

**Penerapan Metode Sariswara dalam Dolanan Anak
di Taman Kesenian Ibu Pawiyatan Tamansiswa**

JURNAL
Program Studi S-1 Pendidikan Musik



Disusun oleh
Nadya Hanna Difandi
NIM 16100680132

PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

Genap 2019/2020

Penerapan Metode Sariswara dalam Dolanan Anak di Taman Kesenian Ibu Pawaiyatan Tamansiswa

Nadya Hanna Difandi¹, Triyono Bramantyo PS², Debora Ratnawati Yuwono³

^{1,2,3} Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
nadyadifandi@gmail.com

Abstract

The Sariswara method is an art method by Ki Hadjar Dewantara which consists of three lessons, i.e. language, song, and story. The elements of song in Sariswara Method are related to vocal music, which is in its application using singing as the basic of the lesson. This study will examine the Sariswara method in level of dolanan anak who has mastery the learning materials in 4 meetings, furthermore this study will analysis the music elements in tembang dolanan "Cungkup Milang Kondhe", which used Pelog Lima and for interval melody has second minor for the closest range and minor sixth for the farthest range. Using convenient interval melodies in tembang dolanan help the children to remember and singing the tembang dolanan melodies easily. This research used descriptive qualitative design with textual and contextual studies and was conducted in Taman Kesenian Ibu Pawaiyatan Tamansiswa. The result of this study will be summarized in taxonomy Bloom theory which consist of three domains, i.e cognitive domain, affective domain, and psychomotor domain. The cognitive domain in dolanan anak Sariswara's Method can reached at level 5 out of levels 6, the affective domain can reached all levels which consists of 5 levels, and psychomotor domain can reached at level 6 out of levels 7.

Keywords: Sariswara method, dolanan anak, taxonomy Bloom

Abstrak

Metode Sariswara merupakan metode pendidikan kesenian oleh Ki Hadjar Dewantara yang terdiri dari tiga unsur mata pelajaran, yaitu bahasa, lagu, dan cerita. Unsur pelajaran lagu dalam metode Sariswara memiliki keterkaitan dengan musik vokal, yakni pada penerapannya yang menggunakan nyanyian sebagai dasar pembelajaran. Penelitian ini mengkaji metode Sariswara pada tingkat dolanan anak yang mempunyai target penguasaan materi selama 4 kali pertemuan, selain itu analisis unsur elemen musik juga dilakukan dalam tembang dolanan "Cungkup Milang Kondhe". Laras yang dipakai dalam tembang dolanan "Cungkup Milang Kondhe", memakai laras Pelog Lima dan mempunyai interval melodi paling dekat sekon kecil serta interval melodi yang paling jauh sekt kecil. Penggunaan interval melodi yang mudah dijangkau dalam tembang dolanan membantu anak untuk dapat mengingat dan menyanyikan melodi tembang dengan mudah. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode penelitian deskriptif analisis yang menggunakan studi tekstual dan kontekstual, penelitian dilakukan di Taman Kesenian Ibu Pawaiyatan Tamansiswa. Hasil kajian dari penerapan metode Sariswara dalam tingkat dolanan anak dirangkum ke dalam sebuah struktur hierarki teori taksonomi Bloom yang terdiri dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif penerapan metode Sariswara dalam dolanan anak dapat mencapai pada tingkat ke-5 dari 6 tingkatan, ranah afektif mencakup semua tingkatan yang terdiri dari 5 tingkat, dan ranah psikomotorik mencapai tingkat ke-6 dari 7 tingkatan.

Kata kunci: Sariswara method, dolanan anak, taxonomy Bloom

Pendahuluan

Studi ini mengkaji penerapan metode Sariswara dalam tingkat dolanan anak. Topik ini dipilih sebagai bahan penelitian

dikarenakan ketertarikan penulis terhadap metode Sariswara yang mempunyai keterkaitan terhadap pendidikan musik dan juga didasari oleh masih jarangny sumber tertulis terhadap metode Sariwara, maka dari

