

PENINGKATAN KEGEMBIRAAN DAN KEAKTIFAN SISWA TK DALAM PEMBELAJARAN DENGAN "MAJEDA" BERBASIS *DOLANAN ANAK*

Wawan S. Suherman, Pangung Sutapa, dan Dapan
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
email: wansuherman@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan "Model Pembelajaran Majeda Berbasis *Dolanan Anak*" untuk meningkatkan kegembiraan dan keaktifan siswa TK dan pedoman penggunaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall, dan dirancang dalam tiga tahapan: *pertama*, studi pendahuluan dan perancangan model pembelajaran; *kedua*, pengujian skala kecil dan skala besar Majeda Berbasis *Dolanan Anak*; dan *ketiga*, pengujian operasionalan Majeda Berbasis *Dolanan Anak*, revisi panduan penggunaannya, dan penyusunan rancangan diseminasi Majeda Berbasis *Dolanan Anak*. Uji lapangan Majeda Berbasis *Dolanan Anak* diselenggarakan di sepuluh Taman Kanak-Kanak (TK), yaitu TK PKK Widodo, TK Tunas Muda Kledokan, TK PKK Temanggal, TK ABA Klepu, TK Pedagogia, TK ABA KKN Pantai Baru, TKN Pembina Galur, TK ABA Dlaban Pogangan Sentolo, TKN 1 Wonosari, dan TK ABA Karangmojo XVII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Majeda Berbasis *Dolanan Anak* mampu meningkatkan kegembiraan dan keaktifan siswa TK dalam pembelajaran. Oleh karena itu, Majeda Berbasis *Dolanan Anak* dianggap tepat digunakan dalam pembelajaran di TK.

Kata kunci: *Majeda, dolanan anak, pembelajaran, siswa TK*

IMPROVING THE EXCITEMENT AND THE ACTIVENESS OF KINDERGARTENERS USING "MAJEDA" BASED ON CHILDREN PLAYS

Abstract

This study was aimed at developing Majeda teaching learning model based on children plays in effort to improve the excitement and the activeness of kindergarteners and the guideline of use. The study was research and development of the Borg and Gall model designed in three stages: *first*, preliminary studies and learning model design; *second*, small-scale and large-scale pilotage of Majeda; and *third*, operational try-out of Majeda, the revision of the guideline, and drafting of dissemination plan. The study was conducted in ten kindergartens namely, PKK Widodo, Tunas Muda Kledokan, PKK Temanggal, ABA Klepu, Pedagogia, ABA KKN Pantai Baru, Pembina Galur, ABA Dlaban Pogangan Sentolo, Wonosari 1, and ABA Karangmojo XVII. The finding shows that play-based Majeda is able to increase the excitement and the activeness of the kindergarten students in learning. Therefore, the developed Majeda is accountable to be used in teaching learning processes.

Keywords: *Majeda, children play, learning, kindergartener*

PENDAHULUAN

Pembentukan landasan dan pengembangan pola pikir dan kepribadian anak yang dilaksanakan sejak dini menentukan perjalanan kehidupan anak selanjutnya. Pembentukan landasan dimaksud berupa pengalaman dan proses belajar yang dialami sejak anak masih berusia prasekolah. Pengalaman dan proses belajar yang diperoleh anak dari interaksi anak dengan lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, maupun lembaga pendidikan merupakan bekal yang penting dan menentukan bagi perkembangan anak selanjutnya. Pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter anak bergantung pada yang dilihat, diperoleh, dan diajarkan oleh orang lain kepada anak pada saat usia dini.

Usia dini merupakan fase penting bagi perjalanan hidup seorang anak sehingga fase ini sering disebut dengan *golden age* (usia keemasan). Hayati, Seriati, dan Nurhayati (2012) menyatakan bahwa kondisi terpenting pada masa usia dini adalah fase usia keemasan (*golden age*). Pada fase tersebut anak mampu mempelajari segala sesuatu di sekitarnya nyaris dengan tanpa mengalami kesulitan berarti. Dengan demikian, anak usia dini sering diibaratkan seperti *sponge*. Karena alasan itu, sensitifitas terhadap lingkungan perlu ditanamkan kepada anak-anak baik di lembaga pendidikan formal (Taman Kanak-Kanak/TK), nonformal (Taman Penitipan Anak/TPA dan Kelompok Bermain/KB), maupun lembaga pendidikan informal di keluarga, serta lingkungan masyarakat sekitar.

