

Pembelajaran Dolanan Jawa Berbasis Pilar-pilar Pendidikan bagi Anak Usia Dini

Budi Raharja

¹*Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia*

[e-mail: budiraharja51@gmail.com](mailto:budiraharja51@gmail.com)

ABSTRACT

This article reports on the results of research on the implementation of educational pillars in Javanese dolanan learning for early childhood. The research was conducted because the current learning model has not implemented the ideal learning model, specifically the preparation of the nation's next generation in the face of the challenges of life in the future. Qualitative research methods are used in this study to test the results of such applications (Cruz & Tantia, 2017); while the design of the research is Single Subject Research (SSR) or single subject (group) which is functioned as an intervention group and control group to test the results of educational research behavioral interventions (Alnahdi, 2017). A group of students of Pertiwi III Sinduadi, Mlati, Sleman Yogyakarta kindergarten were given javanese prayer play exercises titled rereasi and accompanied by children's gamelan for six months (twice a week) then identified changes in behavior to be grouped based on their development areas. The result is that Javanese dolanan learning based on the pillars of education enables the physical development of motor, cognitive, language, art, and emotional social children who include 60 development learning materials.

Keywords: Dolanan Jawa, Pillars of Education, Early Childhood,

ABSTRAK

Artikel ini melaporkan hasil penelitian penerapan pilar-pilar pendidikan pada pembelajaran dolanan Jawa untuk anak usia dini. Penelitian dilakukan karena model pembelajaran yang ada pada saat ini belum menerapkan model pembelajaran yang ideal tersebut, khusus penyiapan generasi penerus bangsa dalam menghadapi tantangan hidup di masa mendatang. Metode penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk menguji hasil penerapan tersebut (Cruz & Tantia, 2017); sedangkan desain penelitiannya adalah *Single Subject Research* (SSR) atau subjek tunggal (kelompok) yang difungsikan sebagai kelompok intervensi dan kelompok kontrol untuk menguji hasil intervensi perilaku penelitian pendidikan (Alnahdi, 2017). Sekelompok siswa-siswa Taman Kanak-kanak Pertiwi III Sinduadi, Mlati, Sleman Yogyakarta diberi latihan bermain dolanan Jawa berjudul rereasi dan diiringi gamelan anak selama enam bulan (seminggu dua kali) kemudian diidentifikasi perubahan perilakunya untuk dikelompokkan berdasarkan bidang-bidang pengembangannya. Hasilnya pembelajaran dolanan Jawa berbasis pilar-pilar pendidikan tersebut memungkinkan pengembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, seni, dan sosial emosional anak usia dini yang mencakup 60 materi pembelajaran pengembangan.

Kata kunci: Dolanan Jawa, Pilar-pilar Pendidikan, Anak Usia Dini,

Pendahuluan

Artikel ini melaporkan hasil penelitian pembelajaran dolanan Jawa berbasis pilar-pilar pendidikan; sebuah model pembelajaran yang ideal bagi anak usia dini pada saat ini. Model pembelajaran tersebut dapat membentuk generasi penerus bangsa abad 21, yaitu generasi penerus bangsa yang kompeten,

terampil, potensial, cerdas, berakhlak mulia, dan berperilaku positif. Model pembelajaran tersebut mengintegrasikan potensi anak ke dalam kecerdasan majemuk melalui *learning to know, learning to do, learning to be, learning to live together* dan *learning to obey God Almighty*. (Garzia, 2018).

Penelitian dilakukan karena model-model pembelajaran dolanan Jawa yang ada pada saat ini

belum demikian. Misalnya anak diajak nembang dolanan Jawa kemudian diberitahu makna yang terkandung di dalam syair-syairnya menggunakan hasil alih bahasa teks lagu untuk memahami isi syair atau maknanya (Hartiningsih, 2015) (Rosmiati, 2014) (Nugrahani, 2012) (Supeni, 2015) (Maryaeni, 2009); dolanan Jawa diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa Jawa (Sulaikha, 2019); nilai-nilai dolanan Jawa dijadikan kebiasaan dan kesadaran anak-anak agar memiliki jiwa *pangon*, *pengayom* atau pemimpin (Mukhlisin, 2019); dolanan Jawa ditembangkan bersama guru dan siberi gerakan permainannya (Rukiyati & Purwastuti, 2016); dolanan Jawa diintegrasikan dalam lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat (Dikmawan & Prastyan, 2019); pembelajaran tembang dolanan Jawa menggunakan aplikasi dengan menukannya terdiri atas petunjuk, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar; Menu Lagu; Evaluasi, dan Profil (Suryani, Krisdianti, Safitri, & Subiyantoro, 2018) dan sekelompok anak bermain dolanan Jawa diiringi gamelan (Herawati, 2015).

Model-model pembelajaran tersebut belum optimal, karena peran orang dewasa dominan sehingga bidang-bidang pengembangan yang tersedia terbatas. Penelitian ini merancang model pembelajaran yang dikemas dalam empat pilar pendidikan. Melalui pilar *learning to know* atau pilar yang berkenaan dengan perolehan, penguasaan, dan pemanfaatan informasi anak diberi pengetahuan tentang dolanan Jawa dan gamelan anak; melalui pilar *learning to do* atau pilar berlatih keterampilan dan kompetensi kerja anak diberi latihan bermain sandiwara dan mengiringinya dengan gamelan anak; melalui pilar *learning to live together* atau pilar yang berkenaan dengan latihan hidup bersama dan bekerja sama anak diberi latihan bekerja sama dalam bermain dolanan Jawa dan bermain gending dolanan Jawa; melalui pilar *learning to be* atau pilar yang berkenaan dengan pengembangan individu secara optimal aspek-aspek intelektual, emosional, sosial, fisik, dan moral anak diberi latihan bersosialisasi dalam permainan dolanan Jawa, sedangkan melalui pilar *learning to obey God Almighty*. (Sumarno, 2008) atau pilar menjalankan perintah agama anak diajak berdoa sebelum dan sesudah berlatih dolanan Jawa.

Teori stimulus dan teori latihan digunakan dalam penelitian ini. Teori stimulus menyatakan bahwa untuk mendapatkan reaksi yang diinginkan diperlukan stimulus berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan; sedangkan teori latihan mengatakan bahwa untuk memperoleh hasil yang baik diperlukan latihan secara berulang-ulang dengan urutan benar dan teratur. (Arifin & Rusdiana, 2019). Berdasarkan teori tersebut, latihan dolanan Jawa akan berhasil baik dan benar apabila dilakukan secara berulang-ulang dengan urutan yang benar dan teratur.

Pembelajaran tersebut dikemas dalam prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini. Prinsip yang dimaksud adalah pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak; pembelajaran sesuai perkembangan anak; pembelajaran mengembangkan kecerdasan anak, melalui kegiatan bermain; pembelajaran menggunakan urutan materi dari kongkrit ke abstrak, dari sederhana ke kompleks, dari gerakan ke verbal, serta dari individu ke sosial; anak sebagai pembelajar aktif; pembelajaran melalui interaksi sosial dengan teman sebaya dan orang tua serta lingkungan; pembelajaran menggunakan lingkungan yang kondusif; pembelajaran bersifat merangsang kreativitas dan inovasi; pembelajaran mengembangkan kecakapan hidup; pembelajaran memanfaatkan potensi lingkungan; dan pembelajaran harus sesuai dengan kondisi sosial budaya; menggunakan stimulasi secara holistik (Dirjen Pendidikan Anak Usia Dini, 2012).