itu penulis ingin turut serta berkontribusi dalam bentuk sebuah kajian ilmiah yang dapat berguna untuk menyebar luaskan ilmu-ilmu yang terkandung dalam metode Sariswara agar semakin diketahui keberadaannya serta dapat digunakan sebagai acuan untuk menjadi bahan referensi mengenai metode pendidikan musik yang berasal dari bangsa Indonesia. Metode Sariswara mempunyai tiga unsur pelajaran di dalam penerapan pembelajarannya yang terdiri dari bahasa, lagu, dan cerita. Melalui konsep dasar dari tiga pelajaran tersebut, Ki Hadjar Dewantara memiliki tujuan pendidikan yang dapat menanamkan nilai-nilai kebudayaan bangsa yang luhur, dapat memperhalus budi, tidak melupakan sisi kemanusiaan, serta pendidikan yang pembelajarannya dapat menyadari kodrat pemberian Tuhan (Dewantara, 2013:15). Metode Sariswara mempunyai 5 tingkatan yang disesuaikan dengan jenjang pendidikan dan umur, adapun ke-5 tingkatan tersebut sebagai berikut: 1) Dolanan Anak, diterapkan pada usia 4-9 tahun yang mana pada usia tersebut memasuki pendidikan tingkat TK sampai dengan SD kelas 3. Pembelajaran pada tingkat dolanan anak diaplikasikan ke dalam sebuah permainan dengan diikuti nyanyian-nyanyian dari tembang dolanan, tingkat ini sebagai dasar pendidikan karakter anak; 2) Langen Carita, ditujukan ketika anak berusia 10-12 tahun (tingkat SD kelas 4-6), pembelajaran yang diterapkan pada tingkat ini dikemas ke dalam bentuk suatu drama yang di dalamnya terdapat tarian dan nyanyian, cerita yang dipakai berhubungan dengan kisah perjuangan; 3) Langen Sekar, ditujukan pada jenjang pendidikan SMP (usia 13-15 tahun) merupakan masa-masa pubertas seorang manusia, oleh karena itu penyampaian pembelajaran dalam tingkat ini dikemas ke dalam bentuk drama, tarian, dan nyanyian tembang, namun tembang yang digunakan sudah memakai tembang mocapat dasar. Cerita yang dipakai dalam

drama pada tingkat ini bertema fabel sebagai analogi untuk melatih berperilaku di dalam kehidupan sosial; 4) Langen Asmoro, memasuki jenjang pendidikan SMA yang berusia 16-18 tahun dimana pada usia tersebut memasuki masa remaja yang sedang mengalami masa-masa pubertas. Oleh karena itu, pembelajaran dikemas tetap dalam bentuk drama, tari, dan nyanyian tembang, namun tembang yang digunakan sudah mocapat lengkap. Cerita yang digunakan pada tingkat ini bersifat cerita-cerita yang dekat dengan sifat remaja yang mempunyai banyak keinginan tahu dan semangat yang menggebu-gebu; 5) Langen Dria, diperuntukan bagi seseorang yang sudah memasuki usia dewasa yang berumur 19-21 tahun, tingkat ini merupakan gabungan dari semua tingkatan yang tetap dikemas dalam bentuk kesenian drama, tari, dan nyanyian tembang. Cerita dapat bersifat bebas namun syarat akan makna. Akan tetapi, pada kajian ini hanya akan membahas penerapan metode Sariswara pada tingkat dolanan Anak, tembang yang digunakan untuk dianalisis berjudul "Cungkup Milang Kondhe, karya dari S. Soetjipto B.A dan tempat penelitian dilakukan di Taman Kesenian Ibu Pawiyatan Tamansiswa. Hasil penerapan metode Sariswara dalam dolanan anak akan dikaji ke dalam perspektif taksonomi Bloom yang terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Metode

Kajian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana pada jenis penelitian kualitatif seorang peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan pada hasilnya penelitian kualitatif menekankan makna

dari pada generalisasi (Sugiyono, 2013:9). Dalam penelitian kualitatif ini metode yang dipilih adalah deskriptif analisis. Adapun pengertian dari metode deskriptif analisis adalah suatu data/sampel penelitian yang telah terkumpul berfungsi untuk dapat mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2009:29).

