

## Eksplorasi penggunaan *chromebook* dalam pembelajaran seni tari berbasis kearifan lokal di sekolah dasar

Rena Melina<sup>1</sup>, Rosarina Giyartini<sup>2</sup>, Muhammad Rijal Wahid Muharram<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> UPI Kampus Tasikmalaya, Tasikmalaya, Indonesia

<sup>1</sup> renamelina@upi.edu, <sup>2</sup> rosarina@upi.edu, <sup>3</sup> rijalmuharram@upi.edu

### Abstract

This study aims to investigate the use of Chromebooks in teaching dance based on local wisdom, specifically traditional games, at SDN 2 Cimari. A qualitative descriptive-analytical method was employed with 25 fourth-grade students, one teacher, and one principal. Data were collected through interviews, observations, and student questionnaires. The findings indicate that Chromebooks effectively support dance education. Observations on the first day showed 98% in practice preparation and 87% in device operation skills. On the second day, the average percentage for designing ideas was 95%, and 88% for arranging movements. On the third day, presenting dances achieved 92%, with an overall creativity score of 93%. Questionnaire results revealed students' digital skills with an average score of 89%, understanding of software selection at 76%, and Chromebook knowledge at 85%. Sensitivity to expanding knowledge via Chromebooks averaged 88%. Major challenges included unstable internet access and difficulties with the keyboard and touchpad, scoring 74% and 72%, respectively. Students' positive attitudes towards group learning with Chromebooks were high, with a score of 95%. These findings suggest that Chromebooks significantly enhance creativity and collaboration in dance education.

**Keywords:** Chromebook, Dance Education, Student Creativity.

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menelaah penggunaan Chromebook dalam pembelajaran seni tari berbasis kearifan lokal di SDN 2 Cimari, khususnya dalam konteks permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif analitis dengan subjek terdiri dari 25 siswa kelas IV, 1 guru, dan 1 kepala sekolah. Instrumen yang digunakan mencakup wawancara, observasi, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Chromebook efektif dalam mendukung pembelajaran seni tari. Observasi hari pertama mencatat persentase 98% dalam persiapan praktik dan 87% dalam kemampuan mengoperasikan perangkat. Pada hari kedua, persentase rata-rata untuk merancang ide adalah 95% dan 88% untuk menyusun gerakan, sedangkan pada hari ketiga, persentase untuk menyajikan tarian mencapai 92%, dengan rata-rata skor kreativitas siswa sebesar 93%. Hasil angket menunjukkan keterampilan digital siswa dengan skor rata-rata 89%, pemahaman tentang pemilihan software dengan skor 76%, dan pengetahuan mengenai Chromebook mencapai 85%. Kepekaan siswa memperoleh skor rata-rata 88%. Tantangan utama termasuk akses internet yang tidak stabil dan penggunaan keyboard serta touchpad dengan skor masing-masing 74% dan 72%. Sikap positif siswa terhadap pembelajaran kelompok menggunakan Chromebook sangat tinggi, dengan skor 95%. Temuan ini mengindikasikan bahwa Chromebook secara dapat mendukung kreativitas dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran seni tari.

**Kata Kunci:** Chromebook, Pembelajaran Seni Tari, Kreativitas Siswa.

### 1. Pendahuluan

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah banyak aspek kehidupan kita, termasuk cara kita belajar. Di era digital ini, penggunaan teknologi di sekolah dasar menjadi sangat penting untuk membuat proses pembelajaran lebih efektif dan menarik. Teknologi, seperti Chromebook, membantu guru dan siswa dalam belajar dengan cara yang lebih modern dan sesuai dengan perkembangan zaman. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa teknologi di sekolah dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Dewi & Hilman, 2018; Maksum, 2021; Sipayung dkk., 2021), memberdayakan guru (Amini dkk., 2022; Mauizdati dkk., 2022; Hannanika & Sukartono, 2022), dan membantu siswa

mengembangkan keterampilan penting untuk masa depan (Fajriyah & Prastowo, 2022; Debby dkk., 2023; Kusumandaru & Rahmawati, 2022).

Salah satu inovasi terbaru dalam dunia pendidikan adalah penggunaan Chromebook, perangkat yang dirancang untuk memudahkan akses ke berbagai sumber daya digital melalui internet. Chromebook, yang dikembangkan oleh Google, menyediakan akses cepat ke berbagai aplikasi dan materi pendidikan secara online (Kemendikbud RI, 2021 dalam Halidjah dkk., 2023). Dengan sistem operasi Chrome OS, perangkat ini mempermudah akses ke aplikasi seperti Google Classroom, Google Docs, dan Google Drive, yang mendukung kolaborasi antara siswa dan guru (Aryanti dkk., 2022; Wiranata, 2022; Kresnadi dkk., 2023). Chromebook juga membantu efisiensi waktu (Qosim dkk., 2023), memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek (Wiranata, 2022), dan mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti literasi digital dan kreativitas (Yusuf, 2024).