Untuk mengoptimalkan masa emas tumbuh kembang anak, orang tua perlu memfasilitasinya dengan menyediakan lingkungan belajar yang kondusif. Selain orang tua, guru perlu menyediakan proses dan lingkungan belajar yang nyaman bagi anak. Winarti, Yuanita, dan Nur (2015, p. 17)

menyarankan bahwa guru perlu memiliki bekal pemahaman yang baik terhadap teori kecerdasan majemuk agar dapat menyiapkan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan minat siswa serta lingkungan belajar yang nyaman bagi siswa. Teori Gardner tentang kecerdasan majemuk menyatakan bahwa setiap manusia memiliki salah satu dari delapan jenis kecerdasan dalam potensi dan kapasitas yang berbeda-beda. Delapan kecerdasan dimaksud adalah kecerdasan linguistik, logika matematika, musikal, kinestesis tubuh, spasial, naturalis, interpersonal, dan intrapersonal. Pengenalan terhadap perbedaan profil kecerdasan siswa ini penting bagi seorang guru karena dengan mengenal perbedaan karakteristik siswa, guru dapat mempersiapkan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswanya dengan baik. Dalam kurikulum yang mengakui perbedaan karakteristik individu, siswa diberikan kesempatan untuk memilih dan memiliki pengalaman belajar yang sesuai dengan jenis kecerdasan yang dimilikinya. Dengan demikian, proses pembelajaran yang diselenggarakan secara demikian sesuai dengan minat yang dimiliki, selaras kebutuhan yang diperlukan, dan memberikan kenyamanan bagi peserta didik.

Pemerintah bersama-sama masyarakat terus-menerus berupaya menyediakan dan meningkatkan penyelenggaraan pendidikan dan pengembangan anak semenjak usia dini melalui pendidikan anak usia dini (PAUD). PAUD dipercaya memberikan sumbangan yang penting bagi penyiapan sumber daya insani yang handal. PAUD diperlukan sebagai proses pengenalan budaya sekolah dan fondasi bagi pelaksanaan pendidikan selanjutnya. Di Indonesia, PAUD memiliki tujuh jenis layanan, yaitu TK/Raudhatul Athfal (RA), KB, TPA, Pos Pelayanan Terpadu (Posyandu), Satuan PAUD Sejenis

(SPS), Bina Iman Anak (BIA), dan Bina Keluarga Balita (BKB). Dari kelima jenis layanan, salah satu jenis layanan PAUD yang berupaya mengenalkan budaya sekolah dan menyiapkan anak untuk memasuki dunia pendidikan formal adalah TK/RA. Mansur (2009, pp. 127-128) menyatakan bahwa TK adalah salah satu jenis PAUD pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. Sebutan untuk PAUD jenis ini adalah RA, Bustanul Athfal (BA), dan TK. TK, RA, dan BA untuk selanjutnya untuk kepentingan pembahasan pada artikel ini jenis pendidikan ini akan ditulis TK.

TK merupakan lingkungan belajar yang disediakan bagi anak usia dini sebagai persiapan menuju pendidikan formal. Taman Kanak-Kanak tidak boleh mementingkan salah satu potensi saja. Semua ranah atau potensi kecerdasan diberikan kesempatan yang seimbang untuk tumbuh-kembang selanjutnya. Memperhatikan hal tersebut menunjukkan bahwa TK memegang peranan strategis dalam pengembangan potensi anak. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional mengakui bahwa TK merupakan lembaga penyiapan menuju pendidikan dasar dan ditetapkan sebagai institusi yang dapat diorganisasikan secara formal.

Pembelajaran di TK merupakan pelaksanaan tugas pengasuhan dan pengembangan seluruh potensi dan bakat anak. Salah satu metode pembelajaran di TK adalah bermain atau berbagai bentuk permainan karena bermain sangat berkaitan erat dan selaras dengan dunia anak-anak. Morrison (1988, p. 260) menyatakan bahwa bermain dihargai nilai-nilainya sebagai media pembelajaran yang sesuai bagi anak usia TK. Willis dan Hyman-Parker (2010, p. 56) menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menunjukkan anak belajar

dan mengasimilasikan sesuatu yang baru ke dalam pengetahuan atau kemampuan yang sudah dimiliki. *Saskatchewan Education* (2009, pp. 8-9) menggariskan bahwa melalui bermain awal belajar anak dapat dicapai karena bermain merupakan bentuk belajar yang alami dan landasan yang penting bagi program TK. Bermain merupakan wahana penting untuk perkembangan anak usia dini secara sehat. Melalui bermain, anak-anak belajar memahami dunia sekelilingnya, mengekspresikan dirinya sendiri, dan berlatih keterampilan baru. Fungsi bermain dalam perkembangan dan proses belajar anak telah dikaji dari berbagai perspektif teoretis selama bertahun-tahun. Para peneliti telah menemukan hubungan antara bermain dengan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, dan sosio-emosional. Moeslichatoen (2004, pp. 24-25) menambahkan bahwa bermain memiliki makna penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Oleh karena itu, pemanfaatan kegiatan bermain dalam pembelajaran di TK merupakan keniscayaan dan perlu terus ditingkatkan.

Bagi siswa TK, belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar. Artinya, siswa TK melaksanakan proses belajar dalam suasana bermain agar mereka tidak merasa terpaksa dan melakukannya dengan sukarela dan senang hati sehingga mereka belajar segala sesuatu yang diperlukan untuk kehidupan selanjutnya dalam konteks bermain. Bermain mempromosikan meta keterampilan dan kompetensi dalam pemahaman, ingatan, bahasa, komunikasi, dan representasi. Belajar merupakan proses perubahan keterampilan, pengetahuan, dan kompetensi secara bertahap ketika anak ikut berpartisipasi dalam kegiatan bermain (Wood & Attfield, 2005, p. 87).

