

PENERAPAN PENDEKATAN MODEL TARI KREATIF BERBANTUAN MEDIA  
PEMBELAJARAN BUBI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
*COMPUTATIONAL THINKING* ANAK USIA 8-9 TAHUN  
(Penelitian Pre-Eksperimen Anak Usia 8-9 Tahun di Desa Batur Banjarnegara)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh :  
Vinka Ratih Damayanti  
NIM 1904897

PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS PURWAKARTA

2023

**PENERAPAN PENDEKATAN MODEL TARI KREATIF  
BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN BUBI UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN *COMPUTATIONAL  
THINKING* ANAK USIA 8-9 TAHUN  
(Penelitian Pre-Eksperimen Anak Usia 8-9 Tahun di Desa Batur  
Banjarnegara)**

Oleh

Vinka Ratih Damayanti

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Vinka Ratih Damayanti 2023  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

VINKA RATIH DAMAYANTI

**PENERAPAN PENDEKATAN MODEL TARI KREATIF BERBANTUAN  
MEDIA PEMBELAJARAN BUBI UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN *COMPUTATIONAL THINKING* ANAK USIA 8-9 TAHUN**

(Penelitian Pre-Eksperimen Anak Usia 8-9 Tahun di Desa Batur Banjarnegara)

Disetujui dan disahkan pembimbing :

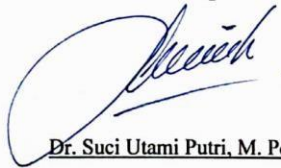
Pembimbing I



Dr. Hayani Wulandari, M Pd.

NIP. 197905222008122002

Pembimbing II



Dr. Suci Utami Putri, M. Pd.

NIP. 198302162008012004

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD



Dr. Asep Kurnia Jayadinata, S.Pd., M.Pd

NIP. 198009292008011023

**PENERAPAN PENDEKATAN MODEL TARI KREATIF BERBANTUAN  
MEDIA PEMBELAJARAN BUBI UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN *COMPUTATIONAL THINKING* ANAK USIA 8-9 TAHUN**

(Penelitian Pre-Eksperimen pada Anak Usia 8-9 Tahun di Desa Batur  
Banjarnegara)

**ABSTRAK**

Kualitas kemampuan Sumber Daya Manusia (SDM) di bidang teknologi masih tergolong rendah, sehingga harus segera diperbaiki. Memberikan stimulus peningkatan kemampuan *computational thinking* kepada anak adalah salah satu solusi yang bisa dilakukan untuk meningkatkan literasi SDM di bidang teknologi. Maka dari itu dilakukan sebuah penerapan pendekatan model tari kreatif berbantuan media pembelajaran Bubi untuk meningkatkan kemampuan *computational thinking* anak. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif pre-eksperimen *one group pre-test post-test*. Dengan analisis data menggunakan statistik deskriptif dan uji statistik inferensial. Penelitian dilakukan pada anak usia 8-9 tahun di Desa Batur berjumlah 15 anak, yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan model tari kreatif berbantuan media pembelajaran Bubi terbukti dapat meningkatkan kemampuan *computational thinking* anak usia 8-9 tahun di Desa Batur. Dengan jumlah nilai rata-rata *pre-test* 82,5 dan jumlah nilai rata-rata *post-test* 98,6. Hasil uji rata-rata nilai *N-Gain* 0,40 yaitu masuk pada kategori sedang. Setelah dilakukan uji beda, dihasilkan bahwa *mean* -16.067 dan hasil *paired sample test* 0,003, yaitu  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, hal ini mengartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* dikarenakan nilai  $\text{sig} < 0,05$ .

Kata kunci : *computational thinking*, tari kreatif, WEDCFORTING, Bubi.

**APPLICATION OF THE CREATIVE DANCE MODEL APPROACH WITH  
THE ASSISTANCE OF BUBI LEARNING MEDIA TO IMPROVE THE  
COMPUTATIONAL THINKING ABILITY OF CHILDREN AGED 8-9  
YEARS**

*(Pre-Experimental Research on Children Aged 8-9 Years in Batur Village,  
Banjarnegara)*

**ABSTRACT**

*The quality of Human Resources (HR) skills in technology is still relatively low, so it must be improved immediately. Providing a stimulus to increase computational thinking skills for children is one solution that can be done to increase human resource literacy in the field of technology. Therefore, an application of a creative dance model approach was carried out assisted by Bubi learning media to improve children's computational thinking abilities. The research method used was a quantitative pre-experimental one group pre-test post-test. With data analysis using descriptive statistics and inferential statistical tests. The study was conducted on 15 children aged 8-9 years in Batur Village, consisting of 10 boys and 5 girls. The results of the study show that the application of the creative dance model approach assisted by Bubi learning media is proven to improve the computational thinking abilities of children aged 8-9 years in Batur Village. With a pre-test average score of 82.5 and a post-test average score of 98.6. The test results mean the N-Gain value is 0.40, which is in the medium category. After a different test, it was found that the mean was -16,067 and the results of the paired sample test was 0.003, that is  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted, this means that there is a significant difference between the pre-test and post-test values because the sig value  $<0.05$ .*