Hasil dan Diskusi

Metode Sariswara adalah metode pendidikan kesenian yang diciptakan oleh Ki Hadjar Dewantara yang terdiri dari tiga pelajaran di dalamnya, yaitu bahasa, lagu, dan cerita. Pelajaran bahasa yang dipakai dalam metode Sariswara memakai bahasa daerah yang memiliki tujuan untuk menanamkan rasa cinta terhadap kebudayaan bangsa. Fungsi pemakaian pelajaran bahasa dalam metode Sariswara, yakni untuk dapat melatih intelektual anak yang didapat dari berbagai kosa kata yang dipakai dalam lirik pada tembang atau lirik yang berisikan rima-rima dan mempunyai makna dalam arti bahasanya. Pelajaran lagu dalam metode Sariswara, dipakai sebagai pengertian dari ragam suara yang berirama, pada penerapannya dilakukan dengan bernyanyi. Unsur lagu dalam metode Sariswara menjadi unsur penting, karena melalui lagu, seseorang dilatih untuk dapat mengolah rasa, hal tersebut yang menjadikan pendidikan tidak hanya melatih intelektualisme tetapi melatih kepekaan rasa. Menurut (Welch, 2012), terdapat 5 manfaat bernyanyi untuk anak-anak, yaitu: (1) manfaat secara fisik, mempunyai hubungan dengan fungsi pernapasan dan jantung, mengembangkan motorik halus dan kasar dalam vokal, pengembangan fungsi neurologis; (2) manfaat secara psikologis,

mengembangkan komunikasi intra-personal dan inter-personal, mengembangkan karakter individu, sebagai medium untuk meluapkan emosi; (3) manfaat sosial, dapat meningkatkan rasa keterlibatan sosial; (4) manfaat musikal, dapat meningkatkan sensitifitas musikal, meningkatkan kreativitas individu; (5) manfaat pendidikan, dapat meningkatkan pengetahuan, memahami tentang lingkungan sekitar. Di dalam bernyanyi, hal lain yang turut menjadi bagian terpenting adalah proses mendengarkan. Maka dari itu, proses mendengarkan yang paling baik dilakukan adalah mendengarkan secara perseptif. Adapun proses proses mendengarkan perseptif, yakni mendengarkan musik dengan menuntut seseorang untuk dapat berkonsentrasi dan memiliki kesadaran yang tajam terhadap musik (Miller, 2017:9). Sementara itu, mengenai unsur cerita dapat diartikan sebagai suatu medium pembelajaran yang memiliki tujuan untuk dapat menyampaikan makna dalam tembang atau karangan sandiwara melalui permainan atau ke dalam bentuk drama atau operet yang terdapat berbagai peran penokohan di dalamnya.

Metode Sariswara dalam dolanan anak, merupakan tingkat paling dasar yang mempunyai pengaruh penting terhadap tumbuh kembang jiwa anak. Dolanan anak bertujuan untuk mendidik anak sesuai dengan kodrat jiwanya, yang dimaksud dengan kekuatan kodrat jiwa anak, yaitu yang berhubungan dengan kecakapan dan kecerdasan panca indera yang belum sempurna pertumbuhannya, oleh karena itu dolanan anak mengadopsi tingkah laku perbuatan yang memiliki makna tujuan pengajaran (Hadisukatno, 1981:156). Dolanan anak yang diaplikasikan kedalam bentuk suatu permainan pada umumnya mengajarkan anak untuk dapat bersosialisasi dan bergaul dengan temannya, permainan ini biasanya dilakukan di tempat terbuka dan

melibatkan banyak orang untuk memainkannya (Ariani dalam Daryanto et al., 2017:1257). Adapun macam-macam golongan Dolanan Anak berdasarkan jenis permainannya yang di tulis oleh Hadisukatno (Hadisukatno, 1981:158-159), sebagai berikut:

1) permainan yang bersifat menirukan sesuatu; 2) permainan dengan kekuatan dan kecakapan fisik; 3) permainan yang bertujuan melatih panca indera; 4) permainan dengan latihan bahasa; 5) permainan dengan lagu dan gerak berirama, khusus pada permainan jenis ini terbagi lagi ke dalam dua golongan lagu, yaitu golongan lagu yang menjadi pokok permainan dan golongan lagu yang disertai dengan gerakan permainan (Hadisukatno, 1981:159-160).