Salah satu jenis aktivitas bermain yang dikenal anak dan memiliki keragaman jenis adalah permainan anak tradisional

atau *dolanan* anak. Walaupun *dolanan* anak memiliki nilai-nilai luhur dan patut diwariskan kepada generasi penerus, kondisi saat ini cukup memprihatinkan jika tidak segera dilakukan berbagai upaya untuk melestarikan dan tindakan pengembangannya. Hal ini terjadi karena *dolanan* anak sudah terkalahkan oleh berbagai jenis permainan modern yang banyak dimainkan oleh anak-anak baik di daerah perkotaan maupun di daerah perdesaan. Kondisi di daerah perdesaan tidak separah di daerah perkotaan karena anak-anak di daerah perkotaan lebih senang bermain *play stations*, *komputer*, atau *games* lainnya daripada memainkan permainan anak tradisional atau *dolanan* anak.

Beragam jenis *dolanan* anak dapat dipilih oleh guru dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran di TK. Hasil penelitian awal menunjukkan terdapat sekitar sembilan puluh sembilan *dolanan* anak yang dapat dipergunakan sebagai wahana pembelajaran TK. *Dolanan* anak ini dapat dipergunakan untuk memfasilitasi enam aspek pertumbuhan dan perkembangan anak TK, yaitu: kognitif, fisik-motorik, bahasa, sosial emosional, seni, dan kreativitas, serta moral dan nilai-nilai agama. Selain mudah dilaksanakan, jenis *dolanan* anak memiliki nilai-nilai pendidikan yang bermanfaat untuk anak-anak dan sesuai dengan karakter anak.

Wijayanti (2008, p. 12) menyatakan bahwa *dolanan* berasal dari kata *dolan* yang bermakna bermain-main. *Dolan* yang berarti main mendapat akhir *-an* sehingga menjadi *dolanan*. Kata *dolanan* dalam bentuk kata kerja adalah bermain (*to play*), sebagai kata benda adalah permainan (*game*). Poerwadarminta (1939, p. 73) menambahkan bahwa *dolanan* bermakna bermain, sarana yang digunakan untuk bersenang-senang bagi anak-anak, dan permainan. Bermain merupakan aktivitas

yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak-anak. Anak-anak selalu melakukan aktivitas bermain, namun diingatkan Garvey (Wood & Attfield, 2005, p. 3):

"... that not everything that young children do together can be classified as play. There is a continuous moving back and forth among different activities with different modes of action, interaction, interaction and communication. Garveys regards play as an attitude or orientation that can manifest itself in numerous kinds of behaviour. There are endless possibilities for what children play with, what they can play at, and the imaginary worlds and scenarios they create".

Dananjaya (1991, p. 171) menyatakan bahwa *dolanan* anak di mana pun di dunia ini biasanya dibedakan berdasarkan gerak tubuh seperti lari, lompat atau berdasarkan kegiatan sosial sederhana seperti kejar-kejaran, sembunyi-sembunyian, kelahi-kelahan atau berdasarkan matematika dasar atau kecekatan tangan seperti menghitung, atau melempar batu ke suatu lubang tertentu, atau bersifat untung-untungan. Dewantara (2009, pp. 147-148) menyatakan bahwa:

"Beberapa permainan anak Jawa, seperti: *sumbar*, *gateng*, dan *unclang*, yang mendidik anak agar seksama (*titis pratitis*), cekatan, menjernihkan penglihatan, dan lain-lain. Kemudian juga permainan, seperti: *dakon*, *cublak-cublak suweng*, dan *kubuk* yang mendidik anak tentang pengertian perhitungan dan perkiraan (taksiran). Selain itu, permainan *gobak*, *trembung*, *raton*, *cu*, *geritan*, *obrog*, *panahan*, *si*, *jamuran*, *jelungan*, dan lain-lainnya yang bersifat olahraga yang

tentunya akan mendidik anak dalam hal: kekuatan dan kesehatan badan, kecekatan dan keberanian, ketajaman penglihatan, dan lain-lain”.

Pembelajaran di TK merupakan proses khas yang mengimplementasikan proses pengasuhan dan pengembangan sesuai minat dan tahapan perkembangan anak. Oleh karena itu, pembelajaran di TK sudah selayaknya merupakan kegiatan bersifat edukatif dan atraktif. Kegiatan bersifat edukatif karena merupakan proses pemberian kesempatan dan fasilitasi kepada anak agar anak mengalami proses pembelajaran yang menumbuhkembangkan semua potensi kecerdasannya secara selaras, serasi, dan seimbang. Kegiatan bersifat atraktif bermakna bahwa proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan aktivitas bermain agar menarik, menantang, dan menyenangkan bagi anak-anak. Karakteristik pembelajaran demikian menjamin anak-anak secara sukarela dan senang hati mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran yang bersifat atraktif dan edukatif merupakan proses pembelajaran yang diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, mendorong, menantang, memotivasi anak untuk berperan aktif, dan memberikan kesempatan bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian anak selaras dengan bakat, minat, dan tahapan perkembangannya. Mansur (2009, pp. 128-129) menyatakan bahwa pembelajaran di TK didasarkan atas tugas perkembangan anak yang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Program pembelajaran TK merupakan satu kesatuan program kegiatan belajar yang utuh. Muatan program kegiatan belajar adalah bahan-bahan pembelajaran sebagai wahana untuk mencapai kemampuan yang hendak dikembangkan. Muatan tersebut dirumuskan dalam berbagai tema dan subtema yang

sesuai dengan lingkungan belajar dan hidup anak serta kegiatan-kegiatan lain.