Digitalisasi pendidikan yang didorong oleh pemerintah memberi peluang bagi sekolah untuk menggunakan teknologi seperti Chromebook ke dalam proses pembelajaran. Teknologi ini tidak hanya mendukung kegiatan belajar sehari-hari, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan penting seperti kreativitas dan kerjasama (Kresnadi dkk., 2023).

Salah satu mata pelajaran yang cocok untuk integrasi teknologi digital ini adalah seni tari. Mata pelajaran seni tari ini tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi estetika dan budaya, tetapi juga penting untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan motorik siswa (E. D. Pratiwi dkk., 2022). Sehingga dengan adanya digitalisasi pendidikan dalam proses pembelajaran seni tari menggunakan Chromebook sebagai alat bantu dalam proses pembelajarannya, siswa dapat mengeksplorasi, merancang, dan menyusun koreografi tarian melalui berbagai platform digital seperti YouTube. Platform digital ini dapat memberikan akses yang luas pada pembelajaran seni tari, yang memungkinkan siswa untuk menonton video, mendengarkan audio, dan belajar secara virtual (Citrawati dkk., 2023; Yusuf, 2024; Adnyana, 2024; Indah Kusumawati & Nofri Ari Yanto, 2024).

Teknologi digital telah menawarkan banyak peluang untuk mengintegrasikan berbagai sumber daya pembelajaran secara online. Namun masih terdapat tantangan dalam memanfaatkannya untuk mengembangkan kreativitas siswa, khususnya pada mata pelajaran Seni Tari. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya penelitian tentang penggunaan teknologi digital dalam pendidikan yang telah dilakukan (Cayeni & Utari, 2019; Qosim dkk., 2023; Syofia dkk., 2023), tetapi studi khusus mengenai penggunaan Chromebook dalam pembelajaran Seni Tari berbasis kearifan lokal masih jarang. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk menjawab pertanyaan bagaimana Chromebook dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran Seni Tari dan meningkatkan kreativitas siswa.

Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Cimari, sekolah yang telah mengintegrasikan penggunaan Chromebook dalam proses belajarnya. Fokus penelitian ini adalah: (1) Mengeksplorasi bagaimana Chromebook digunakan dalam pembelajaran Seni Tari berbasis kearifan lokal dan bagaimana perangkat ini membantu siswa mengakses materi digital; 2) Mengkaji bagaimana Chromebook diintegrasikan, untuk melihat bagaimana teknologi ini dapat mendorong kreativitas dan melestarikan budaya tradisional; (3) Melihat respons siswa terhadap penggunaan Chromebook dalam pembelajaran, termasuk bagaimana pengalaman digital ini mempengaruhi minat, keterlibatan, dan kreativitas mereka dalam membuat koreografi berbasis tarian permainan tradisional. Penelitian ini bertujuan memberikan wawasan yang lebih baik tentang efektivitas Chromebook dalam meningkatkan kreativitas siswa dan memberikan kontribusi yang berarti dalam pendidikan di era digital.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitis. Penelitian ini mengeksplorasi dampak penggunaan Chromebook terhadap kreativitas siswa. Desain dan instrumen penelitian ini mencakup wawancara mendalam mengenai penggunaan Chromebook dan dampaknya bagi kreativitas siswa, observasi langsung dan terstruktur terhadap keterampilan mengoperasikan Chromebook dan kreativitas siswa, pengisian angket untuk menggali respons siswa terhadap

penggunaan Chromebook dalam pembelajaran, serta dokumentasi untuk melengkapi data. Analisis data mengikuti model Miles dan Huberman (dalam Indah Kusumawati & Nofri Ari Yanto, 2024, hal. 278) yang meliputi pengumpulan data, reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Subjek penelitian adalah kepala sekolah, guru kelas IV, dan 25 orang siswa kelas IV SDN 2 Cimari, yang memberikan informasi tentang penggunaan Chromebook dalam pembelajaran seni tari berbasis kearifan lokal

### **3. Hasil dan Diskusi**

#### **Penggunaan Chromebook dalam Pelaksanaan Pembelajaran Seni Tari berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar**

##### **Hasil Wawancara**

Di SDN 2 Cimari, berdasarkan kegiatan wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru Kelas IV, diketahui bahwa Chromebook efektif dalam mendukung pembelajaran seni tari. Chromebook memudahkan akses materi tarian melalui YouTube, juga memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan berkelompok. Tantangan yang dihadapi meliputi stabilitas jaringan internet dan kemampuan siswa dalam mengoperasikan Chromebook. Menghadapi tantangan ini, pihak sekolah melakukan penggantian router dengan Wi-Fi yang lebih stabil untuk mendapatkan jaringan internet yang lebih baik dan bimbingan secara klasikal terhadap siswa dalam mengenalkan teknologi digital Chromebook sebagai alat bantu kegiatan belajar mereka.