Pembelajaran dolanan Jawa yang komponen utama bermain, gerak dan lagu, secara teoretik, dapat meningkatkan beberapa kemampuan anak. Hasil penelitian membuktikan bahwa gerak dan lagu dapat meningkatkan jumlah kosakata anak (Arwati & Fadilah, 2019), bermain puzzle jam dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan (Tanjung & Efastri, 2019), sedangkan bermain lagu dapat menarik semangat anak untuk belajar dan merangsang anak untuk ikut aktif berinteraksi dalam pembelajaran terutama interaksi sosial anak (Ismawati & Putri, 2020).

Pembelajaran anak usia dini mempunyai langkah-langkah spesifik. Langkah-langkah yang dimaksud adalah guru memberi arahan dan aturan bermain, guru menjelaskan alat yang digunakan, guru membagi tugas masing-masing anak, guru memandu pelaksanaan permainan dan mendampingi, serta bila anak bosan boleh beralih peran (Hidayah & Kuswanto, 2019). Contoh pembelajaran dolanan Jamuran guru mengajak anak-anak berkumpul di lapangan atau tempat lain, kemudian memulainya dengan menentukan pemain “jadi”, pemain lain membuat lingkaran dan bernyanyi lagu jamuran, pemain “jadi” mengajukan pertanyaan atau meminta suatu perintah dan pemain yang kalah menggantikan posisi pemain “jadi” (A. A. Karim & Muqowim, 2020).

Diskusi di atas memberikan gambaran bahwa secara teoretis pembelajaran dolanan Jawa yang terdiri atas gerak dan lagu akan berlangsung efektif apabila memberi pengetahuan kepada anak tentang dolanan Jawa dan gamelan anak, mereka diberi latihan bermain dolanan Jawa dan mengiringinya dengan gamelan, permainan dolanan Jawa digunakan sebagai latihan bekerja sama dalam kelompok, dan permainan tersebut dikemas dalam konteks pengembangan intelektual emosional, sosial, dan moral. Materi pembelajaran dan kemasannya disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat

perkembangan kejiwaan anak, dan urutan pembelajarannya mengikuti langkah-langkah pembelajaran anak usia dini. .

Model pembelajaran tersebut diaplikasikan dalam penelitian ini. Anak diberi latihan bermain dolanan Jawa bertema rekreasi; mengiringinya menggunakan gamelan berukuran kecil; sedangkan lagunya disesuaikan dengan tema-tema adegannya. Penelitian fokus pada bagaimana bentuk permainan dolanan Jawa tersebut? Bidang-bidang pengembangan apa saja yang terdapat dalam permainan dolanan Jawa tersebut? Bagaimana respon anak terhadap permainan tersebut? Seberapa besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar anak? Dan mengapa demikian?

Metode

Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Metode tersebut digunakan untuk menggambarkan suatu fenomena atau gejala tertentu dengan cara mencari atau menerangkan keterkaitan antar variabel secara sistematis, faktual, dan akurat menggunakan data kualitatif sebagai data utamanya (Sanjaya, 2015). Dalam penelitian seni pertunjukan metode ini untuk mendapatkan pengetahuan melalui pendeskripsian peristiwa atau kegiatan pertunjukan pedalangan, karawitan maupun tari (Subandi, 2011).

Jenis penelitian deskriptif studi kasus dipilih untuk penelitian ini; sedangkan pendekatannya kualitatif. Studi kasus adalah metode penelitian dengan subjek penelitian terbatas (individu, kelompok, lembaga, maupun kelompok masyarakat) Subjek penelitian ini adalah kelompok, yaitu siswa-siswa Taman Kanak-kanak Pertiwi III Sinduadi. Pemilihan sekolah tersebut menggunakan teknik sampel purposive random atau teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012 : 68). Pertimbangannya yang dimaksud adalah sekolah tersebut mempunyai gamelan anak, guru-gurunya mempunyai kompetensi mengajar dolanan Jawa, dan bersedia menjadi mitra dalam penelitian ini.

Data tentang permainan dolanan Jawa tersebut dikumpulkan dengan observasi, wawancara, dan studi dokumen. Observasi dilakukan oleh peneliti dan guru-guru; observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara mengamati perilaku anak ketika bermain gamelan dan berlatih bermain drama atau fragmen, sedangkan observasi yang dilakukan guru adalah mengamati perilaku anak ketika belajar bermain gamelan, drama atau fragmen dan perilaku dalam kelas serta perilaku di luar kelas setelah mendapatkan latihan bermain dolanan Jawa tersebut. Jenis observasi yang digunakan

adalah observasi partisipasi, peneliti sambil mengajar mengamati perilaku anak dan mencatat hal-hal lain yang berkaitan dengan penelitian tersebut (Sugiyono, 2015)

Teknik pengumpulan data wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara semiterstruktur. Teknik tersebut termasuk jenis wawancara *in-depth interview*, wawancara yang lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuannya adalah menemukan permasalahan secara lebih mendalam dengan cara peneliti mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang di kemukakan informan (Sugiyono., 2012). Dalam penelitian ini wawancara digunakan untuk menggali data dari guru, orang tua siswa tentang perubahan perilaku siswa, baik di sekolah maupun di rumah yang berkaitan dengan pembelajaran dolanan Jawa.

Studi dokumen (Sugiyono, 2015) adalah cara memperoleh data dan informasi dari buku, arsip, dokumen, tulisan, angka, gambar, dan keterangan. Dokumentasi dalam penelitian ini mengumpulkan data pembelajaran di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Sinduadi, kurikulum yang berisi tema-tema yang digunakan dalam pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan cara menilai hasil pembelajaran.

Analisis data dalam penelitian ini terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tiga kegiatan tersebut merupakan suatu proses yang saling jalin menjalin dalam siklus dan interaksi mulai dari sebelum, selama dan sesudah pengumpulan data (Miles dan Huberman dalam Silalahi, 2009). Langkahnya meliputi transkrip hasil wawancara, reduksi data, analisis dan interpretasi data, validasi data dan menarik kesimpulan.

Teori analisis kontekstual digunakan dalam penelitian ini. Menurut Sukerta (2011) analisis konteks adalah analisis musik dalam konteks budayanya yang dalam musik dibedakan ke dalam analisis konteks karya dan analisis konteks kondisi masyarakat atau musik yang dikaitkan dengan situasi lokasi tempat musik tersebut berada, potensi kesenian, penyebaran, dan latar belakangnya (Raharja, 2019: 15).