Memperhatikan bahasan di atas, menunjukkan bahwa *dolanan* anak memiliki sifat dan karakteristik yang dibutuhkan dan sesuai dengan kebutuhan anak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. *Dolanan* anak memiliki kelebihan karena mempunyai daya tarik yang tinggi bagi anak untuk memainkannya sehingga *dolanan* anak memiliki sifat atraktif. Selain itu, *dolanan* anak mengandung nilai-nilai luhur yang perlu dilestarikan dan diwariskan kepada anak-anak. *Dolanan* anak memiliki karakter kuat sebagai alat pendidikan, karenanya tepat untuk dimanfaatkan sebagai wahana pembelajaran untuk mengantarkan materi yang disajikan. Dengan demikian, pembelajaran yang mempergunakan aktivitas jasmani berbasis *dolanan* anak merupakan kegiatan yang bersifat edukatif dan atraktif. Dengan alasan demikian, peneliti memandang perlu untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis *dolanan* anak. Model pembelajaran ini dinamakan model aktivitas jasmani yang edukatif dan atraktif berbasis *dolanan* anak dan disingkat menjadi “Majeda” Berbasis *Dolanan* Anak. Komponen model pembelajaran mengadopsi komponen *models of teaching* dari Joyce, Weil, dan Calhoun (2009, pp. 116-117).

Pengembangan Majeda Berbasis *Dolanan* Anak dilaksanakan dalam tiga tahapan. Penelitian tahap pertama diawali dengan melakukan analisis atas keterampilan atau materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak didik TK. Hasil analisis menunjukkan bahwa pendidikan TK memiliki tugas untuk memfasilitasi enam aspek pertumbuhan dan perkembangan anak TK, yaitu: kognitif, fisik-motorik, bahasa, sosial emosional, seni, dan kreativitas, serta moral dan nilai-nilai agama. Keenam aspek pertumbuhan

dan perkembangan yang menjadi tugas pengembangan tersebut kemudian dijadikan landasan pengelompokan *dolanan* anak yang berpotensi untuk dijadikan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran TK sehingga *dolanan* anak dikelompokkan menjadi enam kelompok. Selain itu, telah diidentifikasi model pembelajaran yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran di TK. Kedua hasil tersebut dikemas menjadi prototipe atau *draft* Majeda Berbasis *Dolanan* Anak. Prototipe atau *draft* Majeda ini telah divalidasi oleh para ahli untuk kemudian diujicobakan di lapangan.

Penelitian tahap kedua telah mengujicobakan *draft* Majeda Berbasis *Dolanan* Anak baik dalam skala kecil maupun dalam skala besar, prototipe atau *draft* Majeda Berbasis *Dolanan* Anak kemudian berubah menjadi Majeda Berbasis *Dolanan* Anak. Selain itu, hasil uji coba dipergunakan untuk menyusun panduan penggunaannya. Suherman, dkk. (2015, p. 121) menyatakan bahwa dengan memperhatikan hasil uji coba lapangan, yang berhasil menyempurnakan format Majeda Berbasis *Dolanan* Anak dan panduan penggunaannya, peneliti percaya bahwa Majeda Berbasis *Dolanan* Anak cukup layak untuk diujioperasionalkan dalam tahap penelitian berikutnya sehingga Majeda Berbasis *Dolanan* Anak layak untuk disebarluaskan kepada masyarakat umum.

Penelitian tahap ketiga, berupa empat kegiatan pelaksanaan pengujioperasionalan Majeda Berbasis *Dolanan* Anak. Keempat kegiatan tersebut adalah *Focus Group Discussion (FGD)* dan sosialisasi, pelaksanaan ujioperasional, analisis data dan revisi panduan, serta perancangan diseminasi dan penyebaran hasil penelitian. Dalam pelaksanaan ujioperasional, selain mengkaji pemahaman guru terhadap panduannya, penelitian juga mencermati tanggapan siswa terhadap pelaksanaan

pembelajaran yang memanfaatkan Majeda Berbasis *Dolanan* Anak.