Salah satu tembang dolanan anak yang berjudul “Cungkup Milang Kondhe”, merupakan jenis dolanan yang dalam pengaplikasiannya menggunakan lagu dan gerak berirama, jenis lagu dolanan ini termasuk ke dalam golongan lagu dengan gerakan permainan. Analisis terhadap unsur bahasa, lagu, dan cerita yang terdapat di dalam tembang “Cungkup Milang Kondhe” adalah sebagai berikut:

Bahasa

Lirik yang terdapat dalam tembang dolanan “Cungkup Milang Kondhe” memakai bahasa Jawa, adapun isi lirik tersebut sebagai berikut:// *Cungkup-cungkup milang kondhe/ milang arum-arum tembayatan/ cungkup maesa/ jejagane jaturangga/ reyo-reyo sopo nggawa?//*. Jika dilihat dari judul tembang dolanan “Cungkup Milang Kondhe”, terasa sulit untuk mengartikan makna dari menghubungkan satu kata dengan kata lainnya. Tembang dolanan ini bukan tembang dolanan yang secara bahasa mempunyai makna tersirat pada liriknya, melainkan lirik tembang dolanan “Cungkup

Milang Kondhe” mengajarkan anak-anak untuk mempelajari kosa kata baru yang asing terdengar dalam lingkungan sehari-hari. Beberapa kosa kata baru yang jarang ditemui anak-anak terdapat pada kata-kata sebagai berikut: ‘*cungkup*’ memiliki arti sebagai rumah nisan, ‘*milang*’ memiliki arti menghitung, ‘*kondhe*’ memiliki arti sanggul rambut, ‘*arum*’ memiliki arti harum, ‘*tembayatan*’ memiliki arti karya seni, ‘*maesa*’ memiliki arti kerbau, ‘*jejagane*’ memiliki arti jalan setapak.

Lagu

Lagu dolanan “Cungkup Milang Kondhe” merupakan jenis lagu yang dimainkan dalam laras Pelog patet Lima dari 5̣ 6̣ 1̣ 2̣ 3̣ 5̣ 6̣ 1̣ (dibaca: mo nem ji ro lu mo nem’ ji’) atau jika di transkrip dalam teori musik barat tersusun dari nada-nada G#-A-C#-D-E-G#’-A’-C#’ (sel la di re mi sel la). Di bawah ini merupakan notasi angka “Cungkup Milang Kondhe”:

CUNGKUP MILANG KONDHE (Tembang Dolanan Anak)

Ciptaan: S. Soetjipto, B.A

4/4
Pelog Lima

3̣ | 5̣ . 3̣ 5̣ 3̣ 2̣ 3̣ | 1̣ 0 6̣ 1̣ 6̣ | 5̣ 5̣ 1̣ 6̣ 5̣ 3̣ 2̣ |
Cung - kup cungkup mi - lang kon - dhe Mi - lang A - rum a - rum tem - ba - ya -

1̣ | 0 6̣ 1̣ 2̣ 3̣ | 1̣ 1̣ 2̣ 1̣ 6̣ 1̣ 2̣ 3̣ |
tan Cungkup ma - e - sa je - ja - ga - ne ja - tu - rang

1̣ | 5̣ 5̣ 5̣ 5̣ 5̣ 6̣ 5̣ 3̣ | 5̣ 5̣ 5̣ 5̣ 5̣ 6̣ 3̣ 2̣ | 1̣ 0 0 0 |
ga re - ya re - yo sa - pa ngga - wa re - ya re - yo sa - pa ngga - wa?

Notasi 1. Notasi Angka “Cungkup Milang Kondhe” dalam laras Pelog patet Lima

Jika tembang “Cungkup Milang Kondhe” ditranskrip ke dalam penulisan notasi balok yang sesuai dengan teori musik barat maka tangga nada yang dimainkan berada pada tangga nada A mayor. Di bawah

ini bentuk penulisan notasi balok terhadap tembang “Cungkup Milang Kondhe”:

CUNGKUP MILANG KONDHE

S. Soetjipto, B.A

Andante

Cung-kup cung-kup mi-lang kon-dhe Mi-lang A - rum a - rum tem-ba-ya-
 4 tan Cung-kup Ma - e - sa je - ja - ga - ne ja - tu rang -
 6 ga re - ya re - yo sa - pa ngga - wa re - ya re - yo sa - pa ngga - wa?