Analisis difokuskan untuk mencari keterkaitan antara aktivitas bermain dolanan Jawa dengan bidang-bidang pengembangan di pendidikan anak usia dini, respon anak terhadap permainan dolanan, dan prestasi belajar anak. Analisis keterkaitan kegiatan bermain dolanan Jawa dengan bidang-bidang pengembangan kemampuan anak untuk mengidentifikasi bidang pengembangan apa saja dari enam bidang pengembangan (nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni)

yang terdapat dalam permainan dolanan Jawa tersebut; analisis keterakitan bermian dolanan Jawa dengan respon anak untuk mengidentifikasi perilaku anak apa saja yang muncul dalam bermain dolanan Jawa tersebut, dan analisis keterkaitan bermain dolanan Jawa dengan prestasi belajar anak mengidentifikasi dampak bermain gamelan terhadap prestasi belajar anak.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Bentuk Permainan Dolanan Jawa

Setelah dilakukan pelatihan selama enam bulan anak sudah dapat memainkan sandiwara berjudul rekreasi dan mengiringinya menggunakan gamelan anak. Sandiwara terbagi ke dalam adegan berkumpul di sekolah dan adegan berangkat menuju tempat rekreasi, adegan sampai di tempat wisata dan membeli karcis, adegan bermain dengan binatang, adegan istirahat sambil belajar membaca, dan adegan pulang.

Adegan-adegan diiringi gending dolanan anak, baik dengan gending dolanan yang sudah ada maupun gending dolanan baru. Gending dolanan baru adalah gending dolanan yang syairnya berupa kebiasaan anak belajar membaca (gending ABC, bentuk huruf, *ngeja* atau belajar menggabung huruf). Syair tersebut misalnya gending dolanan bentuk huruf berisi kebiasaan anak menghafal bentuk huruf; *angka siji dumebathuk batangane P*, artinya angka satu berdahi adalah buruf P.



Gambar 1
Pemain Gamelan Anak

Adapun gending-gending dolanan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Pada adengan pertama digunakan gending Aku Wis Sekolah untuk mengiringi anak-anak masuk panggung kemudian disambung dengan percakapan anak keretanya sudah datang ayo kita berangkat. Pada adegan berangkat anak berjajar dari muka ke belakang dan salah satu diantaranya menjadi masinis sedangkan yang lain di belakangnya berjalan sambil mengayunkan tangannya berputar seperti roda kereta berputar diiringi gending Numpak Sepur.



Gambar 2
Adegan Berangkat Rekreasi

Adegan selanjutnya adalah sampai di Taman Jurug dan membeli karcis masuk taman diiringi dengan gending Baris Rampak. Pada adengan ada pergantian peran, anak yang semula berperan sebagai masinis berganti peran menjadi penjual karcis di Taman Jurug. Adegan selanjutnya bermain dengan binatang yang diawali dengan keluarnya binatang kijang dan gajah. Pemain lain menanggapi dengan terkejut dan setelah itu bermain mereka dengan kedua binatang tersebut yang diiringi gending Kidang Talun dan Gajah Belang.



Gambar 3
Adegan Anak Bermain dengan Binatang

Adegan selanjutnya adalah istirahat sambil belajar membaca. Pada adegan ini seorang guru mengajar; diawali dengan belajar menghafal huruf yang diiringi dengan gending ABC, dilanjutkan belajar bentuk huruf diiringi dengan gending dolanan Batangan Bentuk Huruf; kemudian belajar membaca yang diiringi dengan gending Ngejo (menggabung huruf).



Gambar 3
Adegan Belajar Membaca

Sandiwara ditutup dengan adegan pulang ke Jogja. Adegan diperagakan anak dengan cara seluruh pemain berjalan diiringi gending dolanan Pitik Walik. Syair gending dolanan ini berbentuk puisi *Pitik walik jambul, Sega golong mambu enthong, Mangga sami kondur, Weteng kula sampun kotong*. Artinya mari kita pulang, perut kita sudah kosong.



Gambar 5
Adegan Pulang dari Rekreasi

2. Bidang Pengembangan Kemampuan Anak dalam Dolanan Jawa

Permainan dolanan Jawa mengandung lima bidang pengembangan dan mencakup 60 materi pembelajaran anak usia dini. Bidang-bidang dan materi pengembangan tersebut adalah **pengembangan bidang fisik motorik** meliputi pengembangan motorik halus, yaitu bermain gamelan, nembang, menari); **pengembangan bidang kognitif** terdiri atas materi 1. pengenalan benda-benda baru melalui pengenalan gamelan anak, 2. pembiasaan mau bertanya, mengemukakan ide melalui percakapan dalam dolanan Jawa, 3. Berlatih ketekunan menyelesaikan tugas melalui berlatih koordinasi gamelan dan dolanan Jawa, 4. latihan penerapan pengetahuan ke dalam konteks baru melalui belajar membaca dalam dolanan Jawa, 5. Memberi pengetahuan benda di sekitar dan angka melalui pengenalan notasi gamelan anak, 6. Berlatih mengelompokkan dan memilah benda berdasarkan jenis dan ciri melalui pengenalan rancangan gamelan slendro bentuk kendaraan dan rancangan gamelan pelog bentuk binatang, 7. Pengetahuan penggabungan benda sesuai bentuk dan sesuai cirinya melalui pengenalan rancangan kelompok kendaraan terdiri atas kapal laut, pesawat udara, dan truk; aerta kelompok binatang terdiri atas rancangan bentuk kelinci, ayam

jantan, dan angsa), 8. Pengenalan suara lantang-lembut, cepat-lambat, tinggi rendah, kasar-halus, keras-lunak melalui dinamika bunyi gamelan anak, 9. Pengnalan hubungan dalam keluarga dan peran lewat pembagian peran dalam dolanan Jawa dan pemain gamelan, 10. Identifikasi nama teman melalui dialog dalam dolanan Jawa, 11. Pengenalan tempat tinggal, lokasi tempat tinggal, pedesaan/ pantai melalui pengenalan tempat wisata jurug, 12. Pengenalan budaya, adat, pakaian, tarian, lagu daerah melalui pengenalan sikap duduk pemain gamelan dan lagu-lagunya, 13. Pengenalan jenis transportasi darat, air, udara melalui bentuk rancangan ricikan gamelan, 14. Pengenalan pekerjaan, atribut dan tugas-tugasnya melalui pengenalan profesi masinis, penjual tiket), 15. Pengenalan tempat umum melalui pengenalan tempat wisata jurug, 16. Pengenalan jenis, ciri, hewan melalui rancangan gamelan pelog berbentuk binatang dan rancangan gamelan slendro berbentuk kendaraan), 17. Pengenalan nama benda melalui nama-nama gamelan anak, 18. Pengenalan bagian-bagian benda melalui pengenalan bagian bilah dan rancangan gamelan anak, 19. Pengenalan fungsi/manfaat benda melalui pengenalan gamelan untuk mengiringi dolanan Jawa, 20. Pengenalan cara menggunakan benda secara tepat melalui cara menggabung gamelan dan dolanan jawa,