METODE

Penelitian dan pengembangan (*research and development = R & D*) ini bertujuan untuk menyusun model aktivitas jasmani yang edukatif dan atraktif berbasis *dolanan* anak untuk dipergunakan dalam pembelajaran di TK. Untuk kepentingan itulah, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall. Borg dan Gall (1983, pp. 771-772) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan merupakan suatu proses penelitian yang dipergunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Pengembangan Majeda Berbasis *Dolanan* Anak dirancang dan dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu: studi pendahuluan dan perancangan model pembelajaran; pengujicobaaan skala kecil dan skala besar Majeda Berbasis *Dolanan* Anak; dan pengujioperasionalan Majeda Berbasis *Dolanan* Anak, revisi panduan penggunaannya, dan penyusunan rancangan diseminasi Majeda Berbasis *Dolanan* Anak. Ketiga tahapan penelitian telah dilaksanakan secara keseluruhan. Hasil dua tahapan pertama telah dilaporkan pada waktu dan kesempatan yang lain, dan hasil tahapan terakhir (ketiga) disajikan dalam artikel ini merupakan hasil pelaksanaan uji operasional Majeda Berbasis *Dolanan* Anak.

Tahap uji operasional Majeda Berbasis *Dolanan* Anak dilaksanakan dalam beberapa kegiatan, yaitu penyelenggaraan kegiatan FGD pada tanggal 13-14 Juni dan 18 Oktober 2015 di Ruang Sidang Gedung Layanan Akademik FIK UNY. Pelaksanaan uji operasional di sepuluh TK, yaitu TK PKK Widodo Jangkang Ngemplak Sleman, TK Tunas Muda Kledokan Selomartani Kalasan Sleman, TK PKK Temanggal

Purwomartani Kalasan Sleman, TK ABA Klepu Minggir Sleman, TK Pedagogia UNY Jalan Bantul Yogyakarta, TK ABA KKN Pantai Baru Srandakan Bantul, TKN Pembina Galur Kulonprogo, TK ABA Dlaban Pogangan Sentolo Kulonprogo, TKN 1 Wonosari Gunungkidul, dan TK ABA Karangmojo XVII Gunungkidul. Kegiatan berikutnya adalah analisis data, revisi panduan, penyusunan rencana diseminasi, dan penyusunan laporan, serta seminar hasil.

Rincian pelaksanaan uji operasional adalah sebagai berikut. Tim peneliti dan guru TK terpilih menetapkan jadwal pelaksanaan ujioperasional. TK terpilih menyiapkan tiga RPPH dengan Majeda Berbasis *Dolanan* Anak, salah satunya disajikan dan diobservasi oleh tim. Observasi dilakukan oleh pengawas atau guru senior, dan ahli/peneliti. Proses pembelajaran direkam, proses perekaman tersebut dan kehadiran tim diusahakan tidak mempengaruhi keaslian proses pembelajaran. Hal yang diamati dan dikaji adalah ketepatan dan kesesuaian pemanfaatan majeda dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai dengan tema-subtema yang disajikan, implementasi RPPH dalam pembelajaran, suasana kelas yang terbangun, terutama perilaku anak-anak selama pembelajaran berlangsung, pemahaman guru terhadap panduan penggunaan model. Substansi yang akan disajikan dan didiskusikan dalam artikel ini merupakan sebagian data dari hasil tahapan uji operasional Majeda Berbasis *Dolanan* Anak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uji operasional dilaksanakan dalam empat bentuk kegiatan, yaitu FGD dan sosialisasi, pelaksanaan ujioperasional, analisis data dan revisi panduan, serta perancangan diseminasi dan penyebarluasan hasil. Hasil kegiatan keempat tidak akan dilaporkan dalam artikel ini.

Kegiatan *pertama*, FGD dilaksanakan bertujuan untuk menyosialisasikan Majeda Berbasis *Dolanan* Anak dan meminta masukan dari guru dan pakar untuk perbaikan panduan. Sosialisasi Majeda Berbasis *Dolanan* Anak kepada para guru TK dilaksanakan dalam rangka penyamaan persepsi para peserta dan peneliti mengenai konsep Majeda Berbasis *Dolanan* Anak. Selain itu, peneliti melakukan pendekatan untuk meminta kesediaan para guru melaksanakan uji operasional di sekolahnya masing-masing, bilamana mereka bersedia kemudian ditentukan sekaligus jadwal pelaksanaannya. Penetapan jadwal perlu dilakukan agar tidak terjadi waktu yang bersamaan sekaligus untuk mengatur jadwal peneliti dan ahli mengikuti ujioperasional. Sepuluh TK bersedia untuk menjadi tempat uji operasional sekaligus disepakati waktu pelaksanaan operasional. Selain itu, FGD juga dimaksudkan untuk meminta masukan dari guru dan ahli terhadap model dan buku panduan. Masukan dipergunakan untuk perbaikan model dan panduan. dan penetapan jadwal uji operasional.

Kegiatan *kedua* adalah pelaksanaan uji operasional di sepuluh TK terpilih. Penentuan TK dilakukan dengan memperhatikan kesediaan dari wakil TK yang hadir pada saat FGD untuk melaksanakan uji operasional di TK-nya, keterwakilan wilayah lima kabupaten/kota di DIY, dan jika memungkinkan memperhatikan keterwakilan dari daerah perkotaan dan pedesaan.

