

DIFUSI MODEL PENDIDIKAN NILAI PADA ANAK USIA DINI MELALUI LAGU DAN PERMAINAN TRADISIONAL

Mami Hajaroh dan Rukiyati

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

email: mami_hajaroh@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendifusikan model pendidikan nilai melalui lagu dan permainan (*dolanan*) tradisional pada guru taman kanak-kanak 'Aisyiyah di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Model ini merupakan inovasi pembelajaran anak usia dini untuk pendidikan nilai. Penelitian difusi merupakan penelitian untuk menyebarluaskan model kepada para guru; oleh karena itu subyek penelitian adalah guru taman kanak-kanak. Subjek penelitian ini di Sekolah Taman Kanak-kanak di DIY meliputi 15 sekolah Taman-Kanak-kanak di Kabupaten Bantul, Sleman, Kulonprogo, Bantul dan Kota Yogyakarta melibatkan 32 orang guru. Pengumpulan data menggunakan *focus group discussion* dan kuisioner. Analisis data secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini membuktikan bahwa model pendidikan nilai pada anak usia dini melalui lagu dan dolanan memiliki lima karakteristik sebagai inovasi yakni memiliki keunggulan relatif, kompatibilitas, kompleksitas, dapat diujicoba dan dapat diamati. Selain itu, dalam proses penyebarluasan kepada guru melewati lima tahap difusi yakni: pengetahuan, persuasi, keputusan, implementasi, dan konfirmasi. Guru juga cenderung menggunakan lagu dan permainan tradisional untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan yang merupakan kekhasan sekolah.

Kata kunci: *difusi, model pendidikan nilai, lagu dan permainan tradisional*

THE DIFFUSION OF VALUE EDUCATION MODEL IN EARLY CHILDHOOD THROUGH TRADITIONAL SONGS AND GAMES

Abstract

This study was aimed at diffusing the value education model through traditional songs and games for kindergarten teachers in Yogyakarta. This model is an early childhood learning innovation for value education. Diffusion research is a study to disseminate models to teachers; therefore the research subjects were kindergarten teachers. The subject of this study in Kindergarten Schools in DIY included 15 kindergarten schools in Bantul, Sleman, Kulonprogo, Bantul and Yogyakarta city regencies involving 32 teachers. The data were gathered using focus group discussions and questionnaires. The data then analyzed using mixed descriptive qualitative and quantitative methods. This study proves that the model of value education in early childhood through traditional songs and games has five characteristics as innovations which have the advantages of relative, compatibility, complexity, can be tested and can be observed. In addition, in the process of disseminating to the teacher through five stages of diffusion, namely: knowledge, persuasion, decision, implementation, and confirmation. Teachers also tend to use traditional songs and games to inculcate religious values which are the school's peculiarities.

Keywords: *diffusion, values education model, traditional song and game*

PENDAHULUAN

Sebagai bangsa yang multikultural, Indonesia mempunyai banyak tradisi dan nilai-nilai kearifan lokal yang perlu untuk dilestarikan dalam mengembangkan karakter dan ciri khas masyarakat Indonesia. Banyak tradisi dan nilai-nilai lokal justru menjadi kekuatan yang sangat penting dalam kerangka ketahanan kehidupan berbangsa bernegara Indonesia di era globalisasi dan era informasi saat ini. Kuntoro (2012, p. 6) mengatakan bahwa kata kearifan lokal digunakan untuk mengindikasikan adanya suatu konsep bahwa dalam kehidupan sosial-budaya lokal terdapat suatu keluhuran, ketinggian nilai-nilai, kebenaran, kebaikan dan keindahan yang dihargai oleh warga masyarakat sehingga digunakan sebagai panduan atau pedoman untuk membangun pola hubungan di antara warga atau sebagai dasar untuk membangun tujuan hidup mereka yang ingin direalisasikan. Nilai-nilai kearifan lokal dapat dijadikan sebagai basis bagi pendidikan karakter di sekolah.