##### **Hasil Observasi**

Melihat sesuai atau tidaknya hasil wawancara dengan fakta yang ada dalam kegiatan pembelajaran, dilakukan juga observasi untuk melihat secara langsung bagaimana chromebook digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran seni tari berbasis kearifan lokal permainan tradisional di kelas IV. Observasi menunjukkan bahwa siswa sudah terbiasa menggunakan Chromebook dalam kegiatan pembelajaran. Mereka memberikan perhatian dalam menjaga keamanan Chromebook saat menggunakannya. Ketika proses pembelajaran, karena mereka sudah diposisikan untuk duduk berkelompok dalam pembelajaran sehari-hari oleh guru kelas IV, setidaknya ada satu siswa di setiap kelompok yang mampu menjadi tutor teman sebaya. Sehingga, meskipun terdapat tantangan berupa kemampuan beberapa siswa yang kurang baik dalam mengoperasikan chromebook, mereka dapat mengatasinya.

#### **Pengintegrasian Chromebook dalam Pembelajaran Seni Tari berbasis Kearifan lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa di sekolah dasar**

##### **Hasil Wawancara**

##### **a) Pengintegrasian Chromebook**

Berdasarkan wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru Kelas IV di SDN 2 Cimari, pengintegrasian Chromebook pada pembelajaran seni tari efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Kepala Sekolah menjelaskan bahwa Chromebook telah diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas 1, 2, 4, dan 5, yang telah menggunakan kurikulum merdeka. Di kelas 4 dan 5, chromebook memungkinkan mereka untuk mempersiapkan diri mengikuti ANBK, lomba-lomba, dan mengerjakan tugas sekolah. Dengan adanya bimbingan secara teknis dari guru, Chromebook sebagai alat bantu pembelajaran dapat memudahkan siswa mengakses informasi digital. Guru Kelas IV menambahkan bahwa ia telah mengintegrasikan Chromebook dalam pembelajaran di kelas. Selama proses pembelajaran, beliau telah mengawasi siswa ketika menggunakan Chromebook dalam seni tari, dan menyesuaikan materi pembelajaran dengan kurikulum agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

##### **b) Kontribusi Chromebook terhadap Kreativitas Siswa**

Kepala sekolah dan guru kelas IV mengungkapkan dalam kegiatan wawancara bahwa penggunaan Chromebook dalam pembelajaran seni tari memudahkan siswa memahami berbagai jenis tarian melalui video di YouTube dan TikTok, terutama jika guru tidak mahir menari. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengakses video tarian yang ingin mereka pelajari, sehingga dapat menambah wawasan dan kreativitas mereka. Guru kelas menambahkan bahwa Chromebook sangat membantu siswa dalam berimajinasi dan mencari informasi secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa ketersediaan akses

Chromebook ke berbagai platform digital, dapat membantu siswa mempelajari berbagai gerakan tarian, termasuk permainan tradisional. Chromebook juga mendukung imajinasi dan pemahaman mereka dalam merancang serta mempelajari tarian.

**Hasil Observasi**

**a. Observasi Hari Pertama: Persiapan Praktik dan Kemampuan Operasional Siswa Kelas IV SDN 2 Cimari**

Pada hari pertama observasi, fokus utama kegiatan penelitian adalah mendapatkan informasi dari kegiatan wawancara dan observasi. Observasi ini khususnya pada indikator persiapan praktik dan kemampuan mengoperasikan Chromebook. Adapun hasil dari indikator persiapan praktik siswa kelas IV, dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Observasi Persiapan Melakukan Praktik Tarian Permainan Tradisional Siswa Kelas IV**

Aspek	K.1	K.2	K.3	K.4	K.5	K.6	Skor	%
Membentuk kelompok 3-5 orang.	5	5	5	5	5	5	30	100%
Menyiapkan minimal 1 Chromebook perkelompok.	5	5	5	5	5	5	30	100%
Menyiapkan alat tulis.	5	5	5	5	5	5	30	100%
Mendistribusikan tugas dalam kelompok.	5	4	5	3	5	5	27	100%
Menentukan jadwal dan tempat latihan.	5	5	5	5	5	5	30	100%
<b>Skor</b>	25	24	25	23	25	25	147	98%
<b>Persentase (%)</b>	100%	96%	100%	92%	100%	100%		

Berdasarkan tabel 1, hasil observasi dari indikator persiapan melakukan praktik tarian permainan tradisional siswa kelas IV secara keseluruhan menunjukkan kinerja yang sangat baik dengan total skor 147 dari 150, dan memperoleh persentase rata-rata 98%. Selain Kelompok 2 (Tari Bola Bekel) dan Kelompok 4 (Tari Petak Umpet), semua kelompok memperoleh skor penuh 25, berkat kinerja yang sangat baik dalam membentuk kelompok, menyiapkan Chromebook dan alat tulis, serta menentukan jadwal dan tempat latihan. Kelompok 2 dan 4 memperoleh persentase sedikit lebih rendah, yaitu 96% dan 92%. Hal ini dikarenakan kinerja mereka dalam mendistribusikan tugas secara merata agak kurang. Namun, meski demikian, secara keseluruhan hasil observasi menunjukkan bahwa semua kelompok mempersiapkan praktik dengan sangat baik.