Penembangan bidang bahasa meliputi materi 1.. mengungkapkan apa yang dirasakannya melalui adegan dolanan anak, misalnya berkata *bu kula sampun kesel* (bu saya sudah capek) 2. Memilih kegiatan main yang ditawarkan (anak memilih belajar pada saat istirahat), 3. menggunakan alat main sesuai dengan gagasan (gamelan untuk mengiringi dolanan anak), 4. cara berbicara secara santun (anak berbicara dalam bahasa krama dalam adegan dolanan Jawa, 5. cara bertindak santun (anak belajar dalam posisi duduk), 6. contoh perilaku rendah hati dan santun (anak duduk bersimpuh pada saat nembang), 7. memahami nada, jeda, intonasi (anak diberi kebebasan berdialog dalam dolanan Jawa dan nembang), 8. memahami informasi lisan (*wah wis jam 08 sepure wis teka kok konco-konco during teka*, wah sudah jama delapan teman-teman kok belum datan), 9. memahami kata tanya (*iki apa iki, gajak*, ini ap aini?), 10. memahami arahan tiga pesan dalam satu perintah (*yo saiki budal menyang jurug yo*, ayo sekarang berangkat ke jurug yo), 11. memahami kata-kata yang berlaku di tempat umum, (latihan mengenal tempat penjualan karcis), 12. memahami konsep waktu dan tempat (*yo saiki pada bali*, ayo saiki kita pulang), 13. memahami cerita yang didengar (anak berlatih memahami cerita dalam dolanan sebagai pedoman menentukan waktu ke panggung), 14. menceritakan

kembali apa yang sudah didengar (pada waktu istirahat mereka berlatih peran dalam dolanan Jawa), 15. mengungkapkan sesuai nada, jeda, intonasi (anak berlatih nembang dolanan anak), 16. mengenal bunyi huruf dan angka (belajar membunyikan huruf hidup dalam adegan belajar membaca), 17. membaca simbol huruf dan angka (latihan mengeja), 18. Menghubungkan bunyi dan simbol (belajar memainkan gending menggunakan notasi angka).

Pengembangan bidang seni meliputi materi

1.. pengembangan penampilan diri melalui anak tampil dalam panggung, 2. Pengembangan cara menghargai hasil karya baik dalam bentuk gambar, lukisan, pahat, gerak, atau bentuk seni lainnya melalui merasakan dolanan Jawa, 3. Pengembangan cara merawat kerapian, kebersihan, dan keutuhan benda mainan atau milik pribadinya melalui latihan menyimpan gamelan di tempat aman, 4. Berlatih eksplorasi seni kriya, seni musik, gerak dan lagu, drama melalui bermain peran dalam dolanan Jawa, 5. Latihan mengekspresikan seni kriya, seni musik, gerak dan lagu, drama melalui latihan memainkan peran dalam dolanan Jawa,

Pengembangan bidang sosial emosional

meliputi materi 1. kebiasaan menyapa guru atau teman (anak dilatih menyapa guru dan teman lewat dolanan Jawa), 2. kebiasaan berani mengemukakan pendapat, menyampaikan keinginan, berkomunikasi dengan orang yang belum dikenal sebelumnya dengan pengawasan guru (anak dilatih berkomunikasi dengan penonton dalam pentas), 3. kebiasaan berani tampil di depan teman, guru, orang tua dan lingkungan sosial lainnya (anak dilatih tampil di panggung dalam pentas dolanan anak), 4 bangga terhadap hasil karya (anak diajak mementaskan kemampuannya di panggung), 5. bangga terhadap Negara, budaya dan identitas diri (anak diajak merasakan peran sinden atau yang lain), 6. Mengenal aturan di sekolah (anak diajak mengenal aturan belajar di kelas dalam adegan belajar membaca), 7. Mengenal kesepakatan di kelas (anak dikenalkan dengan cara belajar memabcara), 8. Pengenalan kebiasaan baik di kelas dan lingkungan sekolah (anak dikenalkan dengan antri beli karcis), 9. Pengenalan kesediaan diri untuk menahan diri (anak dilatih menahan diri dengan bermain bergiliran), 10. Pengenalan sikap mau menunggu giliran (anak dilatih beramin gamelan secara bergantian dalam bermain gamelan), 11. Pengenalan sikap mau mendengarkan ketika orang lain berbicara (anak dilatih mendengarkan cerita dolanan), 12. Pengenalan kebiasaan tidak bergantung pada orang lain (anak diberi tugas menyiapkan peralatan pentas dolanan anak), 13. Pengenalan kebiasaan menolong diri sendiri (anak dilatih membawa pakaian sendiri), 14. Pengenalan kebiasaan menunjukkan perhatian kepada orang lain (anak dilatih memperhatikan temannya pentas), dan 15. Pengenal kebiasaan menghargai hak/pendapat/karya orang lain

(anak dilatih mendengarkan temannya bermain dolanan anak).

3. Respon dan Perubahan Perilaku Anak

Anak merespon kegiatan bermain dolanan Jawa dalam berbagai bentuk. Misalnya pada saat pertama kali mereka melihat gamelan hasil rancangan tersebut mereka berkerumun dan menganggapnya sebagai mainan. Gamelan dengan rancakan bentuk kendaraan diperlakukan sebagai kendaraan; mereka menaikinya, mencermati bentuknya, dan ada juga yang memegang sebagai ekspresi kegagumannya terhadap mainan baru tersebut.



Gambar 6
Anak Menaikki Gamelan

Gending atau lagu yang syairnya berisi kebiasaan anak belajar membaca merupakan hal baru baginya. Lagu yang dimaksud adalah kebiasaan anak menghafal bentuk huruf P, D, dan B. Syair lagu yang dimaksud adalah *angka siji duwe bathuk batangan apa ... p* (angka satu punya dahi jawabannya apa p), *angka siji duwe bokong batangan apa ... d* (angka satu punya pantat jawabannya apa ... d), dan *angka siji duwe weteng batangan apa b* (angka satu punya perut jawabannya apa ... b).

Lagu tersebut, meskipun syairnya sudah diketahui anak, akan tetapi setelah dikemas dalam bentuk dianggapnya sebagai hal yang baru dan menarik. Hal ini dikespresikan oleh seraong siswa peserta latihan dolanan Jawa dengan memberi teka-teki kepada ibunya "Bu angka siji duwe bathuk jenenge apa, bu angka satu punya dahi apa? Orang tua anak tersebut, kaget ketika mendengar pertanyaan anaknya tersebut dan mengatakan saya tidak tahu. Keesokan harinya orang tua tersebut bercerita kepada guru dan menanyakan apa jawaban pertanyaan tersebut kepada guru. Guru menjawab dengan mengatakan jawabnya P. Orang tua melanjutkan pertanyaannya mengapa anak saya tiba-tiba mengajukan pertanyaan itu dan dijawab guru bahwa anaknya mengikuti latihan bermain sandiwara yang di dalamnya terdapat tebak-tebakan itu, tebak-tebakan cara menghafal huruf tersebut.

Selain itu, sekelompok siswi yang pada saat jam

istirahat bisanya bermain ada yang bergantu kebiasaan membaca majalah. Mereka mengambil majalah dari tempatnya dan dibawanya ke mejanya bersama teman-temannya untuk mencocokkan bentuk-bentuk huruf yang ditembangkannya dengan huruf-huruf yang ada dalam majalah tersebut. Mereka belajar membaca dengan cara mencari bentuk-bentuk huruf tersebut dan setelah ketemu dibaca bersama-sama.