*Keywords: computational thinking, creative dance, WEDCFORTING, Bubi.*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
2.1 Anak.....	6
2.2 Media Pembelajaran .....	7
2.2.1 Pengertian Media .....	7
2.2.2 Pengertian Pembelajaran.....	8
2.2.3 Pengertian Media Pembelajaran .....	8
2.2.4 Tujuan Media Pembelajaran .....	10
2.3 <i>Computational Thinking</i> atau Berpikir Komputasi.....	11
2.4 Bahasa Pemrograman ( <i>Coding</i> ).....	13
2.5 Tari Kreatif .....	14
2.5.1 Pengertian Tari Kreatif .....	14
2.5.2 Unsur-Unsur Tari .....	14
2.5.3 Sintaks Pembelajaran Tari Kreatif.....	15
2.6 Media Pembelajaran Bubi.....	15

2.6.1 Pengertian dan Sejarah Media Pembelajaran Bubi.....	15
2.6.2 Aspek yang Dikembangkan pada Media Pembelajaran Bubi.....	17
2.6.3 Teori Terkait Media Pembelajaran Bubi.....	17
2.6.4 Indikator Pencapaian yang Dikembangkan pada Bubi .....	18
2.7 Model Tari Kreatif Berbantuan Media Pembelajaran Bubi.....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
3.1 Desain Penelitian .....	31
3.2 Partisipan, Populasi dan Sampel Penelitian.....	33
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	33
3.4 Instrumen Penelitian .....	34
3.4.1 Lembar Penelitian .....	34
3.4.2 Uji Validitas.....	39
3.4.3 Uji Reliabilitas .....	40
3.5 Prosedur Penelitian .....	41
3.6 Teknik Analisis Data .....	43
3.6.1 Analisis Data Statistika Deskriptif.....	43
3.6.2 Analisis Data Statistika Inferensial .....	45
<b>BAB IV TEMUAN DAN BAHASAN .....</b>	<b>48</b>
<b>4.1 Deskripsi Awal Penelitian .....</b>	<b>48</b>
<b>4.2 Hasil Analisis Data Kemampuan <i>Computational Thinking</i> Anak Usia 8-9 Tahun di Desa Batur Sebelum Mengikuti Penerapan Pendekatan Model Tari Kreatif Berbantuan Media Pembelajaran Bubi.....</b>	<b>49</b>
<b>4.2.1 Hasil Analisis Deskriptif <i>Pre-test</i> Berdasarkan Setiap Indikator <i>Computational Thinking</i>. .....</b>	<b>50</b>
<b>4.3 Analisis Hasil Tes Kemampuan Kemampuan <i>Computational Thinking</i> Yang Dimiliki Oleh Anak Usia 8-9 Tahun di Desa Batur Setelah Penerapan Pendekatan Model Tari Kreatif Berbantuan Media Pembelajaran Bubi. 52</b>	

4.3.1 Hasil Analisis Deskriptif <i>Post-test</i> Berdasarkan Setiap Indikator <i>Computational Thinking</i> .....	52
4.4 Peningkatan Kemampuan <i>Computational Thinking</i> Yang Dimiliki Oleh Anak Anak Usia 8-9 Tahun di Desa Batur .....	54
4.4.1 Peningkatan Kemampuan <i>Computational Thinking</i> Yang Dimiliki Oleh Anak Usia 8-9 Tahun di Desa Batur Berdasarkan Uji <i>N-gain</i> .....	54
4.4.2 Peningkatan Kemampuan <i>Computational Thinking</i> yang Dimiliki Oleh Anak Usia 8-9 Tahun di Desa Batur Berdasarkan Uji Statistik Inferensial .....	57
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>67</b>
5.1 Simpulan .....	67
5.2 Implikasi .....	67
5.3 Rekomendasi.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN A.....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN B .....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN C .....</b>	<b>102</b>
<b>LAMPIRAN D .....</b>	<b>107</b>
<b>LAMPIRAN E .....</b>	<b>118</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>119</b>



