, sesama dan Tuhannya. Konsep ini disebut juga konsep *relationship* yang mana terjadi hubungan antar tubuh pemain yang satu dengan pemain lainnya. Para peneliti lain menyebutnya pula dengan konsep *develoving skill* (Gilbert, 2002). Kegiatan improvisasi koreografi sangat penting untuk dilakukan karena koreografi dalam permainan tradisional sifatnya baku sehingga koreografi harus dikembangkan. Implikasi dari improvisasi dalam tari membutuhkan perubahan dalam berpikir tentang apa yang ditangkap sebagai hal yang baku dan gerak hasil improvisasi pada dasarnya adalah hal-hal yang baru yang cenderung tidak dapat diingat secara detail dan tidak dapat berulang dengan sama. Konsep ini harus dilakukan oleh siswa karena bisa menunjukkan kesadaran tentang potensi improvisasi dalam pendidikan tari serta keterampilan dan kompetensi yang dikembangkan untuk menjelaskan korelasi antara kemampuan ketubuhan, kemampuan pengetahuan dan pengendalian emosinya (Biasutti, 2013).

Pada kegiatan ini sebaiknya perhatian pada kemampuan yang dimiliki siswa menjadi sangat penting karena kemampuan setiap individu siswa tentu saja berbeda-beda. Guru harus bisa mengarahkan siswa untuk bekerjasama dengan temannya untuk saling membantu, jika perlu bisa melakukannya dengan tutor sebaya, yang mana siswa membantu siswa lainnya yang memerlukan bantuan. Pada usia anak-anak, sebenarnya mereka berada pada fase perkembangan yang selalu ingin tahu, oleh karena itu pemberian materi harus semenarik mungkin dan diusahakan agar siswa menjadi aktif dalam bertanya dan berdiskusi. Siswa harus merasakan belajar itu adalah bermain sehingga suasana senang, gembira akan terpancar dari perangai siswa dan mereka akan menganggapnya belajar adalah sesuatu yang

menyenangkan, karena pada dasarnya belajar harus menyenangkan, belajar dan bermain harus luruh dalam konsep kebersamaan.

Pertemuan keempat adalah siswa mampu memberikan pemahaman dan keterampilan pada siswa mengenai pembentukan (*form*) pengembangan koreografi permainan anak secara bagian-perbagian hasil dari eksplorasi dan improvisasi. Adapun materinya meliputi pembentukan koreografi tari. Konsep menyatukan kembali atau membakukan bagian-bagian koreografi tari anak. Konsep ini mengandung pengertian bahwa koreografer melakukan sesuatu bentuk tari yang mereka kembangkan. Variasi koreografi harus dilakukan terus menerus, memperpanjang, mempersingkat, mereduksi, memperluas, mengulangi, menyamakan, dan mempertajam dan menghubungkannya dengan frasa lain (Lavender, 2006). *The concept of space* atau analisis konsep ruang dalam permainan anak di Indonesia cenderung menggunakan konsep gerak *locomotor* dan *non locomotor*.

Pada fase kelima siswa diharapkan mampu untuk membentuk koreografi. Artinya, koreografi hasil ekplorasi dan improvisasi pada pertemuan sebelumnya harus diseleksi dan dibentuk sehingga menemukan bentuk koreografi pada tahap akhir secara permanen yang disesuaikan dengan struktur dramatik tari yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Materi pada pertemuan ini lebih cenderung pada presentasi penciptaan karya tari yang berbasis pada permainan tradisi anak yang mendapat pengembangan koreografi atau sudah di kreasikan. Konsep ini disebut juga konsep *locking* dan *presenting* dengan kegiatannya siswa mampu melakukan sentuhan akhir pada karya tari yang diciptakan. Guru harus pada posisi fasilitator untuk mengatur jalannya presentasi karya siswa. Fase ini merupakan fase akhir yang disebut juga sebagai konsep *formin forming* (Hawkins, 2003).