Pembentukan karakter bangsa dengan menggunakan kearifan lokal dilakukan dengan tujuan untuk mewujudkan masyarakat yang demokratis dan sekaligus untuk menghadapi arus globalisasi yang semakin menggerus dan melemahkan budaya bangsa. Masyarakat pendukung nilai-nilai budaya dan beberapa di antaranya dapat dikategorikan sebagai "*local genius*" atau "*local knowledge*" dapat menjadi sumber nilai bagi masyarakat pendukungnya (Wahab, 2012, p. 18). Nilai-nilai budaya yang sudah dianggap baik berupa kearifan lokal dijadikan materi atau sumber materi pendidikan.

Kearifan lokal adalah pengetahuan dasar yang diperoleh dari kehidupan yang selaras dengan alam, terhubung dengan budaya masyarakat yang terakumulasi dan telah dijalankan bersama-sama. Kebijak-

sanaan datang dari pengalaman atau kebenaran diperoleh dari kehidupan itu sendiri. Hal itu juga menandakan adanya respek pada orang yang lebih tua dan pengalaman hidup mereka. Lebih dari itu, kearifan lokal menilai moral lebih tinggi daripada kebendaan (Mungmachon, 2012). Sayangnya, nilai-nilai kearifan lokal tersebut belum secara serius masuk dalam agenda perbaikan pendidikan nasional. Keseragaman materi pelajaran masih tampak di sekolah-sekolah walaupun sudah ada kurikulum muatan lokal. Oleh karena itu, diperlukan adanya kreativitas dan inovasi untuk mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam proses pembelajaran di sekolah dengan payung pendidikan karakter bangsa.

Nilai didefinisikan sebagai hal-hal yang dianggap 'baik' dalam diri (seperti keindahan, kebenaran, cinta, kejujuran dan kesetiaan) dan sebagai preferensi pribadi atau sosial (Halstead, 1996, p. 13). Bagi manusia, nilai-nilai tertentu diperlukan untuk menjalankan kehidupan yang damai di bumi dan menikmati kehidupan (Cengiz & Duran, 2017). Nilai merujuk pada prinsip-prinsip, keyakinan fundamental, cita-cita, standar, atau pendirian hidup yang bertindak sebagai panduan umum untuk perilaku atau sebagai titik-titik pokok sebagai referensi utama dalam pengambilan keputusan, evaluasi, keyakinan atau tindakan dan yang erat terkait dengan integritas pribadi dan identitas pribadi. Nilai merupakan penggabungan dari bagian individu dengan masyarakat, suatu cara interaksi dan ikatan antara individu dan masyarakat. Individu yang menghargai nilai-nilai ini.

Sekolah sebagai salah satu bentuk masyarakat, di dalamnya terdapat interaksi nilai-nilai yang menggabungkan nilai-nilai bagian individu dengan nilai-nilai masyarakat sekolah. Interaksi nilai-nilai ini terwujud dalam praktik pembelajaran dan

pendidikan di sekolah. Oleh karenanya dalam praksis pendidikan, sekolah berperan untuk mendidik nilai-nilai. Nilai-nilai dalam teori pendidikan dan kegiatan praktis sekolah dalam dua cara (Halstead, 1996, p. 11). *Pertama*, sekolah dan individu guru di sekolah memiliki pengaruh besar pada nilai-nilai yang berkembang pada anak-anak dan orang muda, juga masyarakat pada umumnya, di samping pengaruh dari keluarga, media dan kelompok sebaya. *Kedua*, sekolah merefleksikan dan mewujudkan nilai-nilai masyarakat; mereka menerima keberadaan nilai-nilai dengan fakta pendidikan nilai-nilai masyarakat dan berusaha untuk menggunakan pengaruh pada pola pembangunan masa depan sendiri melalui pendidikan. Oleh karena itu, nilai-nilai menyertai dalam semua kegiatan pedagogis di sekolah.