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1 Kegiatan Kompetensi Algoritma dan Dekomposisi.....</b>	<b>12</b>
<b>Gambar 2. 2 Dekomposisi, Anak Mencoba Makanan Sesuai Hasil Klasifikasi yang Telah Dilakukan Anak .....</b>	<b>12</b>
<b>Gambar 2. 3 Pattern Recognition. Anak Mengenal Pola Makanan Melalui Rasa .....</b>	<b>12</b>
<b>Gambar 2. 4 Abstrak. Anak Mengelompokkan Makanan Berdasarkan Rasa .....</b>	<b>12</b>
<b>Gambar 2. 5 Algoritma. Anak Membuat Langkah-Langkah untuk Membuat Makanan Kesukaan .....</b>	<b>13</b>
<b>Gambar 2. 6 Lompat Banner. Bernama Coding Jump Pada Tahun 2021 ....</b>	<b>16</b>
<b>Gambar 2. 7 Aplikasi Web Menggunakan Quizwhizzer Bernama Coding Puzzle Pada Tahun 2022.....</b>	<b>16</b>
<b>Gambar 2. 8 Hasil Sintesa Instrumen Penulis.....</b>	<b>26</b>
<b>Gambar 2. 9 Banner Penggunaan Bubi .....</b>	<b>28</b>
<b>Gambar 2. 10 Story board penggunaan Bubi di kelas.....</b>	<b>29</b>
<b>Gambar 3. 1 Scratchjr Yang Akan Digunakan Pada Pretest. ....</b>	<b>37</b>
<b>Gambar 4. 1 Penerapan Sintaks WEDCFORTING Tahap-4 <i>Creating</i> Stimulus Aspek <i>Sequence</i> .....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 4. 2 Penerapan Sintaks WEDCFORTING Tahap-4 <i>Creating</i> Stimulus Aspek <i>Action-Instruction</i> .....</b>	<b>63</b>
<b>Gambar 4. 3 Penerapan Sintaks WEDCFORTING Tahap-4 <i>Creating</i> Stimulus Aspek <i>Debugging</i>.....</b>	<b>64</b>

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan 3. 1 One Group Pretest-Postest Design.....</b>	<b>31</b>
<b>Bagan 3. 2 Paradigma dari Metode Penelitian Pre-eksperimen dengan Rancangan Pre-Test Post-Test pada Satu Kelompok.....</b>	<b>32</b>

<b>Bagan 3. 3</b> Prosedur Penelitian .....	42
---	----

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Koneksi Antara Konsep Dan Keterampilan Tangiblek dan Standar ITEA dan Massachusetts Technology And Engineering.....	18
<b>Tabel 2. 2</b> SSS Rubrik.....	21
<b>Tabel 2. 3</b> Instrumen Computational Thinking Pre-K.....	21
<b>Tabel 2. 4</b> Instrumen ScratchJr dari K-12 Computer Science Framework, the CSTA K-12 Computer Science Standards, dan the ISTE Standards for Computer Science Educators .....	22
<b>Tabel 3. 1</b> Instrumen Lembar Observasi Anak.....	34
<b>Tabel 3. 2</b> Lembar Observasi Guru.....	36
<b>Tabel 3. 3</b> Instrumen Tes .....	38
<b>Tabel 3. 4</b> Indikator Skor Penyelesaian.....	39
<b>Tabel 3. 5</b> Uji Validitas Instrumen .....	40
<b>Tabel 3. 6</b> Koefisien Korelasi Uji Reabilitas .....	41
<b>Tabel 3. 7</b> Tabel Uji Reabilitas.....	41
<b>Tabel 3. 8</b> Kriteria Gain Ternormalisasi.....	44
<b>Tabel 4. 1</b> Hasil Analisis Deskriptif <i>Pre-test</i> Kemampuan <i>Computational Thinking</i> Anak Usia 8-9 Tahun di Desa Batur Secara Keseluruhan .....	50
<b>Tabel 4. 2</b> Hasil Analisis Deskriptif <i>Pre-test</i> Kemampuan <i>Computational Thinking</i> Anak Usia 8-9 Tahun di Desa Batur Berdasarkan Indikator <i>Sequence</i> .....	50
<b>Tabel 4. 3</b> Hasil Analisis Deskriptif <i>Post-test</i> Kemampuan <i>Computational Thinking</i> Yang Dimiliki Oleh Anak Usia 8-9 Tahun di Desa Batur Secara Keseluruhan ...	52
<b>Tabel 4. 4</b> Hasil Analisis Deskriptif <i>Post-test</i> Kemampuan Computational Thinking yang Dimiliki oleh Anak Usia 8-9 Tahun di Desa Batur Berdasarkan Tiap Indikator .....	53
<b>Tabel 4. 5</b> Hasil Analisis Deskriptif <i>N-Gain</i> Kemampuan <i>Computational Thinking</i> Anak Usia 8-9 Tahun di Desa Batur Secara Keseluruhan .....	55

<b>Tabel 4. 6</b> Hasil Analisis Deskriptif N-Gain Kemampuan <i>Computational Thinking</i> Anak Usia 8-9 Tahun di Desa Batur Berdasarkan Tiap Indikator .....	55
<b>Tabel 4. 7</b> Uji Normalitas <i>Kolmogorov-Smirnov</i> .....	58
<b>Tabel 4. 8</b> Hasil Uji Homogenitas .....	59
<b>Tabel 4. 9</b> Tabel Uji Beda (t) Data <i>Pretest-Posttest</i> .....	60