Selesai pelaksanaan uji operasional, kegiatan dilanjutkan dengan kegiatan ketiga berupa analisis hasil uji operasional untuk dijadikan bahan perbaikan panduan. Hasil analisis data terhadap data hasil FGD menunjukkan bahwa tidak ada usulan perbaikan yang substansial yang disampaikan oleh para guru dan ahli untuk revisi panduan penggunaan Majeda Berbasis *Dolanan*

Anak. Oleh karena itu, panduan penggunaan Majeda Berbasis *Dolanan* Anak tidak mengalami perubahan yang substansial.

Hasil pengamatan tim peneliti terhadap pelaksanaan pembelajaran di sepuluh TK selama uji operasional menunjukkan bahwa secara umum, pembelajaran di sepuluh TK sudah sesuai dengan disain dalam konsep Majeda Berbasis *Dolanan* Anak. RPPH yang dipersiapkan sudah mengandung *dolanan* anak yang sesuai dengan tema-subtema dan TPP, sehingga RPPH sudah sesuai dengan panduan. Dengan demikian, konsep Majeda Berbasis *Dolanan* Anak telah dipahami oleh guru. Guru mampu menyusun RPPH sesuai konsep Majeda Berbasis *Dolanan* Anak. RPPH yang telah disusun telah diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang berlangsung merupakan implementasi dari RPPH yang telah disusun oleh guru. Hampir semua TK menempatkan *dolanan* anak pada seluruh tahapan pembelajaran, baik di kegiatan awal dan inti maupun penutup dengan catatan materi ajar yang disampaikan cocok dengan *dolanan* anak. Karena pemanfaatan *dolanan* anak dalam pembelajaran menyebabkan suasana kelas lebih hidup dan riang gembira. Anak-anak tampak antusias dan senang melaksanakan kegiatan dalam pembelajaran.

Penilaian ahli terhadap situasi dan kondisi pembelajaran yang terbangun menunjukkan bahwa implementasi Majeda Berbasis *Dolanan* Anak di sepuluh TK sudah memadai, dengan catatan ada bagian model yang perlu ditambahkan, yaitu menambah jenis *dolanan* yang memiliki unsur gerak dan lagu. Usulan didasari alasan bahwa anak-anak lebih bersemangat ketika bergerak diiringi dengan nyanyian. Walaupun ada usulan penambahan jenis *dolanan*, tetapi Majeda Berbasis *Dolanan* Anak tetap memiliki enam komponen

tersebut, yaitu konsep, tema-subtema, tujuan pembelajaran, sintaks atau langkah-langkah pembelajaran, kegiatan guru dan siswa, dan penilaian hasil pembelajaran.

Selain itu, para ahli menyampaikan usulan agar guru diberi keluasaan untuk memodifikasi *dolanan* anak tanpa menghilangkan esensi atau substansi dari *dolanan* tersebut. Modifikasi diperlukan agar anak dapat melakukannya secara mudah dan lancar. Agar modifikasi tidak kehilangan arah, guru terlebih dahulu diharapkan lebih memahami *dolanan* anak yang akan dimodifikasi. Namun demikian, jika *dolanan* anak tersebut sudah dapat dilaksanakan oleh anak sehingga mampu memfasilitasi pembelajaran menjadi menarik dan menggembirakan, *dolanan* anak tersebut tidak perlu dimodifikasi. Oleh karena itu, pembelajaran berjalan dengan lancar dan menarik, guru perlu menjelaskan cara bermain *dolanan* anak kepada siswa sejak awal pembelajaran, walaupun *dolanan* tersebut sudah pernah dimainkan. Bila lagu/*tembang* dipergunakan sebagai iringan, penggunaan lagu/*tembang* iringan perlu memperhatikan panjang pendek syair lagu/*tembang* tersebut agar disesuaikan dengan kemampuan bahasa anak dan waktu yang tersedia.

Hasil uji operasional menunjukkan bahwa para guru sudah dapat memahami Majeda Berbasis *Dolanan* Anak dan mampu memanfaatkannya sesuai dengan panduan penggunaannya. Pembelajaran berlangsung dengan semarak, siswa antusias melaksanakan aktivitas yang ditugaskan, malahan ada siswa yang tidak mau berhenti bermain *dolanan* yang disajikan. Hal ini menunjukkan bahwa *dolanan* anak sesuai dengan sifat anak-anak sehingga mereka sangat menikmati pembelajaran yang sedang berlangsung.

Selain itu, penilaian ahli menunjukkan bahwa guru sudah dapat melakukan

pemilihan jenis *dolanan* anak yang sesuai dengan materi/tema/subtema yang disajikan. Guru sudah tepat dalam pemilihan model/metode pembelajaran, sesuai antara model/metode pembelajaran dan nilai-nilai dalam *dolanan* anak yang dipilih, sesuai antara model/metode pembelajaran dan unsur-unsur yang dikembangkan dalam *dolanan* anak. Karena guru sudah memiliki kemampuan untuk memilih *dolanan* yang sesuai dengan tema/subtema yang disajikan, ditambah dengan siswa telah mengerti dan paham dengan *dolanan* anak yang dimainkan, dan jumlah siswa sesuai dengan aturan *dolanan* anak, maka proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan baik, seperti digambarkan dalam deskripsi sebagai berikut.