Gambar 3. Pembentukan Koreografi Permainan Tradisi dengan Pola Melingkar

Evaluasi adalah pertemuan akhir atau tahap keenam, diharapkan siswa mampu melakukan evaluasi terhadap karya tari yang dipresentasikan oleh semua kelompok sehingga akan terjadi diskusi dan saling menilai antar karya siswa. Pada saat evaluasi guru sebaiknya menjadi pengatur acara atau fasilitator diskusi. Diskusi sebaiknya dilakukan secara tiga arah, kelompok siswa dengan kelompok siswa atau kelompok siswa dengan guru. Jika ada diskusi yang tidak mengarah pada keilmuan tari sebaiknya guru bisa meluruskan setiap pernyataan. Kegiatan evaluasi ini dinamakan pula dengan konsep *Evaluation* (Lavender, 2006). Data kuantitatif dapat dijelaskan melalui tabel 1 melalui uji pre test dan uji post test.

Secara kuantitatif berdasarkan data pretest dan post test diatas pembelajaran koreografi berdasarkan permainan tradisi anak memiliki kenaikan dimana saat pre test terdapat 3 siswa yang mendapatkan nilai 60, 19 siswa mendapatkan nilai 63, 7 siswa mendapatkan nilai 65 dan 1 orang siswa mendapatkan nilai 66. peningkatan terjadi ketika proses pembelajaran telah dilaksanakan terlihat melalui hasil uji post test dengan 13 siswa mendapatkan nilai 90 dan 17 siswa mendapatkan nilai 96.

Peneliti kemudian menggunakan Uji statistik secara non parametrik, atas dasar uji shapiro wilk adalah $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi tidak normal. Untuk itu peneliti mengetahui efektivitas antara pre test dan post test yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran ini, peneliti menggunakan Uji Wilcoxon.

Tabel 1. Hasil Uji Pre test dan Pos test

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
60	3	10.0	10.0	10.0
63	19	63.3	63.3	73.3
Valid 65	7	23.3	23.3	96.7
66	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Post test				
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
90	13	43.3	43.3	43.3
Valid 96	17	56.7	56.7	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Tabel 2. Test Statistics^a

	Post Test - Pre Test
Z	-4,306 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on positive ranks.

Berdasarkan output test statistik pada tabel 2 diketahui nilai asymp.sig yaitu 0.000. karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima artinya pembelajaran koreografi berbasis permainan tradisi anak dapat menumbuhkan karakter kebersamaan pada siswa.

Koreografi Permainan Tradisi Anak dalam Membangun Karakter Kebersamaan

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan berkelompok diharapkan emosi siswa bisa dibawa pada konsep kebersamaan. Hal ini penting, karena pada prinsipnya tujuan pembelajaran ini selain mengenal kearifan lokal dengan materi permainan tradisi anak, siswa diharapkan dapat terjalin sikap kebersamaan. Sikap kebersamaan inilah yang mulai pudar sejak Covid-19 melanda dunia karena siswa cenderung belajar secara individu. Hal ini ditandai dengan sikap individualis ketika siswa mengerjakan tugas praktek tari yang cenderung mengabaikan rasa kebersamaan dan dapat dilihat pula sikap canggung atau ragu-ragu ketika siswa mengerjakan tugas kelompok.

Pada koreografi permainan tradisi anak sebenarnya ada gerak yang sangat khas yang terdapat pada hampir semua permainan anak yang mempunyai lagu, yaitu gerak saling bersentuhan (*touch*). Sentuhan ini dilakukan antar pemain yang satu dengan pemain lainnya ataupun antar kelompok yang satu dengan kelompok lainnya. Pada ilmu fisioterapi, konsep sentuhan (*touch*) sangat penting dilakukan oleh seorang terapis pada pasiennya untuk penyembuhan dan bisa membangun emosi pasien untuk tetap berharap akan kesembuhannya serta terjalinnya sikap penyatuan emosi antara terapis dan pasiennya (Bjorbaekmo & Mengshoel, 2016). Sentuhan yang terdapat pada setiap gerak permainan tradisi anak ternyata bisa menyatukan kembali aspek emosi siswa untuk bersama-sama dalam melakukan pembelajaran dan menciptakan karya bersama pula sehingga karakter kebersamaan ini lebih

terjalin dan terinternalisasi pada diri setiap siswa. Seperti yang telah dijelaskan terdahulu bahwa karakter kebersamaan pada dasarnya memiliki nilai kerendahan hati dengan cara bekerjasama dengan orang lain, tidak mementingkan diri sendiri dan memiliki nilai fikiran. Pada kebersamaan biasanya terdiri dari banyak karakter dan cara pandang yang berbeda-beda sehingga bisa menimbulkan cara berfikir yang berbeda pula dan diperlukan rasa kebersamaan untuk mewujudkan tujuan bersama.

