

## Implementasi *Computational Thinking Unplugged* dalam Pembelajaran Seni Tari di Sekolah Indonesia Luar Negeri Davao, Filipina

Rosarina Giyartini<sup>1</sup>, Dwi Alia<sup>2</sup>, Muhammad Rijal Wahid Muharram<sup>3</sup>,  
Retno Uly Nevyanti<sup>4</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya<sup>1,2,3,4</sup>

rosarina@upi.edu<sup>1</sup>, dwiaulia@upi.edu<sup>2</sup>, rijalmuharram@upi.edu<sup>3</sup>, retno.uly.nevyanti@student.upi.edu<sup>4</sup>

### Abstract

*This service is based on an analysis of situations and problems, that until now dance learning at SILN Davao, Philippines is still using the dance studio education pattern. The orientation is that students memorize certain dance movements with imitates the teacher, without being given space to creatively. This has an impact on the closure of various intelligences possessed by students. SILN Davao, also often appears at state events to present the face of Indonesia to the public, but this is hampered by the lack of variety in dance learning in schools, which makes Indonesia seem to have minimal traditional arts. To hack this, this community service seeks to implement the concept of dance learning by applying unplugged computational thinking. The goal is that dance learning is not just a matter of memorizing motion, but students can creative ideas in the form of dance according to their level of development. To achieve this, methods used are community situation analysis, problem identification, setting goals, problem solving plans, social approaches, implementing activities, and evaluating. The results of this implementation show that the concept of dance learning at SILN Davao, Philippines that applies computational thinking unplugged can be applied to other SILNs.*

**Keywords:** *CT unplugged; learning dance; SILN Davao Filipina.*

### Abstrak

Pengabdian ini didasarkan dari analisis situasi dan permasalahan, bahwa sampai saat ini pembelajaran seni tari di SILN Davao, Filipina masih menggunakan pola pendidikan sanggar tari. Orientasinya adalah peserta didik hafal gerakan tarian tertentu dengan meniru gerakan guru, tanpa diberi ruang untuk kreatif. Hal ini berdampak pada tertutupnya berbagai kecerdasan yang dimiliki oleh peserta didik. SILN Davao, Filipina juga kerap tampil di acara kenegaraan untuk menghadirkan wajah Indonesia pada khalayak, namun hal itu terkendala karena kurang adanya variasi pembelajaran tari di sekolah, sehingga membuat Indonesia terkesan memiliki seni tradisional yang minim. Untuk meretas hal tersebut, pengabdian ini berupaya mengimplementasikan konsep pembelajaran seni tari menerapkan *Computational Thinking (CT) unplugged* di SILN Davao, Filipina. Tujuannya agar pembelajaran tari bukan sekedar mengejar hafalan gerak, namun peserta didik dapat mewujudkan gagasan kreatifnya dalam bentuk tarian sesuai dengan tingkat perkembangannya. Untuk mencapai hal tersebut, metode yang digunakan yakni analisa situasi masyarakat, identifikasi masalah, menentukan tujuan, rencana pemecahan masalah, pendekatan sosial, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi. Adapun hasil implementasi ini



menunjukkan bahwa konsep pembelajaran tari di SILN Davao, Filipina menerapkan *Computational Thinking (CT) unplugged* dapat diterapkan di SILN lainnya.

**Kata Kunci:** CT unplugged; pembelajaran seni tari; SILN Davao Filipina.

## A. PENDAHULUAN

Sekolah dasar di lingkungan Kedutaan Besar Republik Indonesia lebih tepatnya sekolah Indonesia luar negeri (SILN) Davao Filipina memiliki peserta didik yang secara genetik merupakan keturunan masyarakat lokal dengan masyarakat Indonesia. Dalam kesehariannya mereka menggunakan bahasa Indonesia, namun mereka juga diwajibkan mempelajari bahasa daerah setempat.

Karakteristik masyarakat Indonesia yang jauh dari tanah leluhurnya, peserta didik SD dan pengajarnya di SILN Davao Filipina kurang memiliki pemahaman mendalam tentang kebudayaan Indonesia. Di sisi lain, mereka harus selalu tampil dalam acara kenegaraan yang menampilkan wajah Indonesia, sehingga apa yang ditampilkan kurang mewakili Indonesia yang sesungguhnya karena mereka tidak memiliki guru seni tari, sehingga setiap ada acara atau kegiatan kebudayaan lebih cenderung menampilkan kesenian Indonesia yang ala kadarnya.