Notasi 2. Transkrip lagu “Cungkup Milang Kondhe” ke dalam penulisan notasi barat

Melalui pemahaman teori musik barat unsur elemen musik yang terkandung dalam tembang dolanan “Cungkup Milang Kondhe” sebagai berikut:

1. Interval

Interval nada dalam melodi ‘Cungkup Milang Kondhe’ memiliki interval paling dekat yakni sekon kecil pada nada C#-D dan interval yang paling jauh yaitu sekt kecil yang berada pada nada C#-A.

2. Tempo

Tempo yang digunakan dalam menyanyikan Cungkup Milang Kondhe memakai tempo *Andante*, yang mempunyai arti menyanyikannya dengan santai tidak terburu-buru (seperti orang sedang berjalan) atau dalam penggunaan metronome di antara 76-89 bpm.

3. Dinamika

Dinamika dalam menyanyikan lagu ‘Cungkup Milang Kondhe’ menunjukkan suasana yang riang karena lagu ini merupakan lagu yang mengiringi permainan anak.

4. Irama atau Ritme

Irama atau ritme dalam lagu ‘Cungkup Milang Kondhe’ menggunakan birama 4/4. Penggunaan ritmis pada melodi lagu tergolong cukup sederhana, yakni menggunakan not-not 1/4 dan 1/8. Dengan penggunaan ritmis yang sederhana tersebut tidak ditemukan kesulitan bagi anak-anak untuk memahami lagu ini.

5. Melodi

Melodi dalam lagu Cungkup Milang Kondhe menggunakan motif-motif ritmis seperti di bawah ini:

a) Motif 1

Cung-kup cung-l

Notasi 3. Motif 1

b) Motif 2

kup mi-lang kon-dhe

Notasi 4. Motif 2

c) Motif 3

Mi-lang A - rum

Notasi 5. Motif 3

Cerita

Cerita dalam tembang “Cungkup Milang Kondhe”, dibalut dengan sebuah permainan. Anak-anak bermain bersama-sama dengan minimal jumlah peserta 5 orang anak. Permainan “Cungkup Milang Kondhe”, hanya membutuhkan benda kecil seperti kerikil yang nantinya untuk ditebak oleh anak pada siapa krikil tersebut dipegang. Mula-mula anak melakukan *hompimpa* (undian) untuk menentukan pemain yang bertugas menebak krikil. Kemudian, pemain tersebut berada di tengah

lingkaran sambil menutup mata dan anak lain membuat lingkaran sambil menyanyikan lagu "Cungkup Milang Kondhe". Setelah lagu selesai dinyanyikan pada akhir kalimat dan berhenti di satu pemain maka pemain tersebut berkewajiban untuk menyembunyikannya agar tidak diketahui oleh pemain yang bertugas menebak. Kemudian, pemain yang bertugas menebak mempunyai kesempatan tiga kali untuk menebak siapa pemain yang memegang kerikil tersebut. Jika tebakan benar maka pemain yang memegang kerikil tersebut bertukar posisi menjadi pemain yang menebak, jika salah menebak, maka pemain yang menebak tadi akan mendapatkan hukuman dari teman-temannya sesuai kesepakatan yang telah dibuat. Hukuman tersebut hanya bersifat hiburan bagi anak-anak bukan bermaksud ingin mengkucilkan temannya. Makna yang terdapat dalam permainan ini, yakni melatih keberanian anak untuk dapat bersosialisasi dengan teman-temannya dan tidak membeda-bedakan antar teman berdasarkan latar belakang strata sosial. Permainan ini juga mengajarkan anak untuk berani berbuat jujur, melatih kepercayaan diri, melatih sportifitas, melatih ketelitian, dan dapat menumbuhkan rasa kebersamaan antar teman.

Proses Penerapan Metode Sariswara dalam Dolanan Anak

Proses penerapan Metode Sariswara dalam Dolanan Anak di Taman Kesenian dianalisis berdasarkan pengamatan observasi di lapangan dan melalui informasi yang didapatkan dari wawancara dengan narasumber. Berikut penjelasan mengenai proses penerapan Metode Sariswara dalam Dolanan Anak secara terstruktur dalam lagu 'Cungkup Milang Kondhe' dengan target pembelajaran selama 4 kali pertemuan:

- a. Pertemuan ke-1 sampai ke-2, melakukan tahap-tahap pembelajaran di bawah ini:
 - 1) Tahap pertama, guru harus sudah menyiapkan tembang dolanan anak dalam bentuk lembaran part yang nantinya akan dibagikan kepada anak didik;
 - 2) Tahap kedua, ketika sudah berada pada lingkungan belajar, guru haruslah terlebih dahulu dapat menciptakan suasana yang senang dan nyaman. Peran guru sangat penting untuk dapat membangun semangat anak dalam belajar (tahap ini harus selalu diterapkan pada setiap pertemuannya);
 - 3) Tahap ketiga, ketika suasana belajar yang menyenangkan sudah tercipta baru lah guru menjelaskan terlebih dahulu tentang judul tembang dan makna dari tembang yang dinyanyikan;
 - 4) Tahap keempat, yakni guru mencontohkan terlebih dahulu dengan menyanyikan nada-nada pada tembang dolanan yang akan dipelajari anak. Dalam menyanyikan tembang, guru tidak langsung menyanyikan melodi tembang dengan lirik, melainkan lirik pada tembang diganti dengan kata-kata yang mudah diikuti oleh anak. Hal tersebut bertujuan agar melodi pada tembang dapat mudah diingat oleh anak didik;
 - 5) Tahap kelima, anak didik memasuki proses mendengarkan secara perseptif yang merupakan mendengarkan dengan konsentrasi penuh, sehingga dapat membantu anak didik untuk dapat memahami musik pada tembang yang dinyanyikan dan anak didik juga secara tidak langsung dapat mengalami pengalaman musikal;

- 6) Tahap keenam, ketika anak sudah mengalami proses mendengarkan secara perseptif, kemudian anak didik mulai menyanyikan tembang sesuai dengan apa yang dicontohkan guru. Proses menyanyikan melodi tembang diulang-ulang sampai anak didik benar-benar mengingatnya.
- b. Pertemuan ke-3 sampai pertemuan ke-4, melakukan tahap-tahap di bawah ini:
- 1) Tahap pertama dalam pertemuan ke-3 sampai ke-4, yakni jika melodi tembang sudah benar-benar melekat dalam ingatan anak didik baru lah guru mulai memasukkan lirik asli pada tembang yang dinyanyikan. Pada tahap ini, kemungkinan terdapat anak didik yang kebingungan dengan bahasa pada lirik yang asing terdengar. Guru memberikan kesempatan anak didik untuk bertanya dan guru berkewajiban untuk menjelaskan kepada anak didik agar mereka dapat mengerti bahasa-bahasa yang baru didengar;
 - 2) Tahap kedua, pada tahap ini anak didik sudah menguasai melodi dan lirik tembang dolanan anak. Ketika bernyanyi dengan memakai lirik sudah dapat dinikmati anak, gerakan-gerakan muncul mengikuti ritme musik pada tembang. Gerakan yang mengiringi tembang ada yang gerakannya memang sudah baku dan ada juga hasil modifikasi dari guru. Gerakan-gerakan yang mengiringi tembang dolanan anak dirangkai dalam suatu cerita tematik yang diaplikasikan ke dalam sebuah permainan;
 - 3) Tahap ketiga, pada tahap ini merupakan gabungan dari semua runtutan yang dipelajari anak didik

ke dalam suatu perwujudan permainan. Pada saat bermain guru juga turut ikut serta, akan tetapi guru bersikap preventif selama permainan berlangsung jika anak didik berperilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma yang dijunjung. Pada proses bermain ini secara tidak langsung anak didik dilatih pendidikan karakter agar menjadi manusia yang bermoral dan berbudi pekerti baik.

Kajian Teori Taksonomi Bloom

Teori Taksonomi Bloom merupakan kerangka konsep berpikir yang mengklasifikasikan keterampilan melalui struktur tingkatan kompetensi. Adapun ranah yang dicakup dalam kerangka konsep Taksonomi Bloom, terdiri dari: 1) ranah kognitif yang berorientasi pada kemampuan berpikir (intelektual); 2) ranah afektif yang berhubungan dengan etika, emosi, nilai yang dianut, dan sikap; 3) ranah psikomotorik yang berorientasi pada keterampilan motorik (Gunawan & Palupi, 2012:99). Penjelasan terhadap ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik yang terkandung dalam Metode Sariswara pada tingkat Dolanan Anak, sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif – Pengetahuan

Ranah kognitif diurutkan berdasarkan kategori tingkatan dari yang paling dasar sampai tingkat yang paling tinggi, sebagai berikut:

1) Mengingat

Penerapan mengingat dilakukan ketika anak didik baru mulai mempelajari tembang-tembang baru. Pertama-tama, anak didik diminta untuk mengenali tembang dolanan melalui

proses mendengarkan. Lalu setelah itu, anak didik diminta untuk mengingat dan menghafal melodi pada tembang terlebih dahulu, kemudian baru lah anak didik mengingat dan menghafal lirik tembang yang dinyanyikan.