4. Prestasi Belajar Anak

Pembelajaran dolanan Jawa berpengaruh terhadap prestasi anak. Hasil pengukuran prestasi belajar anak sebelum dan sesudah diberi latihan bermain dolanan Jawa menunjukkan bahwa rerata nilai setelah mendapatkan letihan bermain dolanan Jawa lebih tinggi dibanding rerata nilai sebelumnya. Adapun perinciannya adalah sebagai berikut rerata prestasi belajar pembentukan perilaku kelompok eksperimen setelah latihan bermain dolanan Jawa mencapai 85,2 % yang sebelumnya hanya 83,9 %; rerata hasil belajar bahasa setelah latihan bermain dolanan Jawa 81, 8 % yang sebelumnya 65, 6 %; sedangkan prestasi daya pikir setelah latihan bermain dolanan Jawa 80, 5% yang sebelumnya 71, 8%.

B. Pembahasan

Berdasarkan uraian hasil penelitian pembelajaran dolanan Jawa di atas ditemukan korelasi antara dolanan Jawa dengan pengembangan kemampuan anak usia dini dengan perubahan perilaku anak, dan prestasi belajar anak. Korelasi tersebut adalah dolanan Jawa berbasis pilar-pilar pendidikan menyediakan ruang pengembangan fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni; pengembangan tersebut berdampak pada perubahan perilaku dan prestasi belajar anak. Adapun penjelasan korelasi tersebut adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan Bidang Fisik Motorik

Pembelajaran dolanan Jawa berbasis pilar-pilar pendidikan menyediakan ruang pengembangan bidang fisik motorik, yaitu pengembangan kemampuan anak dalam bidang motorik kasar dan pengembangan motorik halus. Dari dua bidang pengembangan tersebut, dolanan Jawa menyediakan pengembangan pengembangan motorik halus. Pengembangan tersebut diwadahi dalam kegiatan bermain gamelan dan bermain dolanan Jawa. Dalam bermain gamelan anak dilatih koordinasi tangan dengan mata dalam menabuh gamelan, sedangkan pada permainan dolanan Jawa anak dilatih koordinasi antara gerak tangan dengan penglihatan maupun pendengaran dalam bermain dolanan Jawa. Mereka dilatih bergerak sesuai dengan

irama gamelan.

2. Pengembangan Kecerdasan Kognitif

Perkembangan kognitif anak usia dini adalah pengembangan cara anak berfikir, menyimpan informasi dan beradaptasi dengan lingkungannya (M. B. Karim & Wifroh, 2014). Dalam dolanan Jawa pengembangan tersebut dilakukan dengan cara pengenalan benda baru, nama benda, tempat tinggal, tempat umum, adat (pakaian, benda), jenis hewan, bagian-bagian benda, cara menggunakan benda; cara mengemukakan ide; berlatih menyelesaikan tugas secara tekun, latihan penerapan pengetahuan dalam konteks baru.

Perkembangan kognitif tersebut, dalam pembelajaran dolanan Jawa berbasis pilar-pilar pendidikan, ditampung pada media pembelajaran gamelan anak. Gamelan anak yang rancangannya didesain dalam bentuk binatang dan kendaraan tersebut dapat digunakan sebagai media pengenalan barang baru, pengenalan bagian-bagian benda melalui bagian bilah dan rancangan atau tempat bilah, pengenalan jenis binatang melalui rancangan gamelan slendro (pengenalan angsa menggunakan rancangan demung, pengenalan kelinci melalui rancangan saron penerus, pengenalan ayam jantan melalui rancangan saron barung); pengenalan jenis kendaraan melalui rancangan gamelan slendro (pesawat terbang pada rancangan demung, kendaraan truk untuk rancangan saron penerus, dan kapal laut pada rancangan saron barung); pengenalan jenis laras slendro menggunakan media kelompok rancangan kendaraan dan laras pelog melalui rancangan kelompok binatang; pengenalan cara menggunakan barang melalui cara menabuh gamelan, pengenalan adat/kebiasaan melalui cara duduk bersila (pemain gamelan) dan bersimpuh (vokalis); nama benda melalui nama alat musik gamelan anak; berlatih menyelesaikan tugas secara tekun melalui latihan koordinasi antara permainan gending anak dengan dolanan Jawa; latihan penerapan pengetahuan dalam konteks baru melalui permainan dolanan Jawa bertema rekreasi. Kesempatan yang banyak tersebut memungkinkan banyak anak yang dapat berperan serta dalam permainan tersebut dan mereka dapat memilih peran sesuai dengan keinginannya.

3. Pengembangan Kemampuan Bahasa.

Perkembangan bahasa anak usia dini umur 5-6 tahun, secara teoretis, adalah sudah dapat mengungkapkan 2500 kosakata lebih; kosa kata menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan jarak dan

permukaan; dapat berperan sebagai pendengar yang baik; melakukan percakapan (mendengarkan dan menanggapi pembicaraan); percakapan menyangkut komentar apa yang dilakukan sendiri dan orang lain, serta yang dilihatnya; dapat mengekspresikan diri, menulis, membaca, dan berpuisi (M. B. Karim & Wifroh, 2014).

Pengembangan bahasa yang disediakan pada dolanan Jawa bahasa secara garis besar dikelompokkan pada bahasa untuk percakapan dan bahasa dalam lagu atau cakapan gending. Bahasa dalam percakapan digunakan pada percakapan atau dialog permainan dolanan Jawa, sedangkan bahasa pada lagu gending adalah syair lagu atau gending.

Bahasa pada dialog dibedakan ke dalam bahasa percakapan antar anak dan bahasa atau percakapan antara guru dengan anak. Bahasa percakapan antar siswa dibedakan dalam bahasa percakapan dalam bahasa Jawa ngoko; digunakan untuk membicarakan masalah tempat (stasiun, tempat wisata); binatang (gajah, kijang), permintaan atau ajakan dan jawaban nembang, ajakan naik kereta api, ajakan beli karcis; dan ajakan dan jawaban pulang.

Bahasa yang digunakan dalam percakapan guru dengan anak atau siswa adalah bahasa krama; sedangkan percakapan guru dengan siswa menggunakan bahasa ngoko. Bahasa Jawa krama adalah bahasa atau kata-kata yang digunakan orang yang lebih muda kepada orang lebih tua atau dihormati. Bahasa tersebut digunakan untuk menyampaikan perasaan atau sesuatu yang dialami anak (*bu kula sampun kesel* artinya bu saya sudah capek), proses belajar membaca (guru menjelaskan, guru bertanya, anak menjawab).

Bahasa yang digunakan dalam tembang adalah jenis bahasa ngoko. Bahasa atau syair tersebut berisi cerita perjalanan (Numpak Sepur), menghafal abjad (ABC), bentuk huruf (Bentuk Huruf), cara membaca huruf hidup (AIUEO), mengeja (Ngejo): membicarakan karakter hewan (Kidang Talun), perjalanan pulang (Pitik Walik).