Pembelajaran seni tari di SILN Davao Filipina diajarkan oleh guru kelas yang notabene bukan khusus guru tari, sehingga pembelajaran yang diberikan sebatas meniru gerakan yang diberikan guru atau mempraktikkan gerakan-gerakan yang sudah ada tanpa memberi kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan sisi kreatifnya. Padahal tujuan yang paling utama pendidikan seni tari di sekolah dasar adalah membantu peserta didik melalui tari untuk menemukan hubungan antara tubuhnya dengan seluruh eksistensinya sebagai manusia (Kamaril, 2001). Hal ini sangat ironi, peserta didik

tingkat dasar yang seharusnya dibiasakan untuk melakukan segala halnya dengan kreatif dan berpikir kritis, malah dibatasi dengan pembelajaran secara meniru. Pembelajaran seni tari di sekolah dasar seharusnya melalui proses hingga akhir terdapat pencapaian dalam mengembangkan kreativitas peserta didik dalam pelatihan seni tari tradisional (Sandi dkk., 2018). Terdapat enam aspek pola berpikir kritis dan kreatif menurut (Kaufman & Sternberg, 2006) yakni: (1) keterampilan intelektual (*intellectual skills*), (2) pengetahuan (*knowledge*), (3) gaya berfikir (*thinking styles*), (4) kepribadian (*personality*), (5) motivasi (*motivation*), dan (6) lingkungan/*environment*.

Sekolah Indonesia Davao, Filipina sebagaimana dituturkan oleh Sumanang (2020) (salah satu Guru Sekolah Indonesia Davao) dalam artikelnya Sekolah Indonesia Luar Negeri Davao dan Tantangannya, selain mencerdaskan kehidupan bangsa, Sekolah Indonesia Davao (SID) juga mempunyai kewajiban untuk melindungi anak-anak Indonesia dari segala bentuk ideologi yang bertentangan dengan ideologi Pancasila. Pendidikan di SID lebih banyak pada penekanan pembentukan karakter agar anak-anak Indonesia tetap menjadi anak-anak Indonesia yang berideologi Pancasila dan berbudaya Indonesia atau menggunakan istilah lain adalah “mengindonesiakan anak Indonesia”. Terkait hal ini, salah satu tantangan terbesar yang dihadapi Sekolah Indonesia Davao (SID) menurutnya adalah peserta didik SID lahir dan besar di Filipina. Mereka menyerap budaya Filipina yang sangat terbuka, sehingga juga merupakan kendala yang besar untuk mengindonesiakan



mereka lagi, apalagi guru-gurunya juga mengajar dengan multi subjek dan multilevel. Ditambah lagi dengan adanya tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sekarang semakin pesat, mengharuskan peserta didik siap menghadapi tantangan zaman yang ada.

Perkembangan IPTEK mengharuskan pendidik (guru) untuk menanamkan keterampilan peserta didik berpikir kritis dalam menanggapi permasalahan yang ada serta terampil dalam menggunakan perangkat teknologi. Hal ini tentu saja sejalan dengan pola berpikir komputasional (*computational thinking*), “berpikir komputasi berorientasi pada “*problem solving*”, sehingga membuat daya pikir seseorang menjadi berkembang.” (Suprayitno, 2019). Aspek dalam *CT* menurut Bers, dkk. (2014) yakni “*decomposition, pattern recognition, abstraction, algorithm*”. Hal tersebut menempatkan peserta didik memiliki kemampuan dekomposisi (memecah permasalahan kompleks menjadi bagian-bagian yang mudah dipahami), pengenalan pola, abstraksi (memudahkan seseorang untuk menyimpulkan karakteristik umum dan mengesampingkan hal detail yang tidak perlu diperhatikan untuk mencari solusi), merancang algoritma (mengembangkan pola-pola dalam memecahkan masalah yang dihadapi).