Pada pendidikan anak usia dini di taman kanak-kanak nilai tidak menjadi subyek mata pelajaran tertentu, tetapi masuk ke dalam semua aktivitas pedagogis di sekolah, ketika anak di dalam kelas maupun di luar kelas, tak terkecuali ketika anak sedang bermain. Oleh karena itu, semua aktivitas anak bersama guru dan teman-temannya sarat dengan nilai sehingga terjadi pendidikan nilai. Pendidikan nilai membantu anak memahami tentang nilai, merasakah dan mempraktikkan nilai. Pendidikan nilai merupakan pendidikan yang mengacu pada aspek-aspek kurikulum yang dirancang untuk memungkinkan anak mempelajari tentang nilai-nilai dan mengalami nilai-nilai sekolah atau dalam *setting* sekolah, termasuk di dalam pelajaran, aktivitas, dan rancangan-rancangan yang mendukung pembelajaran tentang nilai. Pendidikan nilai memiliki unsur eksplisit dan implisit (Halstead, 1996; Jana, Khan, & Chatterjee, 2014). Pendidikan nilai eksplisit berkaitan dengan pedagogi, metode atau program yang digunakan oleh

guru atau pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar ketika berhadapan dengan pertanyaan-pertanyaan tentang nilai. Pendidikan nilai implisit mencakup aspek-aspek pengalaman nilai.

Pada pendidikan anak usia dini, bernyanyi dan bermain merupakan aktivitas utama yang mengeksplisitkan pendidikan nilai dalam permainan. Proses ini penting agar anak dapat memahami dan mempraktikkan nilai-nilai. Lagu dan *dolanan* anak merupakan kearifan lokal masyarakat Jawa dapat menjadi media dalam pendidikan nilai. Model pendidikan nilai melalui lagu dan *dolanan* merupakan inovasi pembelajaran yang mengeksplisitkan nilai-nilai yang terkandung dalam lagu dan *dolanan* anak dengan strategi klarifikasi nilai. Klarifikasi nilai merupakan strategi pembelajaran atau pendekatan yang digunakan untuk pendidikan nilai. Strategi klarifikasi nilai oleh Rath (Simon, Howe, & Kirschenbaum, 1978, pp. 18-19) adalah pendekatan yang sistematis dan dapat diaplikasikan secara luas. Pada pendekatan oleh Rath tidak dipermasalahkan isi dari nilai-nilai yang dimiliki seseorang, tetapi lebih memperhatikan proses nilai. Fokus pada seseorang sampai pada keyakinan tertentu yang dipegangnya (nilai) dan membentuk pola perilaku tertentu berdasarkan nilai.

Tujuh proses nilai menurut Rath (Simon *et al.*, 1978) adalah *PRIZING one's beliefs and behaviors* (menghargai keyakinan tertentu dan perilaku): *prizing and cherishing* (penghargaan dan pemeliharaan and *publicly affirming, when appropriate* (pengakuan umum, bila layak); *CHOOSING one's beliefs and behaviors* (memilih suatu keyakinan dan perilaku): *choosing from alternatives* (memilih dari alternatif-alternatif); *choosing after consideration of consequences* (memilih sesudah mempertimbangkan akibat-akibatnya); dan *choosing freely* (memilih secara

bebas); and *ACTING of one's beliefs* (berbuat dari satu keyakinan yang dimiliki): *acting* (berbuat) and *acting with pattern, consistency and repetition* (berbuat dengan suatu pola: konsistensi dan pengulangan).

Tujuan pendekatan strategi klarifikasi nilai adalah membantu peserta didik menggunakan tujuh proses menilai tersebut dalam kehidupannya, menerapkan proses ini untuk keyakinan dan pola perilaku yang sudah terbentuk maupun yang baru tumbuh. Untuk itu, guru menggunakan pendekatan-pendekatan yang membantu siswa menjadi sadar akan keyakinan dan perilaku yang mereka hargai dan kehendak untuk menegakkannya, baik di dalam kelas maupun di luar. Guru menggunakan materi dan metode yang mendorong siswa mempertimbangkan berbagai alternatif model berpikir dan berbuat. Peserta didik belajar untuk menimbang yang pro dan yang kontra dan akibat-akibat dari berbagai alternatif. Guru dapat membantu peserta didik memikirkan perbuatannya sejalan dengan keyakinan yang telah dinyatakan dan jika tidak, ia membuat keduanya mendekati keseimbangan. Guru mencoba memberikan peserta didik beberapa opsi, di dalam maupun di luar kelas. Dengan

opsi-opsi ini, peserta membuat pilihan-pilihan ini dan mengevaluasi akibat-akibatnya. Dengan demikian, peserta didik mengembangkan nilai-nilai mereka sendiri.