Koreografi yang terdapat pada permainan tradisi anak sebenarnya berafiliasi dengan lagunya. Gerak dan lagu sudah menjadi satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan, walaupun ada beberapa lagu (*kakawihan*) jenisnya hanya lagu saja yang tidak berafiliasi dengan gerakannya. Jenis lagu yang seperti ini koreografinya bisa diciptakan sesuai dengan makna lagu yang diinterpretasikan oleh koreografer. Hal ini dapat dibedakan karena ada perbedaan antara jenis permainan yang hanya menggunakan lagu, permainan yang menggunakan lagu dan gerak dan permainan yang menggunakan alat (Afiati, 2012).

Pola lantai atau desain lantai pada permainan tradisi anak cenderung menggunakan pola melingkar, baik lingkaran besar ataupun kecil. Tetapi ciri yang selalu ada adalah pola melingkar yang saling bersentuhan, baik antar kaki dengan kaki, badan dengan badan, tangan dengan tangan, tangan dengan pundak ataupun anggota tubuh yang satu dengan yang lainnya. Pola melingkar ini menurut para ahli bisa diartikan sebagai pola sakral yang berhubungan dengan sesama manusia dan Tuhannya (Wolfson E., 1995). Hal ini kalau kita sadari bahwa desain lantai ini sangat menguntungkan untuk hal-hal yang sifatnya kebersamaan karena sikap tubuh yang selalu memerlukan tubuh lainnya untuk membentuk sebuah formasi, sehingga siswa akan menjadi saling membutuhkan dan tercipta karakter kebersamaan. Selain itu, koreografinya telah menyediakan bahan baku yang melimpah untuk diciptakan kembali dalam bentuk kreasi sesuai dengan perkembangan jaman. Pada peribahasa Sunda ada istilah "*ngindung ka waktu, ngawula ka jaman*". Artinya, segala sesuatu hal harus mengikuti perkembangan jaman atau istilah lainnya adalah adaptif, mampu beradaptasi dengan jamannya (Nugraha M. et al., 2020).

Karakter kebersamaan sangat penting dimiliki oleh siswa. Sejak dari usia anak-anak atau remaja karakter kebersamaan ini harus menjadi karakter dasar untuk membangun pola-pola social di masyarakat dalam upaya menjadikan bangsa Indonesia sebagai generasi yang unggul dan generasi emas di tahun 2045.

Simpulan

Setelah pandemic Covid-19 berlalu yang memaksa siswa untuk belajar secara individu, sehingga efeknya mereka sering berperilaku secara individu dan merasa canggung pada pembelajaran praktek tari pada pasca pandemi. Pembelajaran permainan tradisi anak pada siswa di Sekolah Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung merupakan proses pembelajaran yang mengutamakan nilai-nilai kebersamaan. Karakter kebersamaan sangat penting dimiliki oleh siswa. Karakter kebersamaan ini akan menunjukkan sikap saling membantu, sikap saling tolong menolong antar sesama. Dalam konteks karakter pada budaya Sunda dikenal dengan manusia yang *masagi* yang memiliki sikap *silih asuh*, *slih asah* dan *silih asuh*. Karakter bisa ditentukan dengan tingkah laku, menentukan karakter seseorang dari setiap keputusan, karakter yang baik pasti dilakukan dengan cara-cara yang yang baik pula, yang dilakukan memiliki makna dan transformatif dan yang melakukan karakter yang baik, tentu akan menjadikannya orang baik pula. Hal itu adalah karakter yang paling dasar yang harus dimiliki oleh siswa. Hasil dari pembelajaran ini siswa dapat mempelajari permainan tradisinya yang hilang tergantikan dengan permainan gawai yang biasanya dilakukan secara individu juga. Karakter dari permainan tradisi anak dapat tercerminkan melalui sikap kebersamaan siswa dalam pembelajaran di kelas sehingga terwujud karakter kebersamaan yang merupakan karakter penting dalam membangun bangsa ini.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami haturkan pada semua pihak yang telah membantu penelitian ini, terutama saya ucapkan terimakasih pada pihak Sekolah Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung, sehingga penelitian ini dapat dilakukan sesuai jadwal dan berjalan dengan lancar. Kami ucapkan terima kasih pula pada tim editor yang telah menerima naskah kami dan menerbitkannya, terimakasih atas koreksinya hingga naskah ini sesuai dengan naskah yang diinginkan pada jurnal ini.