Kegiatan bermain dolanan Jawa mendorong anak berani menyampaikan perasaannya. Salah satu orang tua mengatakan bahwa setelah anak mengikuti latihan dolanan Jawa, anak tersebut bercerita tentang keikutsertaannya kepada orang tuanya. Anak tersebut menelpon ayahnya yang sedang bekerja di luar Jawa untuk memberitahukannya dalam bermain dolanan Jawa. Hal ini karena ia senang mengikuti kegiatan tersebut dan hal itu perlu disampaikan kepada ayahnya.

Kegiatan gamelan anak-anak juga meningkatkan kemampuan anak berbicara. Peristiwa tersebut terjadi pada jama istirahat sekelompok siswi mengulang kembali dialog dolanan Jawa dan dilakukannya dalam suasana bermain. Mereka membawakannya dalam suasana bermain, tanpa beban. Hal ini menyebabkan anak didik tidak terasa sudah berlatih berbicara.

Bermain dolanan Jawa juga merangsang anak kreatif. Caranya dialog dolanan Jawa diganti sesuai situasi, dialog "*ayo saiki nembang baris rampak* (ayo sekarang menyanyi baris ramapk)" diganti dengan "*yoo konco-konco saiki, pada maem*" (ayo teman-teman sekarang kita makan). Kejadian demikian mengindikasikan bahwa dolanan Jawa mendorong anak kreatif.

4. Pengembangan Kemampuan Seni Anak

Pengembangan kemampuan seni anak usia dini yang berkaitan dengan dolanan Jawa ini, secara teoritis, dikelompokkan ke dalam anak dapat bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu, memainkan alat musik/ instrumen/benda bersama teman, menyanyikan lagu dengan sikap yang benar, menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu, bermain drama sederhana (Kusumahwati, 2019). Pengembangan kemampuan-kemampuan tersebut, khususnya seni musik dan drama yang merupakan bagian pokok dari penelitian ini, terhimpun dalam dolanan Jawa berbasis pilar-pilar pendidikan meliputi kemampuan tampil di panggung, pengembangan apresiasi terhadap seni, pengembangan cara merawat alat musik, pengembangan cara eksplorasi seni musik, gerak dan lagu, drama, mengekspresikan seni musik, gerak dan lagu, drama.

Kemampuan tampil di panggung sangat disenangi anak. Hasil wawancara dengan orang tua, sebagian besar anak yang mengikuti latihan dolanan Jawa tersebut selalu mnunggu-nunggu pentas. Mereka merespon dengan cara satu hari sebelum pentas mereka sulit tidur karena menunggu pentas tersebut. Apabila dikaitkan dengan pementasan, ketika adegan bermain dengan binatang, anak berteriak (menjerit) ketika melihat gajah dan kijang ke panggung dan mendekatinya; maknanya mereka memainkan dolanan Jawa secara alami dan senang yang hal itu sangat ditunggu-tunggu.

Bakat atau kemampuan seni anak dikembangkan dalam dolanan Jawa adalah kerja sama. Contoh gerak dikombinasikan dengan lagu untuk mengekspresikan pengalaman batin dan mengungkapkan perasaan seseorang serta dilakukan dengan memberikan kebebasan pada anak untuk bergerak sesuai imajinasinya dengan memperhatikan waktu, ruang dan penekanan. Pengembangan mencakup fisik, kemampuan keseimbangan dan koordinasi, pemahaman akan ritme dan tempo, dan kemampuan prediksi kejadian yang akan terjadi selanjutnya serta memiliki kesadaran tubuh yang tinggi.

Selain itu kegiatan bermain peran juga mampu memberikan efek terapi agresivitas anak karena kegiatan bermain ini mampu memecahkan masalah diri

dan sosial melalui serangkaian tindakan pemeranan untuk eksplorasi perasaan-perasaan, memperoleh wawasan tentang sikap-sikap, nilai-nilai dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Selain itu dolanan atau bermain bisa mengajak anak melakukan gotong royong, bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, dan membagi tugas di kelas (Nurjanah, 2015).

5. Pengembangan Kecerdasan Sosial Emosional

Pengembangan kecerdasan sosial emosional anak usia dini adalah pengembangan interaksi anak dengan orang lain. Pengembangan mencakup (a) cara menyapa, cara berkomunikasi, tata krama, sopan santun, mengendalikan emosi; (b) disiplin, bersabar, bersemangat, menjaga kondisi kerja; (c) berpakaian dan berbusana, (d) gaya hidup, (e) sikap belajar; (f) pemanfaatan waktu belajar, adab belajar, (g) menyikapi lingkungan (Nurjanah, 2015).

Dolanan Jawa, dari sekian pengembangan kecerdasan sosial emosional, paling kuat pada pengembangan sosialisasi anak atau interaksi sosial anak. Pada kegiatan bermain gamelan anak proses sosialisasi terjadi sangat intens dan hal ini tidak terjadi pada kegiatan lain. Konsep harmonisasi suara gamelan yang menghendaki keselarasan mendorong anak bergotong royong, peduli teman, dan tenggang rasa. Pembentukan kerja gotong royong tersebut terjadi ketika anak-anak mengusung instrumen gamelan untuk persiapan latihan atau menyimpan gamelan. Mengusung gamelan dilakukan pada persiapan dan selesai bermain semua instrumen harus dimasukkan dalam tempat penyimpanan. Oleh karena instrumen tersebut berat maka satu instrumen diusung dua orang. Mereka dengan suka rela mengusungnya, karena gamelan tersebut menjadi permainan paling disukai di antara alat musik lain, misalnya snare drum, simbal, atau instrumen lain drum band.

Pembentukan sikap peduli teman terjadi ketika bermain gamelan. Peristiwa tersebut terjadi pada saat istirahat seorang siswa bermain demung memainkan lagu-lagu yang telah diberikan, namun salah karena belum hafal. Salah seorang teman yang sudah hafal menuntunnya dengan sabar. Dalam menuntun ini tidak jarang tangannya dipegang, kemudian ditunjukkan bilah-bilah yang ditabuh sehingga terjadi sosialisasi yang sangat akrab. Inilah salah satu proses pembentukan rasa toleransi yang terjadi dalam belajar gamelan.

Kegiatan bermain gamelan juga dapat membentuk perilaku sabar. Sikap ini terbentuk ketika mereka menanti giliran menabuh sebagai akibat jumlah

instrumennya terbatas. Anak yang menunggu giliran tersebut menanti sambil memperhatikan temannya.



Gambar 7
Anak Menunggu Giliran Menabuh

6. Prestasi Belajar Anak

Bermain dolanan Jawa tersebut juga dapat meningkatkan prestasi belajar anak. Perbandingan nilai rerata belajar anak naik; rerata nilai pembentukan perilaku anak mencapai 85,2 % dari sebelumnya 83,9 %; bidang pengembangan bahasa menjadi 81,8 % yang sebelumnya 65,6 %; sedangkan bidang pengembangan daya pikir kelompok 80,5% yang sebelumnya 71,8%. Data tersebut mengindikasikan kegiatan bermain dolanan Jawa dapat meningkatkan prestasi belajar anak.

Kesimpulan

Berdasarkan diskusi pembahasan hasil penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Dolanan Jawa yang diintegrasikan dalam pembelajaran anak usia dini memungkinkan pengembangan motorik halus, kognitif, bahasa, dan kecerdasan sosial emosional. Pengembangan-pengembangan tersebut dapat mawadahi 60 materi pengembangan.