Istilah *computational thinking* kini semakin berkembang dengan adanya istilah baru, yakni *computational thinking unplugged* atau berpikir komputasi tanpa sistem jaringan komputer. Brackmann, dkk. (2017) memaparkan bahwa “*the unplugged activities effective for development of ct ability*.” Hal itu tentu saja memperkuat peranan *ct unplugged* yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran di sekolah. “*The series of unplugged and plugged-in activities are integrated into a gamified approach suitable for primary school children*” (Tsarava dkk., 2017). Pernyataan

tersebut tentu saja berkaitan dengan pengaplikasian *ct unplugged* yang paling cocok dengan peserta didik, yakni dalam bentuk permainan. Sistem berpikir ini dapat diterapkan pada semua muatan pelajaran yang ada, namun penerapannya pada muatan pelajaran seni tari belum ada secara menyeluruh, terutama di SILN Davao Filipina.

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan mengimplementasikan *computational thinking unplugged* pada pembelajaran seni tari di SILN Davao Filipina menggunakan desain gamifikasi *puzzle* digital. PKM ini dipandang penting karena urgensinya cukup jelas. Pertama, dapat memberikan variasi pembelajaran seni tari pada tingkat sekolah dasar yang menyenangkan dan kekinian. Kedua, sebagai sarana pembaharuan pola pikir peserta didik dalam menghadapi revolusi industri 4.0. Ketiga, dapat menjadi inovasi dalam bidang pendidikan Indonesia muatan pelajaran seni tari sekolah dasar. Keempat dapat membangun semangat keindonesiaan kepada generasi muda yang tumbuh dan berkembang di negara lain, khususnya di SILN Davao Filipina. Kelima, sebagai wahana membangun model kerja sama pengabdian kepada masyarakat mitra luar negeri untuk kepentingan bangsa dan negara.

## B. PELAKSAAAN DAN METODE

Metode pada prinsipnya adalah langkah-langkah yang sistemik dalam menyelesaikan masalah tertentu. Oleh sebab itu, metode PKM pada dasarnya adalah serangkaian cara/langkah dalam melaksanakan PKM yang tujuannya memberi solusi atas persoalan yang dihadapi masyarakat.

PKM ini mengikuti pola langkah sistemik dari Gatot Murdjito (2012) yang menyebutkan ada tujuh langkah yang harus ditempuh dalam PKM, yakni: analisa situasi

masyarakat, identifikasi masalah, menentukan tujuan, rencana pemecahan masalah, pendekatan sosial, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi.

Langkah analisis situasi masyarakat, identifikasi masalah, dan penentuan tujuan sudah dipaparkan di atas. Adapun rencana pemecahan masalah adalah melalui pelatihan/*workshop* dengan pendekatan kemitraan/kolaborasi yang menempatkan khalayak sasaran yang dituju sebagai subjek (pendekatan sosial). Adapun evaluasi dilakukan bukan hanya pada akhir PKM, namun setiap tahap pelaksanaan PKM dilakukan evaluasi. Bentuk *workshop* yang disajikan secara daring disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada, berkaitan dengan wabah covid 19 yang masih merebak di dunia.

Lokasi pelaksanaan kegiatan *workshop* adalah di sekolah Indonesia Davao (SID) yang beralamat di Melati St, Ecoland Drive, Matina, Davao City. Sasaran pengabdian adalah guru-guru yang mengajar di SID. Pihak sekolah Indonesia Davao (SID) menerima dengan baik kegiatan yang dilaksanakan, sebagai bekal guru dalam menghadapi peserta didik yang sudah berbau dengan digitalisasi teknologi, sekaligus untuk tetap mempertahankan nilai-nilai budaya tari tradisional Indonesia.