2) Memahami

Kategori memahami berarti, anak didik dapat memahami instruksi-instruksi yang terkandung dalam tembang, seperti cara bernyanyi dan menglafalkan lirik tembang.

3) Menerapkan

Kategori penerapan berarti, anak didik sudah mampu menyanyikan tembang secara langsung, setelah melalui proses mendengarkan perseptif.

4) Menganalisis

Menganalisis terjadi dengan sendirinya ketika anak didik menemukan kata-kata baru dalam lirik tembang yang tidak dipahami kemudian muncul rasa ingin tahu.

5) Mengevaluasi

Evaluasi dilakukan guru untuk melihat sudah sejauh mana kemampuan anak didik dalam bernyanyi dan jika kemampuan rata-rata anak sudah tercapai maka guru dapat memutuskan untuk mempelajari lagu baru. Evaluasi yang dilakukan anak didik menyadari sejauh mana pemahamannya dibandingkan dengan teman-temannya, tahap ini anak didik diminta untuk bertanya pada diri sendiri apakah masih terdapat hal-hal yang dirasa belum dipahami atau tidak.

6) Mencipta

Dalam tingkat dolanan anak, anak didik belum dapat menciptakan/merancang/modifikasi materi pembelajaran.

b. Ranah Afektif – Sikap

Ranah afektif diurutkan berdasarkan kategori tingkatan dari yang paling dasar sampai tingkat yang paling tinggi, sebagai berikut:

1) Penerimaan

Kategori penerimaan ditemukan dalam permainan anak, anak didik mampu menghargai perbedaan latar belakang individu seperti perbedaan umur, perbedaan agama, dan lain-lain.

2) Responsif

Anak didik mampu menanggapi pertanyaan yang diberikan guru dan juga mampu melakukan tantangan-tantangan dalam setiap pembelajaran. Contohnya seperti, anak didik memberanikan diri untuk bernyanyi di depan teman-temannya.

3) Nilai diri

Nilai diri ditunjukkan dari perilaku anak didik dalam kegiatan pembelajaran. Anak didik dapat dengan sukarela membantu teman-temannya ketika mengalami kesulitan, anak didik menjunjung sportifitas dalam permainan, anak didik berlaku jujur, dan juga mampu berbesar hati untuk mengakui kealahannya ketika bermain dengan teman-temannya.

4) Organisasi

Anak didik dapat menciptakan suasana rukun dengan teman-temannya tanpa adanya perselisihan. Anak didik juga mampu mematuhi aturan-aturan yang diterapkan oleh guru ketika dalam proses belajar-mengajar.

5) Karakterisasi

Anak menunjukkan sikap kooperatif dalam pembelajaran. Anak juga mempunyai sikap percaya diri ketika melakukan kegiatan kesenian,

seperti bernyanyi, menari, bermain gamelan, dan lain-lain.

c. Ranah Psikomotorik – Keterampilan

Ranah psikomotorik diurutkan berdasarkan kategori tingkatan dari yang paling dasar sampai tingkat yang paling tinggi, sebagai berikut:

1) Persepsi

Anak didik dapat merasakan lagu-lagu yang mempunyai tema yang berbeda-beda dan melakukan penyampaian yang berbeda pula.

2) Kesiapan

Kesiapan anak didik telah dilakukan dengan latihan-latihan rutin seperti latihan tari, latihan nembang, latihan karawitan yang dapat melatih kesiapan kemampuannya yang berhubungan dengan keterampilan, kekuatan fisik, dan emosional.

3) Reaksi yang di arahkan

Anak didik mampu menirukan gerakan-gerakan tarian atau gerakan dalam permainan sesuai instruksi dari guru.