Setelah mendapatkan data persiapan praktik, kegiatan observasi dilanjutkan dengan mencatat data kemampuan siswa dalam mengoperasikan Chromebook. Berikut adalah tabel hasil observasi yang memuat informasi yang diperoleh selama penelitian ini:

**Tabel 2. Hasil Observasi Kemampuan Mengoperasikan Chromebook Siswa Kelas IV**

Aspek	K.1	K.2	K.3	K.4	K.5	K.6	Skor	%
Membuka dan menyalakan Chromebook.	5	5	5	5	5	5	30	100%
Mengecek ketersediaan Wi-Fi untuk akses internet.	3	3	2	3	4	4	19	63%
Memasukan akun/login menggunakan belajar.id	4	4	3	4	4	3	22	73%
Menggunakan aplikasi pencarian informasi.	5	5	5	5	5	5	30	100%
Mengoperasikan aplikasi perekam video	5	5	5	5	5	5	30	100%
<b>Skor</b>	22	22	20	22	23	22	131	87%

<b>Persentase (%)</b>	88%	88%	80%	88%	92%	88%
-----------------------	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Berdasarkan tabel dalam indikator "Mengoperasikan Chromebook," semua kelompok secara keseluruhan menunjukkan kinerja yang baik dengan total skor 131 dari 150, yang setara dengan persentase rata-rata 87%. Semua kelompok menunjukkan kinerja yang baik dalam membuka dan menyalakan Chromebook, menggunakan aplikasi pencarian informasi, dan menggunakan aplikasi perekam video, dengan perolehan skor penuh 30 dan persentase 100%. Meski demikian, mereka juga mengalami kesulitan pada beberapa aspek seperti saat mengecek ketersediaan Wi-Fi dan memasukkan akun menggunakan @belajar.id. Dalam hal ini, kelompok 3 (Tari Gobag Sodor) memperoleh skor terendah dalam kedua aspek tersebut, dengan persentase masing-masing 63% dan 73%, menunjukkan bahwa sebagian anggota kelompok mengalami kesulitan. Sedangkan performa terbaik dilakukan oleh kelompok 5 (tari layang-layang) dengan skor 23 dan persentase 92%. Hal ini menjelaskan bahwa meskipun ada beberapa tantangan, mayoritas kelompok cukup mahir dalam mengoperasikan Chromebook.

**b. Observasi Hari Kedua: Kemampuan Merancang Ide dan Menyusun Gerakan**

Pada hari kedua, kegiatan observasi yang dilakukan berfokus pada indikator kemampuan siswa dalam merancang ide dan kemampuan menyusun gerakan. Pada indikator kemampuan merancang ide, ditemukan lima aspek utama dalam merancang ide tarian permainan tradisional, yang dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

**Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Merancang Ide Setiap Kelompok Siswa Kelas IV**

Aspek	K.1	K.2	K.3	K.4	K.5	K.6	Skor	%
Menentukan permainan	5	5	5	5	5	5	30	100%
Menentukan tema tarian	5	5	5	5	5	5	30	100%
Membuat <i>Storyboard</i> tarian	4	5	3	4	4	4	24	80%
Mendiskusikan gerakan, kostum, aksesoris, tata rias, dan musik	5	5	5	5	5	5	30	100%
Membuat sketsa	4	5	5	5	5	5	29	97%
<b>Skor</b>	23	25	23	24	24	24	143	95%
<b>Persentase (%)</b>	92%	100%	92%	96%	96%	96%		

Hasil penelitian dari data tabel menunjukkan semua kelompok telah memenuhi indikator "Merancang Ide" dengan hasil yang baik, dengan rata-rata skor keseluruhan adalah 95%. Kelompok 2 berhasil mencapai hasil yang sempurna dengan skor 100%, sementara kelompok lainnya menunjukkan kinerja yang baik namun masih ada aspek yang perlu ditingkatkan, terutama dalam menentukan *storyboard* tarian dan membuat sketsa kostum dan aksesoris. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar aspek telah dilakukan dengan baik, masih terdapat kebutuhan untuk lebih fokus pada perencanaan dan diskusi mendalam terkait elemen-elemen kreatif dalam membuat rancangan tarian ini.

Selanjutnya, pada indikator menyusun gerakan, ditemukan tiga aspek utama dalam menyusun gerakan tarian permainan tradisional, yakni: (1) Menyusun dan menyesuaikan gerakan dengan pola lantai dan instrumen musik; (2) Menghafal urutan gerakan yang telah ditentukan; dan (3) Melakukan latihan bersama kelompok. Adapun hasilnya, dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

**Tabel 4. Hasil Observasi Menyusun Gerak Tari Kelas IV**

Aspek	K.1	K.2	K.3	K.4	K.5	K.6	Skor	%
Menyusun dan menyesuaikan gerakan dengan pola lantai dan instrumen musik.	4	3	3	4	5	3	22	73%
Menghafal urutan gerakan yang telah ditentukan.	4	5	4	5	5	4	27	90%