Kegiatan *workshop* yang dilakukan berupa pada pelatihan dan pendampingan. Artinya, setelah mendapatkan pelatihan, peserta *workshop* akan mendapatkan pendampingan dalam mengerjakan tugas atau mengeksplorasi materi yang dilatihkan. Pendampingan bukan untuk membatasi ruang kreatif peserta *workshop*, namun justru untuk membantu menumbuhkembangkan potensi kreatif peserta *workshop* terkait materi yang diberikan.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat lingkungan sekolah luar negeri Davao, Filipina diawali dengan studi pendahuluan oleh tim pengabdian kepada kepala sekolah dan guru-guru untuk mengumpulkan informasi, menganalisis masalah dan mengidentifikasi segala hal yang berkaitan dengan pembelajaran seni tari beserta penggunaan media pembelajarannya. Tim pengabdian mengolah data yang didapatkan dan mencoba untuk memecahkan permasalahan yang terjadi, sehingga diputuskan untuk melakukan *workshop* seni tari menggunakan konsep *computational thinking (ct) unplugged* berbentuk *puzzle*.

Pemilihan *puzzle* sebagai sarana penerapan *ct unplugged* dengan alasan bahwa *puzzle* adalah media yang paling umum dipakai dan termasuk media pembelajaran yang disukai oleh peserta didik (Streit, 2018). *Puzzle* yang digunakan dikemas dalam bentuk digital yang dilengkapi dengan gambar berbagai jenis tarian tradisional nusantara.

Kegiatan *workshop* dilaksanakan dengan empat tahap, meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi, dan tahap tindak lanjut sebagai berikut:

#### 1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan adalah kegiatan mempersiapkan segala hal yang berhubungan dengan PKM ini, meliputi sumber daya manusia (SDM), sarana dan prasarana, serta daya dukung lainnya. Mempersiapkan SDM adalah mengondisikan khalayak sasaran PKM (guru SID) agar memahami hakikat dari kegiatan PKM ini, sehingga menyadari apa yang akan dilakukan. Sarana dan prasarana kegiatan *workshop* daring ini menggunakan media video konferensi *zoom*, masing-masing pemateri (tim pengabdian) dan peserta kegiatan dilengkapi dengan jaringan internet yang memadai, dengan

menggunakan perangkat komputer/laptop/handphone yang dimiliki.

Daya dukung lain seperti bahan paparan dalam ranah teoretik maupun praktik, koneksi internet yang stabil, jadwal pelaksanaan *workshop*, dan hal teknis kegiatan yang sudah didiskusikan dengan seksama, dioptimalkan sebelum pelaksanaan kegiatan berlangsung.

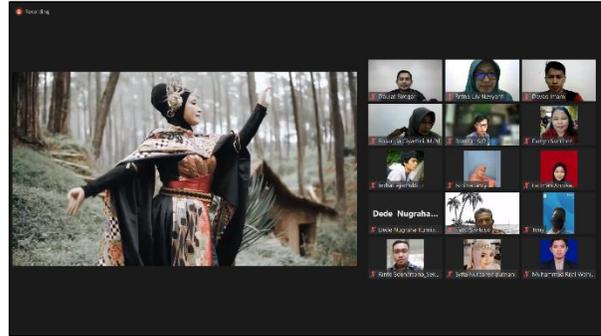


**Gambar 1.** Ketua Tim Pelaksana Pengabdian Berkoordinasi dengan Mitra

## 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah rangkaian kegiatan yang telah disusun sebelumnya terkait dengan pelaksanaan *workshop* seni tari menggunakan konsep *ct unplugged* di sekolah Indonesia Davao (SID). *Workshop* daring terdiri dari pengenalan dan praktik materi seni tari. Pelaksanaan *workshop* terdiri dari enam agenda, lima agenda pada tahap pelaksanaan, satu agenda tahap evaluasi dan tindak lanjut. Agenda tersebut adalah pemaparan materi tari tradisional, pemaparan materi berpikir komputasi (*computational thinking*), pemaparan materi *puzzle*, dan materi implementasi pembelajaran seni tari menggunakan konsep *ct unplugged* di sekolah dasar, serta pendampingan materi praktik secara berkala. Rangkaian acara *workshop* disajikan dengan interaktif dan menggunakan beragam media yang mendukung pelaksanaan kegiatan secara virtual, seperti menampilkan ragam gambar tari tradisional lengkap dengan properti tarinya, video tari tradisional, dan variasi pembelajaran tari tradisional yang

menyenangkan bagi anak dengan menerapkan konsep *ct unplugged*.