Siswa bersemangat dan aktif mengikuti pembelajaran yang menggunakan *dolanan* anak sebagai wahananya. Karena sambil bermain *dolanan* anak, siswa antusias melaksanakan pembelajaran sehingga siswa tampak riang, senang, dan gembira. Walaupun suasana kelas penuh canda tawa tetapi situasi kelas tetap tertib dan terkendali.

Suasana pembelajaran tersebut sesuai dengan pernyataan Moeslichatoen (2004, pp. 24-29) bahwa bermain (*dolanan* anak) memiliki karakteristik yang sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak, sehingga anak-anak menyukainya. Bermain (*dolanan* anak) memiliki beragam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak, memiliki sifat nonserius, luwes, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan sehingga anak menjadi lebih senang dan aktif dalam belajar.

Sujiono (2009, pp. 84-95) menambahkan bahwa proses pendidikan anak usia dini agar lebih memanfaatkan bermain (*dolanan* anak) sebagai wahana belajar, selain metode dan pendekatan lainnya. Oleh karena *dolanan* anak memiliki

makna yang penting bagi kehidupan anak-anak, pemanfaatan kegiatan bermain (*dolanan* anak) merupakan bagian tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran TK dan tidak boleh diabaikan sama sekali. Hal ini dikuatkan oleh hasil penelitian Musfiroh (2011, p. 240) yang menyatakan bahwa penggunaan mainan anak sebagai salah satu benda pribadi anak merupakan media yang mendominasi dalam proses pembelajaran anak usia dini untuk mengembangkan empati, afiliasi-resolusi konflik, dan kebiasaan positif.

Dunia bermain, suatu dunia yang penuh dengan keramahan, keceriaan, dan kerianggembiraan, sering ditemui di Taman Kanak-Kanak. Hal ini memang sebuah kelaziman karena kegiatan bermain tidak dapat dipisahkan dari dunia anak-anak dan Taman Kanak-Kanak. Sudah sewajarnya jikalau bermain dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk mengembangkan seluruh potensi anak TK. Pendapat para ahli dan hasil penelitian tampaknya telah menyepakati bahwa kegiatan bermain memiliki peran yang penting dalam proses pendidikan TK.

Karena hasil uji operasional menunjukkan bahwa para guru telah memahami Majeda Berbasis *Dolanan* Anak dan panduan penggunaannya secara memadai, maka Majeda Berbasis *Dolanan* Anak tidak mengalami revisi atau perbaikan substansinya. Panduan penggunaan Majeda Berbasis *Dolanan* Anak tidak mengalami perbaharuan yang signifikan tetapi menambah jenis *dolanan* yang mengandung gerak dan lagu sehingga format panduan penggunaan Majeda Berbasis *Dolanan* Anak meliputi, pendahuluan: latar belakang, tujuan, dan ruang lingkup, Majeda Berbasis *Dolanan* Anak: konsep, materi/tema-subtema, tujuan pembelajaran, sintaks/langkah-langkah, kegiatan guru dan siswa, dan penilaian hasil pembelajaran,

cara penggunaan: persiapan, pelaksanaan, dan refleksi, dan penutup.

Selain itu, Majeda Berbasis *Dolanan* Anak berhasil membangun suasana pembelajaran yang menggembirakan dan mengaktifkan siswa untuk ikutserta di dalamnya. Kegembiraan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran merupakan pertanda yang memadai untuk menyimpulkan bahwa Majeda Berbasis *Dolanan* Anak akan mampu mengoptimalkan tumbuh kembang siswa TK. Anak memiliki bakat, kapasitas, kemampuan, dan keterampilan untuk dikembangkan lebih lanjut melalui proses pendidikan. Gardner (2003, pp. 36-53) menyatakan bahwa manusia memiliki berbagai potensi untuk dikembangkan. Pengembangan potensi perlu dilakukan agar manusia mampu menyelesaikan masalah atau menciptakan sesuatu yang bernilai dalam masyarakat. Hoerr (2007, pp. 14-16) menambahkan bahwa semua anak memiliki kelebihan. Dengan demikian, sekolah harus memberikan kesempatan dan peluang kepada siswa untuk mengembangkan kelebihan yang dimilikinya. Namun demikian, penelitian ini belum mengkaji pengaruh model terhadap tumbuh kembang anak. Penelitian eksperimen sebagai kelanjutan dari penelitian ini perlu dilakukan untuk membuktikan bahwa Majeda Berbasis *Dolanan* Anak dapat mengoptimalkan tumbuh kembang siswa TK.

Memperhatikan hasil uji operasional yang berhasil meningkatkan kegembiraan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran serta menyempurnakan panduan penggunaan Majeda Berbasis *Dolanan* Anak, peneliti berkeyakinan bahwa Majeda Berbasis *Dolanan* Anak sudah layak untuk disebarluaskan atau didiseminasikan ke khalayak ramai. Diseminasi hasil penelitian direncanakan akan dilaksanakan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, terutama guru-guru TK bekerja sama

dengan IGKTI DIY, penulisan buku atau produk penelitian agar buku panduan penggunaan Majeda Berbasis *Dolanan* Anak dapat disebarluaskan ke khalayak sasaran, menulis artikel untuk disajikan dalam seminar internasional dan diusulkan pada jurnal nasional terakreditasi.