Melakukan latihan bersama kelompok	5	5	5	5	5	5	30	100%
<b>Skor</b>	13	3	12	14	15	12	79	88%
<b>Persentase (%)</b>	87%	87%	80%	93%	100%	80%		

Hasil analisis pada tabel 4 menunjukkan bahwa Kelompok 5 (Tari Layang-layang) memiliki performa terbaik dengan skor sempurna 100%, sementara Kelompok 3 (Tari Gobag Sodor) dan Kelompok 6 (Tari Congklak) menunjukkan performa terendah dengan skor 80%. Secara keseluruhan, sebagian besar kelompok telah melakukan latihan bersama dengan baik, namun masih menghadapi tantangan dalam menyusun gerakan dan menghafal urutan gerakan. Rata-rata persentase kinerja adalah 88%, yang menunjukkan bahwa ada ruang untuk perbaikan dalam aspek-aspek tertentu agar semua kelompok dapat mencapai hasil yang maksimal.

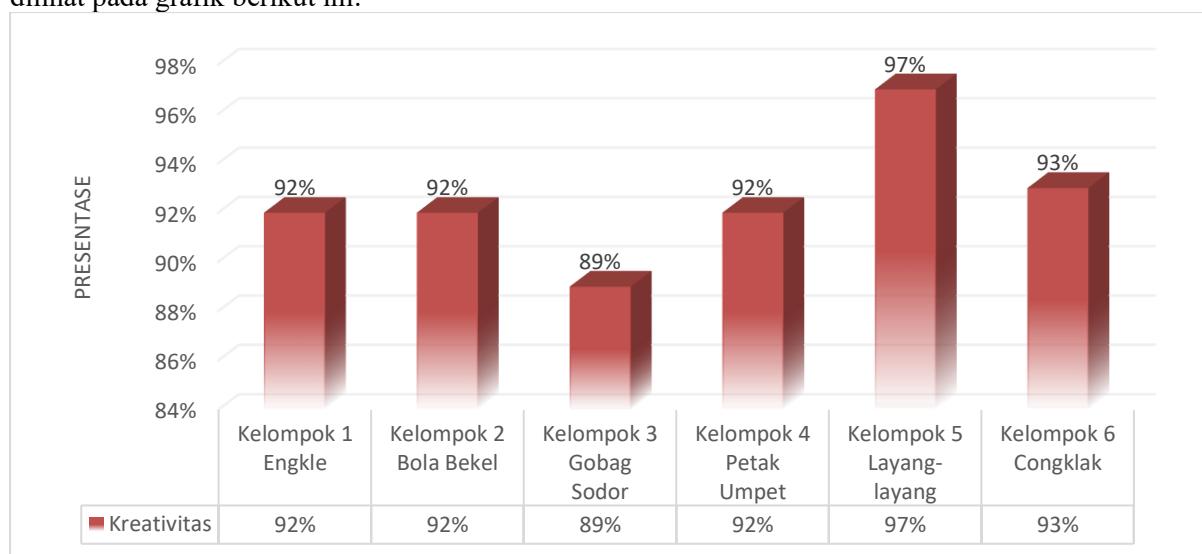
**c. Observasi Hari Ketiga: Menyajikan Tarian dan Hasil Kreativitas Siswa**

Pada hari ketiga observasi, siswa mempresentasikan tarian mereka setelah melakukan persiapan matang. Adapun hasil observasi dari indikator ini ada pada tabel berikut:

**Tabel 5. Hasil Observasi Menyajikan Tarian Permainan Tradisional Siswa Kelas IV**

Aspek	K.1	K.2	K.3	K.4	K.5	K.6	Skor	%
Menampilkan tarian yang telah disiapkan	4	3	4	4	5	5	22	73%
Mengevaluasi penampilan dan memberikan umpan balik.	5	5	5	5	5	5	27	90%
<b>Skor</b>	9	8	9	9	10	10	55	92%
<b>Persentase (%)</b>	90%	80%	90%	90%	100%	100%		

Hasil observasi pada tabel 3 menunjukkan bahwa kelompok 5 (Tari Layang-layang) dan Kelompok 6 (Tari Congklak) memiliki performa terbaik dengan skor sempurna 100%, diikuti oleh Kelompok 1, Kelompok 3, dan Kelompok 4 yang memperoleh skor 90%. Kelompok 2 (Tari Bola Bekel) memiliki performa terendah dengan skor 80%, terutama karena kesulitan dalam mengatur arah panggung. Meskipun demikian, semua kelompok mampu mengevaluasi penampilan mereka dan memberikan umpan balik dengan baik. Secara keseluruhan, persentase kinerja rata-rata adalah 92%, yang mencerminkan hasil yang sangat baik dengan hanya sedikit kekurangan pada beberapa kelompok dalam menampilkan tarian yang telah disiapkan. Adapun kinerja setiap kelompok dalam semua indikator dapat dilihat pada grafik berikut ini:



**Grafik 1. Persentase Kreativitas Setiap Kelompok**

Grafik batang dari hasil kreativitas siswa memperlihatkan kelompok 5 memperoleh skor tertinggi 97%, sedangkan kelompok 3 memiliki skor terendah 89%. Kelompok lain menunjukkan performa yang konsisten dengan skor 92-93%. Secara keseluruhan, kelompok dengan skor tertinggi telah menunjukkan pemahaman dan penampilan yang lebih baik, sementara kelompok dengan skor sedikit lebih rendah mungkin memerlukan peningkatan dalam beberapa aspek pembelajaran. lebih jelasnya, untuk melihat kinerja setiap kelompok dari semua indikator, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6. Kinerja Semua Kelompok Tari pada Setiap Indikator**

Indikator	K.1	K.2	K.3	K.4	K.5	K.6	Skor	%
Mempersiapkan praktik	25	24	25	23	25	25	147	98%
Mengoperasikan Chromebook	22	22	20	22	23	22	131	87%
Merancang ide	23	25	23	24	24	24	143	95%
Menyusun gerakan	13	13	12	14	15	12	79	88%
Menyajikan tarian	9	8	9	9	10	10	55	92%
<b>Skor</b>	92	92	89	92	97	93	555	93%
<b>Persentase (%)</b>	92%	92%	89%	92%	97%	93%		

Berdasarkan tabel 6, hasil analisis seluruh kelompok menunjukkan performa yang sangat baik, terutama dalam aspek mempersiapkan praktik, merancang ide, dan menyajikan tarian, dengan rata-rata persentase masing-masing mencapai 98%, 95%, dan 92%. Pada aspek mengoperasikan Chromebook dan menyusun gerakan, beberapa kelompok memperoleh nilai yang baik, dengan persentase rata-rata 87% dan 88%. Secara keseluruhan, rata-rata skor total untuk semua kelompok adalah 93%, yang menunjukkan bahwa mayoritas kelompok berhasil.

**Respons Siswa Terhadap Penggunaan Chromebook dalam Pembelajaran Seni Tari berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar**

Pengumpulan data respons siswa terkait penggunaan Chromebook dalam pembelajaran seni tari berbasis kearifan lokal di sekolah dasar dilakukan melalui Lembar Jawaban Angket Siswa Kelas IV. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Rabu, 7 Agustus 2024, dari pukul 09.00 hingga 09.30 WIB di Kelas IV SDN 2 Cimari. Hasil analisis data menunjukkan bahwa siswa memiliki sebagai berikut:

**a. Angket Pengoperasian Chromebook**

Angket pengoperasian chromebook mencakup lima aspek pernyataan bagaimana siswa mengoperasikan chromebook. adapun hasil angketnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 7. Hasil Jawaban Angket Siswa Kelas IV dalam Pengoperasian Chromebook**

Aspek	No	STS	TS	N	S	SS	Skor	%	Total Skor	%
Menyalakan perangkat Chromebook	1.	0	1	0	7	17	115	92%	666	89%
Menggunakan Keyboard dan touchpad	2.	0	0	0	7	18	230	92%		
	3.	1	0	2	5	17				
Mengakses Internet	4.	2	5	2	5	11	93	74%		
Login akun @belajar.id	5.	0	1	1	9	14	111	89%		
Mematikan perangkat Chromebook	6.	0	0	1	6	18	117	94%		

Tabel 7 menunjukkan hasil jawaban angket siswa kelas IV SDN 2 Cimari. Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa mereka memiliki keterampilan yang baik dalam mengoperasikan Chromebook. Sebagian besar siswa dapat menyalakan perangkat Chromebook dengan baik, terbukti dari skor sebesar 92% pada aspek ini. Penggunaan keyboard dan touchpad juga dikuasai dengan baik oleh siswa, dengan skor rata-rata 92%, menunjukkan bahwa mayoritas siswa dapat mengetik dan menggerakkan kursor dengan lancar. Namun, pada aspek mengakses internet, respons siswa sedikit lebih rendah dengan skor

74%, menunjukkan bahwa masih ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menghubungkan Chromebook ke Wi-Fi sekolah. Meskipun demikian, siswa secara umum mampu login ke akun belajar.id dengan skor 89%, serta mematikan perangkat Chromebook dengan skor 94%. Secara keseluruhan, skor total sebesar 89% menunjukkan bahwa siswa sudah cukup terampil dalam mengoperasikan Chromebook untuk pembelajaran sehari-hari.