Kegiatan bermain dolanan Jawa melatih anak bermain peran, toleransi, mau menunggu giliran; pengenalan angka, huruf, dan belajar membaca; berbicara, berpendapat; memahami irama tempo lagu, tangga nada; mendorong anak belajar membaca dan menulis, penguasaan bahasa, keterampilan, dan pemahaman konsep bilangan.

Kegiatan bermain dolanan anak mengakibatkan perubahan perilaku siswa dan perubahan perilaku berpengaruh pada prestasi belajar anak. Perubahan perilaku yang sebagian besar merupakan perilaku

Kepustakaan

- Alnahdi, G. H. (2017). Single-subject designs in special education : advantages and limitations. *JORSEN, Journal of Research in Special Education Need*, 13(4), 257–265. <https://doi.org/10.1111/1471-3802.12039>
- Arifin, B. S., & Rusdiana. (2019). *Manajemen Pendidikan Karakter* (1st ed.). Bandung: CV Pustaka Setia.
- Arwati, N. M., & Fadilah, S. (2019). Pengaruh Gerak dan Lagu (Music And Movement) terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Kasih Ibu. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 67–75.
- Cruz, Rr. F. C. •, & Tantia, J. F. (2017). Reading and Understanding Qualitative Research. *Am J Dance Therapy*, 39(August 2016), 79–92. <https://doi.org/10.1007/s10465-016-9219-z>
- Dikmawan, R., & Prastyana, N. (2019). *Penguatan Pendidikan Karakter Anak SD Melalui Konsep Pembelajaran Berbasis Kesenian Budaya Daerah dan Permainan Tradisional di Kampong Dolanan Nusantara Borobudur Magelang*.
- Dirjen Pendidikan Anak Usia Dini, N. dan I. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direjri Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal, dan Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Garzia, M. (2018). Urgensi pendidikan karakter abad 21 pada anak usia dini. In *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2018* (pp. 357–361).
- Hartiningsih, S. (2015). Revitalisasi lagu dolanan anak dalam pembentukan karakter anak usia dini. *Atavisme*, 18(2), 247–259.
- Herawati, E. N. (2015). Nilai-nilai Karakter Yang Terkandung dalam Dolanan Anak pada Festival Dolanan Anak Se-DIY 2013. *Imaji*, 13(1), 13–27.
- Hidayah, D. S. N., & Kuswanto, C. W. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak An-Nahl Bandar Lampung. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Din*, 3(1), 1–9.
- Ismawati, & Putri, A. A. (2020). Pengaruh Permainan Ligu terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Doa Bunda Pematang Benteng Batang Peranap Kabupaten Indragiri Hulu. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 40–53.
- Karim, A. A., & Muqowim. (2020). Implementasi Permainan Tradisional Jamuran dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 22–32. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 103–113.
- Kusumahwati, S. (2019). *Pengembangan Seni di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maryaeni. (2009). Kajian Tembang Dolanan dan Implikasinya dalam Pendidikan Budi Pekerti Anak Bangsa pada Pendidikan Dasar dan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 16(2), 186–193.
- Mukhlisin, A. (2019). Pendidikan Karakter Pemimpin Melalui Tembang Dolanan. *Jurnal Warna*, 3(1), 41–49.
- Nugrahani, F. (2012). Reaktualisasi Tembang Dolanan Jawa Dalam Rangka Pembentukan Karakter Bangsa (Kajian Semiotik). *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 24(1), 58–68.
- Nurjanah. (2015). Pengembangan Bakat Seni Anak pada Taman Kanak-kanak. *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI*, 10(1), 29–34.
- Raharja, B. (2019). Musik Iringan Drama Tari Pengembaraan Panji Inukertapati Bermisi Perdamaian dan Toleransi. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 20(1), 13–23. <https://doi.org/10.24821/resital.v20i1.3459>
- Rosmiati, A. (2014). Teknik Stimulasi dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Lirik Lagu Dolanan. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 15(1), 71–82. <https://doi.org/10.24821/resital.v15i1.801>
- Rukiyati, & Purwastuti, A. (2016). A Model of Karakter Education Based on Local Education Wisdom. *Jurnal Pendidikan Karakter*, VI(1), 130–142.
- Sanjaya, W. (2015). *PENELITIAN PENDIDIKAN, Jenis, Metode dan Prosedur* (3rd ed.). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Silalahi, U. (2009). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Subandi. (2011). Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode dalam Penelitian Pertunjukan. *Harmonia*, 11(2), 173–179.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix. Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaikha, N. A. (2019). Pembelajaran Integrasi Melalui Materi Tembang Dolanan dalam Mata Pelajaran

- Bahasa Jawa di Al Kautsar Yogyakarta. *Jurnal Abdu: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 1–23.
- Sumarno, B. (2008). Pengembangan Soal Matematika dengan Empat Pilar Belajar.pdf. In Hartono, H. Kuswanto, Sunyata, & H. Nurcahyo (Eds.), *Proseding Seminar Nasional; Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA* (pp. 1–15). Yogyakarta: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta. Retrieved from http://staffnew.uny.ac.id/upload/132206816/pelitian/Makalah-EmpatPilar_0.pdf
- Supeni, S. (2015). Strategi Pengembangan Model Pembelajaran Melalui Tembang Dolanan Jawa Ssebagai Penguatan Nnilai-nilai Pendidikan Karakter Pada Ssiswa Sekolah Dasar Bumi 2 N0 205 Laweyan di Surakarta. *Eksplorasi*, 18(1), 68–84.
- Suryani, N., Krisdianti, N., Safitri, A., & Subiyantoro, S. (2018). Pengembangan Aplikasi Tembang Dolanan Jowo Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 172–179.
- Tanjung, N., & Efastri, S. M. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Bermain Puzzle Jam Anak Usia 4-5 tahun Di PAUD Generasi Bangsa Pekanbaru. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 13–24. <https://doi.org/10.5956/jriet.32.509>



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202032680, 9 September 2020

Pencipta

Nama : **Budi Raharja**

Alamat : Kudu Ngemplak, RT. 008, RW. 013, KalDesa Sinduadi, Kec. Mlati, Kab. Sleman, D.I.Yogyakarta, Sleman, DI YOGYAKARTA, 55284

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Budi Raharja**

Alamat : Kudu Ngemplak, RT. 008, RW. 013, KalDesa Sinduadi, Kec. Mlati, Kab. Sleman, D.I.Yogyakarta, Sleman, DI YOGYAKARTA, 55284

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Karya Tulis (Artikel)**

Judul Ciptaan : **PERANCANGAN GAMELAN ANAK-ANAK: Sebuah Strategi Pengenalan Gamelan Pada Anak Usia Prasekolah**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 2 September 2004, di Yogyakarta

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, dihitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000203141

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Hamis, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

BANK RAKYAT INDONESIA	BUKTI PENERIMAAN NEGARA		KEMENTERIAN
	PENERIMAAN NEGARA BUKAN PAJAK		KEUANGAN

Data Pembayaran:
 Tanggal Jam Bayar : 09/09/2020 06:03:15 NTB : 200909704275
 Tanggal Buku : 09/09/2020 NTFN : C99BA2G4UKORIOCG
 Kode Cab. Bank : 0409 STAN : 723436