Daftar Pustaka

- Afiati, L. (2012). *Kajian Struktur, Konteks Pertunjukan, Dan fungsi Dalam Kakawihan Kaulinan Barudak Lembur Pada Masyarakat Sunda Serta Model Pelestariannya*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Alif, M. Z., Sachari, A., & Sabana, S. (2015). Konsep Desain Venakular Dalam Bentuk pagawéan barudak di Baduy-Dalam. *Panggung*, 25(4), 391–404. <https://doi.org/10.26742/panggung.v25i4.46>
- Andriani T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 87–98. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SosialBudaya/article/view/376>
- Anhert L., Pinquart M., & Lamb M. E. (2006). Security of Children's Relationships With Nonparental Care Providers: A Meta-Analysis. *Child Development*, 74(3), 664–679. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2006.00896.x>
- Benninga J., Berkowitz M., Kuehn P., & Smith K. (2003). The Relationship of Character Education Implementation and Academic Achievement in Elementary Schools. *Journal of Research in Character Education*, 1, 19–32. https://kremen.fresnostate.edu/centers-projects/bonnercenter/documents/Character_Education.pdf
- Biasutti, M. (2013). Improvisation in dance education: teacher views. *Research in Dance Education*, 14(2), 120–140. <https://doi.org/10.1080/14647893.2012.761193>
- Bjorbækmo, W. S., & Mengshoel, A. M. (2016). "A touch of physiotherapy" - The significance and meaning of touch in the practice of physiotherapy. *Physiotherapy Theory and Practice*, 32(1), 10–19. <https://doi.org/10.3109/09593985.2015.1071449>
- Christin, M., Hidayat, D., & Rachmatie, A. (2021). Construction of Social Reality for Physical Distancing During the COVID-19 Pandemic. *Jurnal Komunikasi*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.24912/jk.v13i1.9612>
- Fjørtoft, I. (2001). The natural environment as a playground for children: The impact of outdoor play activities in pre-primary school children. *Early Childhood Education Journal*, 29(2), 111–117. <https://doi.org/10.1023/A:1012576913074>
- Flannigan, C., & Dietze, B. (2018). Children, Outdoor Play, and Loose Parts. *Journal of Childhood Studies*, 42(4), 53–60. <https://doi.org/10.18357/jcs.v42i4.18103>
- Fransiscus Dwikotjo Sri Sumantyo. (2020). Pendidikan Tinggi Di Masa dan Pasca Covid-19. *Jurnal Kajian Ilmiah*, No. 1, 81–92. <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.266>
- Gilbert, A. G. (2002). *Creative Dance for All Ages* (Second Edi). Human Kinetics.
- Hännikäinen, M. (2018). Values of well-being and togetherness in the early childhood education of younger children. In *Values in Early Childhood Education* (pp. 147–162). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315317007-10>
- Hawkins, A. (2003). *Moving form Within: A New Method for Dance Making*. Bergerak Menurut Kata Hati. Terjemahan oleh I Wayan Dibia. MSPI.
- Hermans, C. (2021). To Touch and to Be Touched: Interconnectedness and Participatory Sense-making in Play and Dance Improvisation. *Journal of Dance Education*. <https://doi.org/10.1080/15290824.2020.1836647>
- Kessel, J. (2018). Let Our Children Play: The Importance of Play in Early Childhood Education. *University of Montana Journal of Early Childhood Scholarship and Innovative Practice*, 2(1).