**b. Angket Pemilihan Software yang Sesuai dengan Pembelajaran Seni Tari.**

Angket kemampuan siswa dalam aspek pemilihan software yang sesuai dengan pembelajaran mencakup tiga aspek pernyataan. adapun hasil angketnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 8. Hasil Jawaban Angket Siswa Kelas IV dalam Pemilihan Software yang Sesuai**

Indikator	No	STS	TS	N	S	SS	Skor	%	Total Skor	%
Mengetahui software untuk belajar	7.	2	1	6	5	11	97	78%		
Memilih software yang tepat untuk pembelajaran seni tari.	8.	0	4	0	5	16	108	86%		
Memahami fungsi software yang digunakan	9.	1	0	4	8	12	368	74%	573	76%
	10.	6	12	4	1	2				
	11	1	0	4	4	16				
	12	1	2	7	3	12				

Hasil angket berdasarkan tabel 8 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki pemahaman yang cukup baik tentang pemilihan software yang sesuai untuk pembelajaran seni tari menggunakan Chromebook. Pada indikator "Mengetahui software untuk belajar," 76% siswa memberikan jawaban positif dengan skor 78%, menunjukkan bahwa mereka cukup paham tentang berbagai jenis software. Pada indikator "Memilih software yang tepat untuk pembelajaran seni tari," skor 86% menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam memilih software yang sesuai. Sementara itu, indikator "Memahami fungsi software yang digunakan" mencatat skor 74%, menandakan pemahaman yang solid tentang fungsi software tersebut. Namun, data menunjukkan adanya variasi dalam keterampilan teknis tambahan seperti mengirim tugas dan menggunakan kamera, dengan skor yang lebih rendah pada beberapa aspek tersebut.

**c. Angket Pengetahuan terkait Chromebook**

Angket kemampuan siswa dalam aspek pengetahuan mereka terkait penggunaan chromebook mencakup tiga aspek pernyataan. adapun hasil angketnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 9. Hasil Jawaban Angket Siswa Kelas IV dalam Pengetahuan tentang Chromebook**

Indikator	No	STS	TS	N	S	SS	Skor	%	Total Skor	%
Keterampilan digital.	13.	1	0	2	3	19	114	91%		
Belajar secara mandiri	14.	1	1	4	7	12	103	82%	426	85%
Tugas sekolah	15.	2	1	4	6	12	100	80%		
Ketertarikan belajar mandiri	16.	2	1	0	5	17	100	87%		

Hasil angket pada tabel 9 menunjukkan bahwa siswa kelas IV memiliki pengetahuan yang baik tentang penggunaan Chromebook. Pada indikator "Keterampilan digital," siswa mencapai skor 91% dengan total skor 85%, menunjukkan keterampilan digital yang sangat baik. Indikator "Belajar secara mandiri" mencatat skor 82%, mengindikasikan kemampuan yang baik dalam belajar secara mandiri menggunakan Chromebook. Indikator "Tugas sekolah" memperoleh skor 80%, menandakan bahwa siswa juga mampu menyelesaikan tugas sekolah dengan baik. Selain itu, ketertarikan siswa terhadap belajar mandiri menunjukkan skor 87%, yang menunjukkan motivasi tinggi dalam menggunakan Chromebook untuk pembelajaran. Secara keseluruhan, siswa menunjukkan pemahaman dan keterampilan yang solid dalam memanfaatkan Chromebook untuk kegiatan belajar mereka..

**d. Angket Kepekaan memperluas wawasan**

Angket kemampuan siswa dalam aspek kepekaan memperluas wawasan mencakup tiga aspek pernyataan. adapun hasil angketnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 10. Hasil Jawaban Angket Siswa Kelas IV tentang Kepekaan Memperluas Wawasan**

Indikator	No	STS	TS	N	S	SS	Skor	%	Total Skor	%
Penggunaan internet	17.	1	0	2	4	18	113	90%	441	88%
Menggunakan Keyboard dan touchpad	18.	2	4	2	11	6	90	72%		
Sikap siswa terhadap pembelajaran menggunakan Chromebook dalam kelompok.	19.	0	0	1	5	19	238	95%		
	20.	0	0	0	5	20				

Hasil angket pada tabel 10 tentang kepekaan siswa kelas IV dalam memperluas wawasan menunjukkan bahwa siswa menunjukkan pemahaman yang baik mengenai penggunaan Chromebook. Pada indikator "Penggunaan internet," siswa mendapatkan skor 90% dengan total skor 88%, yang menunjukkan pemahaman yang kuat dalam menggunakan internet. Indikator "Menggunakan keyboard dan touchpad" memperoleh skor 72%, menandakan bahwa meskipun siswa cukup familiar dengan penggunaan perangkat, masih ada ruang untuk peningkatan keterampilan teknis ini. Sikap siswa terhadap pembelajaran menggunakan Chromebook dalam kelompok sangat positif, dengan skor mencapai 95% pada indikator tersebut. Secara keseluruhan, siswa menunjukkan sikap yang baik dan kepekaan yang tinggi dalam memperluas wawasan mereka melalui penggunaan Chromebook, meskipun ada beberapa area yang bisa diperbaiki.