Data Setoran:
 Kode Billing : 620200907497872
 Nama Wajib Bayar : 32510-Karwil Yogyakarta
 Kementerian/Lembaga : 013
 Unit Eselon I : 07
 Satuan Kerja : 097102
 Jumlah Setoran : Rp. 400.000,00 Mata Uang : IDR
 Terbilang : EMPAT RATUS RIBU RUPIAH

This is a computer generated message and requires no signature
 Informasi ini hasil cetakan komputer dan tidak memerlukan tanda tangan

Validasi Bank

32510-Karwil Yogyakarta 0000 0000 400000 00 09092020 09092020 C99BA2G4UKORIOCG
 200909704275 723436 139

0409 0409053 8738 4000003 09092020 060915

CASH

IDR 400.000,00 Dr

032901003434307 REK PERSEPS

IDR 400.000,00 Cr

NTFN : C99BA2G4UKORIOCG

09 SEP 2020

Toto
Toto

Lampiran 4. Copy Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) 100%



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

Jl. Parangtritis Km. 6.5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta 55001 Telp. (0274)379131, 373059
Rektor (0274)371233, Fax (0274)371233

**SURAT PERNYATAAN TANGGUNG JAWAB BELANJA
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN TERAPAN
TAHUN 2020**

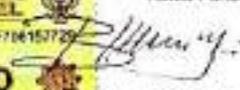
Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Dr. Badi Raharja, M. Hum.
NIP : 195701121987031001
Unit Kerja : Jurusan SastraSasi, Fakultas FSP
Alamat : Kutungemplak RT 08 RW 13 Sinduati Mlati Sleman Yogyakarta 55284

Berdasarkan Surat Keputusan (SK) Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta Nomor: 287/IT4/1902020, tanggal 30 Juni 2020 tentang Pengangkatan Tenaga Peneliti "Penelitian Dosen ISI Yogyakarta" pada Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta Tahun 2020 dan Perjanjian / Kontrak Penelitian Nomor: IT4/PG2020 tanggal 07 Oktober 2020 mendapatkan anggaran untuk kegiatan penelitian dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Tradisi Dolanan Jawa, sebesar Rp 12.500.000,00, dengan ini menyatakan bahwa:

1. Rekapitulasi penggunaan anggaran kegiatan penelitian (70% dan 30%) yang tercantum pada lampiran surat pernyataan ini, benar-benar dikeluarkan untuk pelaksanaan kegiatan penelitian dimaksud.
2. Bersedia menyerahkan surat pernyataan ini disertai bukti pengeluaran belanja kegiatan penelitian yang telah diproses kepada Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.
3. Bersedia untuk dilakukan pemeriksaan terhadap bukti-bukti pengeluaran belanja kegiatan penelitian oleh Aparat Pengawas Fungsional Pemerintah.
4. Apabila dikemudian hari, pernyataan yang saya buat ini mengakibatkan kerugian Negara maka saya bersedia dibuntut penggantian kerugian Negara dimaksud, sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 07 November 2020
Ketua Peneliti

Dr. Badi Raharja, M. Hum.
NIP 195701121987031001

**Lampiran 5. Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70% dan Rekapitulasi
Penggunaan Anggaran 30%
Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70%**

**REKAPITULASI PENGGUNAAN ANGGARAN 70%
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA TAHUN 2020
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Anak
Usia Dini Melalui Tradisi Dolanan Jawa
Ketua Peneliti : Dr. Budi Raharja, M. Hum .
NIP : 195701121987031001
Jurusan : Pendidikan Seni Pertunjukan
Dana 100% (kecapai) : Rp. 12.500.000,-
Dana 70% : Rp. 8.750.000,-

1. BAHAN					
No.	Item	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
2	Tabuh Gamelan Anak	Set	2	250000	500,000.00
3	Melans Gamelan	set	1	150000	150,000.00
Sub total (Rp.)					650,000.00
2. PENGUMPULAN DATA					
No.	Item	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Konsultasi Latihan	Paket	100	15000	1,500,000.00
2	Flashdisk	Buah	2	75000	150,000.00
3.	Honorarium Guna Dolanan Jawa	Bulan	10	100000	1,000,000.00
4	Uang Transportasi Peneliti	Bulan	10	100000	1,000,000.00
Sub total (Rp.)					3,650,000.00
3. SEWA PERALATAN					
No.	Item	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Kostum Tari Anak	Setel	20	50000	1,000,000.00
2	Sewa Kostum Pemain Gamelan Anak	stel	15	50000	750,000.00
Sub total (Rp.)					1,750,000.00
4. ANALISIS DATA					
No.	Item	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Kartus HVS	Rim	5	50000	250,000.00
2	Paket Data	Bulan	6	100000	600,000.00
Sub total (Rp.)					850,000.00
5. PELAPORAN, LUARAN WAJIB, LUARAN TAMBAHAN					
No.	Item	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Laporan Penelitian	Eksemplar	10	160000	1,600,000.00
Sub total (Rp.)					1,600,000.00
JUMLAH TOTAL					8,500,000.00



Yogyakarta, 28 September 2020
Peneliti

Dr. Budi Raharja, M. Hum
NIP. 19570112 198703 1 001

Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 30%

REKAPITULASI PENGGUNAAN ANGGARAN 30% PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA TAHUN 2020 SKEMA PENELITIAN TERAPAN

Judul Penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Tradisi Dolanan Jawa

Ketua Peneliti : Dr. Budi Raharja, M. Hum.
NIP : 195701121987031001
Jurusan : Pendidikan Seni Pertunjukan
Dana 100% (Anggaran) : 12.500.000
Dana 30% : 3.750.000

1. BAHAN					
No.	Item	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Kertas HVS	2	Rim	50.000	100.000
2	Cartridge warna	1	Buah	300.000	300.000
3	Flashdisk	2	Buah	50.000	100.000
Sub total (Rp.)					500.000

2. PENGUMPULAN DATA					
No.	Item	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Pelatih Dolanan Jawa	10	Jam	100.000	1.000.000
2	Bantuan Konsumsi Latihan	25	Buah	20.000	500.000
Sub total (Rp.)					1.500.000

3. SEWA PERALATAN					
No.	Item	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Penselitharian Gamelan	Kali	1	500.000	500.000
Sub total (Rp.)					500.000

4. ANALISIS DATA					
No.	Item	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Perjalanan peneliti	10	Kali	100.000	1.000.000
Sub total (Rp.)					1.000.000

5. PELAPORAN, LUARAN WAJIB, LUARAN TAMBAHAN					
No.	Item	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Foto Kepti	1000	Lembar	200	200.000
2	Jilid	5	Buah	10.000	50.000
Sub total (Rp.)					250.000

Total Penggunaan Anggaran (Rp.)					3.750.000
---------------------------------	--	--	--	--	------------------



Yogyakarta, 23 November 2020
Peneliti

Dr. Budi Raharja, M. Hum.
NIP. 195701121987031001