Model pendidikan nilai pada anak usia dini melalui lagu dan *dolanan* tradisional telah disusun pada tahap penelitian sebelumnya yakni tahap *research* dan *development (R and D)* oleh peneliti di tahun 2014 sebagai inovasi dalam pendidikan karakter. Model pendidikan nilai ini mengubah aktivitas bernyanyi dan bermain yang semula implisit nilai menjadi aktivitas yang bermanfaat untuk memahami nilai dan kesadaran nilai pada anak. Model ini merupakan inovasi dalam pembelajaran anak usia dini untuk memahami nilai-nilai yang terdapat dalam lagu dan *dolanan* anak tradisional untuk pendidikan karakter anak. Model pendidikan nilai tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.

Inovasi yang telah dihasilkan adalah model pendidikan nilai pada anak usia dini melalui lagu dan *dolanan*. Inovasi adalah suatu ide, praktik atau objek yang dianggap sebagai sesuatu yang baru oleh seorang individu atau satu unit adopsi lain (Rogers, 2003, p. 12). Rogers (2003, pp. 15-17) mengemukakan lima karakteristik inovasi

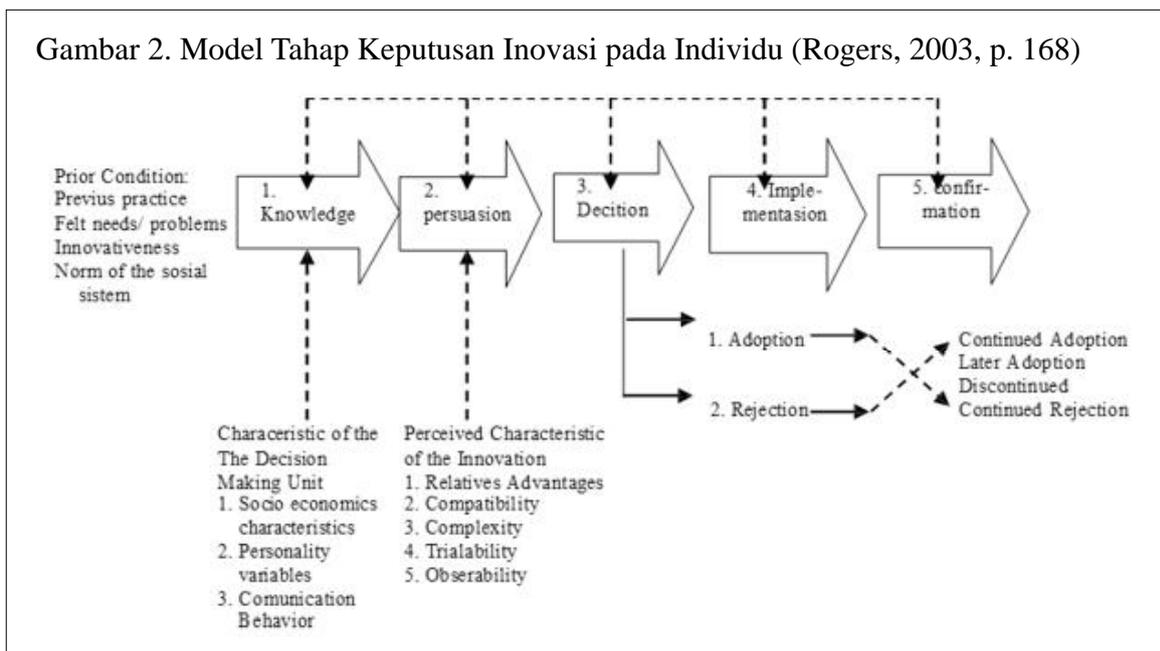


yang meliputi: keunggulan relatif (*relative advantage*), kompatibilitas (*compatibility*), kerumitan (*complexity*), kemampuan diujicobakan (*trialability*), dan kemampuan diamati (*observability*). Rogers (2003, pp. 168-179) menjelaskan lima tahapan dalam proses memutuskan untuk inovasi (adopsi inovasi) pada level individu (Gambar 2). *Pertama*, *knowledge* terjadi ketika individu atau unit pembuat keputusan terbuka pada keberadaan inovasi dan menambahkan pemahamannya pada bagaimana fungsi inovasi tersebut. *Kedua*, *persuasion* terjadi ketika individu atau unit pembuat keputusan membentuk sikap setuju atau tidak setuju pada inovasi. *Ketiga*, *decision* terjadi ketika individu atau unit pembuat keputusan terikat dalam aktivitas yang memandu pada pilihan mengadopsi atau menolak inovasi. *Keempat*, *implementation* terjadi ketika individu atau unit pembuat keputusan mengambil inovasi untuk digunakan. *Kelima*, *confirmation* terjadi ketika individu atau unit pembuat keputusan menambahkan tindakan untuk memperkuat keputusan inovasi yang sudah dibuat atau mengubah

keputusan sebelumnya untuk mengadopsi atau menolak inovasi jika penjelasan bertentangan pesan dengan inovasi.

Inovasi pendidikan nilai dalam model ini menunjukkan bahwa pendidikan berpusat kepada anak dan guru yang bersifat terbuka terhadap nilai-nilai dan menuntut partisipasi aktif dari peserta didik dalam memahami nilai. Langkah-langkah yang dapat dilakukan guru dalam menggunakan strategi klarifikasi nilai untuk pendidikan nilai melalui lagu dan *dolanan* yakni: *pertama*, guru mengidentifikasi nilai-nilai yang secara implisit terdapat dalam lagu dan *dolanan* anak. Contoh: lagu *dolanan Cublak-cublak Suweng* memuat nilai kejujuran, pemberani, dan kerjasama (Widodo, 2009). *Kedua*, guru menyusun rencana pembelajaran untuk pendidikan nilai dengan lagu *dolanan Cublak-cublak Suweng*. Tujuan pembelajaran yaitu menanamkan nilai kejujuran, keberanian, dan kerjasama. Metode yang digunakan dengan bernyanyi dan bermain. Strategi klarifikasi nilai selama dan setelah permainan. Evaluasi melalui observasi selama permainan. *Ketiga*,