**Gambar 2.** Pemaparan Materi Seni Tari



**Gambar 3.** Pemaparan Materi Seni Tari dengan Konsep *ct Unplugged* Berupa *Puzzle*

## 3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi adalah kegiatan yang dilakukan berkenaan dengan proses untuk menilai suatu hal yang berkesinambungan dari tahap pelaksanaan. Sehubungan dengan PKM yang dilaksanakan, evaluasi dilakukan secara berkala dan terstruktur untuk memantau kemajuan pelaksanaan implementasi pembelajaran dan penyelesaian kendala-kendala yang ada.

Guru-guru SID dibebaskan untuk bereksplorasi dalam menyusun rangkaian pembelajaran seni tari sesuai dengan jenjang kelas yang diajar, kegiatan diskusi dan evaluasi berlangsung dengan interaktif dan kooperatif, saling memberi saran serta masukan yang membangun untuk menghasilkan sebuah pembelajaran seni tari dengan konsep *ct unplugged* di sekolah Indonesia Davao.



**Gambar 4.** Pendampingan dan Evaluasi

#### 4. Tahap Tindak Lanjut

Tahap tindak lanjut adalah tahap lanjutan dari serangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh oleh peserta *workshop*. Keseluruhan kegiatan *workshop* berjalan dengan lancar walaupun terdapat sedikit kendala dalam prosesnya. Pelaksanaan program tindak lanjut pengabdian berupa penyempurnaan bentuk *puzzle* seni tari dengan topik yang berbeda. Hal yang dikembangkan kembali yakni penyajiannya dalam bentuk permainan anak-anak, baik secara konvensional maupun bentuk digital.



**Gambar 5.** Tim Pelaksana Pengabdian bersama Mitra

Rangkaian kegiatan *workshop* secara keseluruhan berjalan dengan lancar. Berjalannya kegiatan yang ada tidak lepas dari adanya faktor pendukung dan faktor kendala yang dihadapi tim pengabdian.

##### 1. Faktor Pendukung

Kegiatan *workshop* dapat dilaksanakan di SILN Davao, Filipina berkat kerjasama kemitraan yang masih terjaga antara tim pengabdian dan pihak Sekolah Indonesia Davao (SID) hingga saat ini, terbukti dengan dukungan: (1) perizinan kegiatan pengabdian yang disetujui oleh Konsulat Jenderal Republik Indonesia Sekolah Indonesia Davao (SID); (2) masih terjaganya hubungan kemitraan antara pihak UPI Kampus Tasikmalaya dengan SID; (3) antusiasme peserta *workshop* dalam mengikuti keseluruhan rangkaian acara; (4) kepedulian tim pengabdian terhadap guru-guru SID yang seringkali mewakili serangkaian acara kenegaraan di Filipina untuk Indonesia; serta (5) sarana dan prasarana yang memadai, walaupun dilaksanakan secara tatap maya (daring).

##### 2. Faktor Kendala

Kendala selama pelaksanaan kegiatan berlangsung, yaitu: (1) koneksi internet peserta *workshop* tidak semuanya stabil, sehingga mengakibatkan peserta keluar masuk ruangan *zoom* kegiatan, (2) pelaksanaan kegiatan yang melebihi waktu yang ditentukan dalam jadwal pelaksanaan *workshop*, hal tersebut terjadi karena peserta *workshop* memiliki rasa ingin tahu yang mendalam tentang materi, sehingga sesi tanya jawab (diskusi) berjalan lebih lama. Namun kendala tersebut tidak berarti dengan adanya upaya antisipasi dari tim pengabdian.

Tim pengabdian mempunyai strategi dan upaya untuk mensiasati kendala yang timbul, yaitu: (1) merekam rangkaian kegiatan yang dilaksanakan dari awal sampai akhir, sehingga peserta *workshop* dapat melihat tayangan ulang pemaparan materi meskipun terkendala jaringan internet saat mengikuti rangkaian kegiatan; serta (2) membuat grup diskusi untuk memenuhi rasa ingin tahu peserta *workshop* terhadap materi, dapat dijadikan pula sebagai sarana interaksi dan bertukar informasi antara tim pelaksana pengabdian dengan peserta *workshop* dalam