**4. Kesimpulan**

Adapun kesimpulan dari hasil temuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan Chromebook di SDN 2 Cimari efektif dalam pembelajaran seni tari berbasis kearifan lokal, memudahkan akses materi dan mendukung pembelajaran mandiri serta kelompok. Tantangan seperti kestabilan jaringan internet dan keterampilan siswa diatasi dengan peningkatan jaringan dan bimbingan teknis. Hasil observasi menunjukkan, siswa terbiasa menggunakan Chromebook, menjaga keamanan perangkat, dan saling membantu melalui tutor sebaya. Meskipun ada beberapa kendala teknis, integrasi Chromebook mendukung kreativitas dan kolaborasi siswa, dengan perbaikan berkelanjutan diperlukan untuk optimalisasi penggunaan perangkat dalam pembelajaran seni tari.
- 2) Pengintegrasian Chromebook di SDN 2 Cimari terbukti efektif dalam pembelajaran seni tari berbasis kearifan lokal. Wawancara menunjukkan bahwa Chromebook mempermudah akses materi digital dan mendukung kreativitas siswa. Observasi hari pertama mencatat persentase 98% dalam persiapan praktik dan 87% dalam kemampuan mengoperasikan Chromebook. Pada hari kedua, persentase rata-rata untuk merancang ide mencapai 95% dan 88% untuk menyusun gerakan. Hari ketiga menunjukkan persentase 92% dalam menyajikan tarian. Secara keseluruhan, rata-rata skor kreativitas siswa adalah 93%, mencerminkan hasil yang sangat baik.
- 3) Hasil angket menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN 2 Cimari umumnya terampil dalam mengoperasikan Chromebook, dengan skor rata-rata 89% pada aspek pengoperasian perangkat. Mereka juga memiliki pemahaman baik tentang pemilihan software yang sesuai, dengan skor rata-rata 76%, dan pengetahuan mengenai Chromebook mencapai skor rata-rata 85%. Kepekaan siswa dalam memperluas wawasan melalui penggunaan Chromebook menunjukkan skor rata-rata 88%. Meskipun sebagian besar siswa menunjukkan keterampilan yang memadai, terdapat beberapa area yang memerlukan perbaikan, seperti akses internet dan penggunaan keyboard dan touchpad, di mana skor masing-masing adalah 74% dan 72%. Sikap positif siswa terhadap pembelajaran kelompok menggunakan Chromebook sangat tinggi, dengan skor 95%.

## 5. Referensi

- Amini, M., Manalu, M., & Trisnawati. (2022). Hubungan Kinerja dan Keterampilan TIK Guru terhadap Hasil Belajar dan Literasi Digital Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9440-9449. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4089>
- Aryanti, N., Haryono, B., Genua, V., Triani, L., Fauziyah, S., Rupa, J. N., . . . Sulistyowati, R. A. (2022). SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI DIGITAL ERA METAVERSE. <http://repository.uniyap.ac.id/334/2/Bk%20Chapter%20Pak%20Sawir.pdf>: Akademia Pustaka. Dipetik 11 21, 2023
- Citrawati, A., Syofia, N., & Wahyuni, W. (2023). TRANSFORMASI PENDIDIKAN SENI MELALUI TEKNOLOGI: MEMPERLUAS HORISON KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN SENI TARI. *JPTIV*, 5, 118-125. doi:<http://dx.doi.org/10.23960/jpvti>
- Debby, M., Iman, P., & Anggraeni, V. (2023, 5 1). Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Kelas VI. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 6, 1-10. doi:<https://doi.org/10.36765/jartika.v6i1.536>
- Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2018). Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2, 47-53. doi:<https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15100>
- Fajriyah, R. Z., & Prastowo, A. (2022). Implementasi Pembelajaran TIK Dengan Penggunaan Microsoft Word Untuk Kemampuan Literasi Digital Siswa Kelas IV SD Islam Terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8, 577-584. doi:<http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i1.2727>
- Halidjah, S., Kresnaldi, H., Pranata, R., & Syahrudin, H. (2023). PEMANFAATAN CHROMEBOOK DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 9, 1-15. doi:<https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i1.2028>
- Hannanika, L. K., & Sukartono. (2022, 5 22). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6, 6379-6386. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269>
- Juliyam, F., & Maksum, H. (2021, 03 30). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powntoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4, 1-13. doi:<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Kresnaldi, H., Halidjah, S., Pranata, R., & Syahrudin, H. (2023). PEMANFAATAN CHROMEBOOK DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR NEGERI 18 SUNGAI KAKAP. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 9(1), 1-15. doi:<https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i1.2028>
- Kusumandaru, A. D., & Rahmawati, F. F. (2022, 4 27). Implementasi Media Sosial Aplikasi Tik Tok sebagai Media Memperkuat Literasi Sastra dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6, 4876-4886. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2972>
- Mauizdati, N., Nasih, M., & Norjanah. (2022, 5 1). Kompetensi Guru dalam Menerangkan Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6, 5130-5137. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3051>
- Qosim, Purwanti, I., Indira, I., Sulistyowati, R., Isfadia, H., & Santoso, S. (2023). Pengenalan Dasar Chromebook sebagai Digitalisasi Pembelajaran. *Ahmad Dahlan Mengabdi*, 2(1), 6-10. <https://doi.org/10.58906/abadi.v2i1.87>
- Sipayung, R., Sihotang, D. O., & Batu, J. L. (2021, 07 07). PERSEPSI GURU TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ONLINE DI MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4, 311-321. doi:<https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i2.1307>