SIMPULAN

Memperhatikan hasil penelitian dan pembahasan di atas, simpulan yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut. Uji operasional dilaksanakan dalam empat kegiatan, yaitu FGD dengan para ahli dan guru dilaksanakan dalam dua kali pertemuan pada tanggal 13-14 Juni 2015, dan tanggal 18 Oktober 2015. Pelaksanaan uji operasional dilakukan di sepuluh TK, yaitu: TK PKK Widodo Jangkang Ngemplak Sleman, TK PKK Tunas Muda Kledokan Selomartani Kalasan Sleman, TK PKK Temanggal Purwomartani Kalasan Sleman, TK ABA Klepu Minggir Sleman, TK Pedagogia UNY Jalan Bantul Yogyakarta, TK ABA Dlaban Pongangan Sentolo Kulonprogo, TK Negeri Pembina Galur Kulonprogo, TK ABA KKN Pantai Baru Srandakan Bantul, TK Negeri 1 Pembina Wonosari Gunungkidul, dan TK ABA Karangmojo XVII Gunungkidul. Data hasil uji operasional dianalisis untuk menetapkan kelayakan Majeda Berbasis *Dolanan* Anak disebarluaskan dan melakukan perbaikan panduan penggunaan Majeda Berbasis *Dolanan* Anak sebagai bagian tidak terpisahkan dari Majeda. Kemudian, peneliti menyusun rancangan diseminasi dan penyebarluasan hasil penelitian. Para guru sudah memahami konsep Majeda Berbasis *Dolanan* Anak secara memadai dan mampu menggunakan panduan penggunaan Majeda Berbasis *Dolanan* Anak serta mampu mengimplementasikannya RPPH Majeda Berbasis *Dolanan* Anak dalam proses pembelajaran yang dikelolanya. Para

siswa TK lokasi uji operasional mengikuti pembelajaran dengan antusias, riang gembira, dan aktif terlibat di dalamnya. Oleh karena itu, Majeda Berbasis *Dolanan* Anak cukup memadai untuk didiseminasikan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction*. (4th ed.). New York: Longman.
- Dananjaya, J. (1991). *Folklore Indoensia*. Jakarta: PT. Grafiti.
- Dewantara, K. H. (2009). *Menuju manusia merdeka*. Yogyakarta: Leutika.
- Gardner, H. (2003). *Multiple intelligences (Kecerdasan majemuk: Teori dalam praktik)*. (Terj.: Alexander Sindoro). Batam Center: Penerbit Interaksara.
- Hayati, N., Seriati, N. N., & Nurhayati, L. (2012). Kegiatan bermain berbasis art craft bagi anak usia dini untuk mempromosikan kecintaan pada lingkungan. *Jurnal Kependidikan*, 42(2), 152-161.
- Hoerr, T. R. (2007). *Becoming a multiple intelligences school (Buku kerja multiple intelligences)*. (Terj.: Ary Nilandari). Bandung: Penerbit Kaifa.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of teaching*. (Terj.: Ahmad Fawaid & Atteila Mirza). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mansur. (2007). *Pendidikan anak usia dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Morrison, G. S. (1988). *Early childhood education today* (4th ed.). Columbus: Merrill Publishing Company.
- Musfiroh, T. (2011). Show and tell edukatif untuk pengembangan empati, afiliasi-resolusi konflik, dan kebiasaan positif anak usia dini. *Jurnal Kependidikan*, 41(2), 129-143.
- Poerwadarminta, W. J. S. (1939). *Baoesastra Djawa*. Groningen, Batavia: JB Wolters' Uitgevers Maatscappij NV.
- Saskatchewan Education, CIB. (2009). Children first: A curriculum guide for kindergarten. Diunduh dari: <http://www.sasked.gov.sk.ca/docs/kindergarten/kindacti.html>.
- Suherman, W. S., Nopembri, S., & Muktiani, N. R. (2015). *Pengembangan Majeda berbasis dolanan anak untuk mengoptimalkan tumbuh kembang siswa TK* (Laporan penelitian tidak diterbitkan). LPPM UNY, Yogyakarta.
- Suherman, W. S., Nopembri, S., & Muktiani, N. R. (2015). Piloting a model of educative and attractive physical activities based on children play. *Jurnal Kependidikan*, 45(2), 115-122.
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wijayanti, V. (2008). *Nilai pendidikan dalam dolanan anak* (Skripsi tidak diterbitkan). FIB Universitas Indonesia, Jakarta. Diunduh dari <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20160435-RB02V202n-Nilai%20pendidikan.pdf>.
- Winarti, A., Yuanita, L., & Nur, M. (2015). Pengembangan model pembelajaran cerdas berbasis teori multiple intelligences pada pembelajaran IPA. *Jurnal Kependidikan*, 45(1), 16-28.
- Wood, E., & Attfield, J. (2005). *Play, learning, and the early childhood curriculum* (2nd ed.). London: Paul Chapman Publishing.