menyelesaikan permasalahan yang ada, baik secara teori maupun praktik pembelajaran seni tari menggunakan konsep *ct unplugged*.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian di sekolah Indonesia Davao, Filipina berupa *workshop* seni tari menghasilkan pembelajaran tari menggunakan konsep *ct unplugged* berbentuk *puzzle* digital yang siap diaplikasikan bagi seluruh peserta didik SID. Inovasi pembelajaran seni tari yang diberikan tim pengabdian diharapkan dapat memberi dampak positif pada pengembangan tari tradisional di lingkungan SID dan diterapkan dalam kegiatan kenegaraan yang menampilkan ragam tari tradisional Indonesia.

#### D. PENUTUP

##### Simpulan

Berdasarkan pengabdian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

- Pelaksanaan pembelajaran seni tari di SILN Davao, Filipina pada umumnya masih bergantung pada materi yang diberikan oleh guru, peserta didik belum diberi ruang untuk mengeksplorasi kemampuan diri terhadap sebuah tari;
- Pelaksanaan *workshop* implementasi konsep *computational thinking (ct) unplugged* dalam pembelajaran seni tari di SILN Davao Filipina merupakan hal baru dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari;
- Konsep *computational thinking (ct) unplugged* membantu peserta didik dalam menyenangkan pembelajaran seni tari dengan cara baru.

##### Saran

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan yaitu: (1) bagi kepala sekolah SID, dapat meningkatkan mutu sekolah dalam hal

pembaruan teknologi pembelajaran; (2) bagi guru SID, dapat menjadi alternatif pembelajaran digital (daring maupun luring) pelajaran seni tari berbentuk *puzzle ct unplugged* dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga dengan konsep *ct unplugged* dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar; (3) bagi peneliti, dapat mengembangkan variasi konsep *puzzle ct unplugged* yang baru dalam bentuk modifikasi, dengan konten materi tari yang berbeda dan lebih optimal.

##### Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Konsulat Jenderal Republik Indonesia Sekolah Indonesia Davao, Direktur UPI Kampus Tasikmalaya, LPPM Universitas Pendidikan Indonesia, kepala sekolah dan guru Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN) Davao, Filipina sebagai mitra, serta seluruh pihak yang telah mendukung pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini.

#### D. DAFTAR PUSTAKA

- Bers, M. U., Flannery, L., Kazakoff, E. R., & Sullivan, A. (2014). Computational Thinking and Tinkering: Exploration of an Early Childhood Robotics Curriculum. *Computers and Education*, 72, 145–157.
- Brackmann, C. P., Moreno-León, J., Román-González, M., Casali, A., Robles, G., & Barone, D. (2017). Development of Computational Thinking Skills Through Unplugged Activities in Primary School. *ACM International Conference Proceeding Series, November*, 65–72.
- Kamaril, C. (2001). Konsep Pendidikan Seni Tingkat SD-SLTP-SMU. *Paper Presented on Seminar dan Lokakarya Nasional Pendidikan Seni on*, 18–20.
- Kaufman, J. C., & Sternberg, R. J. (2006).





*The International Handbook of Creativity*. Cambridge University Press.

Murdjito, G. (2012). *Metoda Pengabdian Pada Masyarakat. Pelatihan Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat*.

Sandi, N. V., Dialektika, J., & Pgsd, J. (2018). Pembelajaran Seni Tari Tradisional di Sekolah Dasar. Noviea Varahdilah Sandi. *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD*, 8(2), 147–161.

Streit, A. K. (2018). Analisa Permainan Edukatif Berbentuk Puzzle dalam Bentuk Ilustrasi Tarian Indonesia. *Ruparupa*, 1, 20–30.

Sumanang, N. (2020). *Sekolah Indonesia Luar Negeri Davao dan Tantangannya*.

Suprayitno, T. (2019). *Berpikir Komputasional*. Kemendikbud.

Tsarava, K., Moeller, K., Pinkwart, N., Butz, M., Trautwein, U., & Ninaus, M. (2017). Training Computational Thinking: Game-based Unplugged and Plugged-in Activities in Primary School. *Proceedings of the 11 Th European Conference on Games Based Learning, ECGBL 2017, October*, 687–695.