4) Reaksi natural

Reaksi natural timbul karena anak didik telah terbiasa berlatih. Contoh reaksi natural: anak didik dapat bernyanyi dengan nada yang tepat karena mendengarkan guru dan dari mendengarkan tersebut dapat mengetahui apa kah nadanya benar atau tidak, serta anak juga mampu bergerak dengan luwes karena telah terbiasa melatih gerakan tarian klasik.

5) Reaksi kompleks

Anak didik mampu bernyanyi atau memainkan gamelan dengan mengalir mengikuti melodi tanpa menggunakan part, karena anak didik sudah menjadi terbiasa dan menjadi

lancar dengan sendirinya, hal tersebut serta dapat membentuk keahlian individu anak didik.

6) Adaptasi

Anak didik mampu beradaptasi ketika harus mempelajari pelajaran yang berbeda, contohnya seperti anak didik mampu beradaptasi dipelajaran tari klasik, anak mampu beradaptasi di pelajaran karawitan, dan anak mampu beradaptasi di pelajaran nembang.

7) Kreativitas

Pada tingkat dolanan anak, anak didik belum mampu menciptakan pola baru seperti gerakan pada tarian atau menciptakan sebuah tembang.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa proses penerapan Metode Sariswara dalam tembang dolanan “Cungkup Milang Kondhe” selama 4 kali pertemuan mempunyai pengayaan materi pembelajaran sebagai berikut: (1) pertemuan pertama, pengayaan materi pembelajaran, yaitu pengenalan dasar terhadap tembang dolanan anak; (2) pertemuan kedua, pengayaan materi pembelajaran, yaitu mempelajari unsur pelajaran lagu dalam tembang dolanan dengan melakukan pembiasaan mendengarkan melodi tembang dolanan dan mencoba untuk menyanyikannya; (3) pertemuan ketiga, pengayaan materi pembelajaran yang terdapat dalam pertemuan ketiga, yaitu mempelajari unsur bahasa dengan memasukkan lirik asli ke dalam nyanyian tembang dolanan anak; (4) pertemuan keempat, pengayaan materi pembelajaran dalam pertemuan keempat, yaitu penerapan materi pembelajaran cerita dengan menambah gerakan dalam nyanyian

tembang dolanan anak serta mengaplikasikannya ke dalam suatu bentuk permainan.

Hasil penerapan Metode Sariswara yang dijabarkan dalam teori Taksonomi Bloom, sebagai berikut: 1. ranah kognitif, mampu mencapai 5 dari 6 tingkatan, yaitu: (1) mengingat, (2) memahami, (3) menerapkan, (4) menganalisis, (5) mengevaluasi, tetapi anak belum mampu mencapai tingkat ke-6, yakni mencipta; 2. ranah afektif, penerapan Metode Sariswara dalam Dolanan Anak mampu mencapai semua tingkat, yaitu: (1) penerimaan, (2) responsif, (3) nilai diri, (4) organisasi, dan (5) karakterisasi; 3. ranah psikomototik, mampu mencapai 6 dari 7 tingkatan, (1) persepsi, (2) kesiapan, (3) reaksi yang di arahkan, (4) reaksi natural, (5) reaksi kompleks, (6) adaptasi, tetapi anak belum mencapai tingkat ke-7, yakni kreatifitas.

Referensi

- Daryanto, Nuryantiningsih, F., & Pandanwangi, W. D. (2017). Nilai Edukasi dan Kearifan Lokal Dolanan Anak Jawa Sebagai Pembentuk Karakter Anak. *Jurnal LPPM*, 7(1), 1256–1265.
- Dewantara, K. H. (2013). *Pendidikan: Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka* (2nd ed.). Universitas Sarjana Wiyata (UST-Press).
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2012). Taksonomi Bloom - Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, Vol 2, No(1), 98–117.
<https://doi.org/http://doi.org/10.25273/p.e.v2i02.50>
- Hadisukatno, S. (1981). Permainan Kanak-Kanak Sebagai Alat Pendidikan. In *30 Tahun Taman Siswa* (pp. 155–166). Percetakan TamanSiswa.
- Miller, H. M. (2017). *Pengantar Pengetahuan Musik (Introduction to Music a Guide to Good Listening)*. Thalia Yogyakarta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Welch, G. (2012). *The Benefits of Singing for Children*. Academia.Edu.
www.cudenver.edu/cye