Gambar 2. Model Tahap Keputusan Inovasi pada Individu (Rogers, 2003, p. 168)



pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan anak-anak bernyanyi dan bermain lagu *Cublak-cublak Suweng*. Selama permainan guru mengamati dan memberikan arahan. *Keempat*, guru menjelaskan lagu dan *dolanan* dengan mengajukan pertanyaan analisis, bagaimana perasaan anak-anak ketika bermain dan bernyanyi? Bagaimana rasanya ketika menjadi penjaga? Bagaimana rasanya ketika sedang memegang kunci dan ketahuan kunci ada di tangannya? Jawaban peserta didik diberikan tanggapan oleh guru dengan memberikan penjelasan nilai-nilai dalam isi lagu sehingga anak memahami nilai-nilai kejujuran, keberanian dan kerjasama. *Kelima*, selama permainan guru mengamati perilaku anak-anak. Jika menemukan anak yang bermain dengan tidak jujur memberikan arahan. Jika anak takut bermain memberikan motivasi. Jika anak mementingkan diri sendiri guru memberikan peringatan.

Inovasi pembelajaran dapat dipahami secara luas. Oleh karena itu, penting dilakukan difusi (penyebarluasan) kepada pengguna model terutama guru-guru di taman kanak-kanak. Dengan difusi dapat diketahui adopsi guru dalam menggunakan model ini. Penelitian difusi sebagai rangkaian dalam penelitian dengan pendekatan *Research, Development and Diffusion (R, D and D)* masih belum banyak dilakukan sehingga banyak inovasi sebagai hasil penelitian pengembangan tidak sampai kepada pengguna. Adopsi inovasi pembelajaran dalam pendidikan belum banyak disentuh dengan penelitian difusi sehingga sering terjadi kebijakan baru pendidikan tidak terimplementasi secara baik dan kebijakan pendidikan belum dapat berdampak secara optimal dalam memberikan perubahan. Tradisi riset difusi dalam pendidikan potensial berkontribusi pada adopsi inovasi yang berkenaan dengan pendidikan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian difusi untuk memastikan bahwa inovasi yang dilakukan telah diadopsi oleh pengguna inovasi. Penelitian Difusi merupakan tahap keempat dari penelitian R, D & D. Model penelitian R, D & D melihat keseluruhan proses perubahan dari perspektif pengembang (*innovator*) yang merumuskan solusi dalam menanggapi kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi (Izuagba, 2004; Emesini, Ogah, & Eze, 2013). Penelitian R, D & D ini sejalan dengan strategi empiris-rasional dengan subtahapan penelitian dasar, pengembangan dan penelitian yang direncanakan penyebaran dan penerimaan oleh pengguna (*adopter*). Model pendidikan nilai merupakan sebuah inovasi pendidikan karakter yang telah dikembangkan pada tahap penelitian pengembangan kemudian dilanjutkan dengan penelitian difusi agar diketahui penyebarluasannya (difusi) di dalam masyarakat pendidikan sebagai *adopter*. Dengan penelitian difusi dapat dipastikan inovasi telah diadopsi oleh para pengguna model pendidikan nilai, dalam hal ini guru taman kanak-kanak.