- Koeners, M. P., & Francis, J. (2020). The physiology of play: potential relevance for higher education. *International Journal of Play*, 0(1), 1–17. <https://doi.org/10.1080/21594937.2020.1720128>
- Larsen, L. J. (2015). Play and space—towards a formal definition of play. *International Journal of Play*, 4(2), 175–189. <https://doi.org/10.1080/21594937.2015.1060567>
- Lavender, L. (1996). *Dancers Talking Dance: Critical Evaluation in the Choreography Class*. Human Kinetics.
- Lavender, L. (2006). Creative Process Mentoring: Teaching the “Making” in Dance-Making. *Journal of Dance Education*, 6(1), 6–13. <https://doi.org/10.1080/15290824.2006.10387306>
- Lickona, T. (2013). *Educating for Character, How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books.
- Mayakania, N. D. (2014). *Internalisasi Ajen Atikan Melalui Kakawihan Kaulinan Barudak Buhun Untuk Membina Kesalehan Budaya (Studi pada Komunitas Hong di Dago Pakar Badung)*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- McCutchen, B. P. (2006). *Teaching Dance as Art in Education*. Human Kinetics.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Nugraha M., Satria M., & Wibowo H. (2020). *Ngindung ka Waktu Ngawula ka Jaman*. Direktorat Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Palayew, A., Norgaard, O., Safreed-Harmon, K., Andersen, T. H., Rasmussen, L. N., & Lazarus, J. v. (2020). Pandemic publishing poses a new COVID-19 challenge. In *Nature Human Behaviour* (Vol. 4, Issue 7, pp. 666–669). Nature Research. <https://doi.org/10.1038/s41562-020-0911-0>
- Pravat Kumar Jena. (2020). Impact of Pandemic Covid-19 On Education In India. *International Journal of Current Research*, 12(7), 12583–12586.
- Procentese, F., Capone, V., Caso, D., Donizzetti, A. R., & Gatti, F. (2020). Academic community in the face of emergency situations: Sense of responsible togetherness and sense of belonging as protective factors against academic stress during covid-19 outbreak. *Sustainability (Switzerland)*, 12(22), 1–12. <https://doi.org/10.3390/su12229718>
- Purwanto. (1991). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Republik Indonesia. (2003) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Rosala, D., Masunah, J., Narawati, T., Karyono, T., & Sunaryo, A. (2021). Internalisasi Nilai Tri-Silas melalui Pembelajaran Tari Anak Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1973–1986. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1087>
- Rothlein, L., Einspruch, E., & Goldberg, S. (1988). A study of traditional circle games played in public school kindergartens across the United States. *International Journal of Early Childhood*, 20(2), 55–61. <https://doi.org/10.1007/BF03174563>
- Suhendi Afryanto. (2013). Internalisasi Nilai Kebersamaan Melalui Pembelajaran Seni Gamelan (Pendidikan Gamelan Bagi Mahasiswa). *Jurna Seni & Budaya Pangguang*, 23, 30–41. <https://doi.org/10.26742/panggung.v23i1.85>
- Sunaryo, A. (2020). *Dasar-Dasar Koreografi* (1st ed.). UPI Press.
- Sunaryo, A. (2021). *Koreografi Tari Anak: Tri Silas Pada Permainan Tradisi* (J. Masunah, Ed.). UPI Press.
- Sunaryo, A., Masunah, J., Narawati, T., & Nugraheni, T. (2020). Gerak Relationship Pada Permainan Anak Sunda Sebagai Sumber Penciptaan Komposisi Tari Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1076. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.499>
- Supriyanto, E. (2018). *Ikat Kait Impulsif Sarira: Gagasan Yang Mewujud Era 1990-2010* (R. S. Wulan, Ed.). Garudhawaca.

- Syahrial, S., Kurniawan, A. R., Alirmansyah, A., & Alazi, A. (2019). Strategi Guru dalam Menumbuhkan Nilai Kebersamaan pada Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(2), 232–244. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i2.8455>
- Tati Narawati, & Ridwan. (2020). From Local to Global: The Transformation of the Value of Togetherness in Songah. *Journal of Art and Humanities*, 09(10), 49–60. <https://theartsjournal.org/index.php/site/article/view/1995>
- Tutuk Ningsih. (2015). *Implementasi Pendidikan Karakter*. STAIN PRESS.
- Wijarnako, B. (2013). Pewarisan Nilai-Nilai Kearifan Tradisional Dalam Masyarakat Adat (Peranan Kepala Adat Dalam Mewariskan Aturan Adat Di Kampung Adat Dukuh Desa Cijambe, Kecamatan Cikelet, Kabupaten Garut, Propinsi Jawa Barat). *Jurnal Geografi Gea*, 13(2). <https://ejournal.upi.edu/index.php/gea/article/view/3356>
- Wolfson E. (1995). *Circle in The Square Studies in Use of Gender in Kabbalistic Symbolism*. State University of New York Press.
- Zari, N., & Masunah, J. (2018). *Body Relationship with Dancing Skills*. 255(Icade 2018), 214–216. <https://doi.org/10.2991/icade-18.2019.49>