Difusi model pendidikan nilai kepada para guru taman kanak-kanak bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat adopsi guru taman-kanak-kanak terhadap model. Penelitian dilakukan pada tahun ke-3 dalam tahapan penelitian. Tahun ke-1 (2013) adalah tahap *research*. Tahun ke-2 (2014) adalah tahap *development*. Tahun ke-3 (2015) adalah tahap *diffusion*. Subyek penelitian ini di sekolah taman kanak-kanak di DIY meliputi 15 sekolah taman kanak-kanak di Kabupaten Bantul, Sleman, Kulonprogo, Bantul, dan Kota Yogyakarta serta melibatkan 32 orang guru.

Pengumpulan data menggunakan *focus group discussion (FGD)* dan kuesioner. FGD dengan guru-guru untuk menilai

secara kualitatif terhadap model pendidikan nilai yang dikemas dalam sebuah video. Kuisisioner untuk mengukur persuasi dan persepsi guru terhadap model pendidikan nilai melalui lagu dan *dolanan*. Data dianalisis secara kuantitatif deskriptif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membuktikan bahwa model pendidikan nilai pada anak usia dini melalui lagu dan *dolanan* memiliki lima karakteristik sebagai inovasi yakni memiliki keunggulan relatif, kompatibilitas, kompleksitas, dapat diujicoba, dan dapat diamati. Selain itu, dalam proses penyebarluasan kepada guru melewati lima tahap difusi yakni: pengetahuan, persuasi, keputusan, implementasi, dan konfirmasi.

Tahap pengetahuan, merupakan tahap individu atau unit pembuat keputusan terbuka pada keberadaan inovasi dan menambahkan pemahamannya pada fungsi inovasi. Pada tahap ini, model pendidikan nilai dengan lagu dan *dolanan* pertama kali dikenalkan kepada Pimpinan Wilayah Aisyiyah DIY pada waktu FGD. Informasi tentang inovasi pembelajaran pendidikan nilai disampaikan kepada penyelenggara pendidikan Taman Kanak-kanak Aisyiyah DIY. Hal-hal yang diinformasikan antara lain arti penting model pendidikan nilai dengan lagu dan *dolanan*, strategi klarifikasi nilai, dan model difusi pendidikan nilai yang dapat dikembangkan di Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah di DIY. Informasi tentang pendidikan nilai melalui lagu dan *dolanan* juga diberikan kepada guru-guru taman kanak-kanak yang mewakili lima kabupaten dan kota di DIY.

Informasi tentang model pendidikan nilai dengan lagu dan *dolanan* disampaikan kepada guru-guru melalui pelatihan. Aspek-aspek yang diperkenalkan kepada guru-guru taman kanak-kanak adalah nilai-nilai yang dapat dikembangkan di TK Aisyiyah,

strategi klarifikasi nilai dalam pendidikan nilai, makna filsafati dalam lagu dan *dolanan* tradisional Jawa, analisis video pembelajaran tentang model pendidikan nilai dengan lagu dan *dolanan*, serta analisis rencana kegiatan harian untuk pendidikan karakter. Tujuan memberikan informasi ini adalah memberikan pengetahuan kepada guru dan penyelenggara taman kanak-kanak agar mereka mengetahui dan menerapkan model pendidikan karakter dengan lagu dan *dolanan*.

Partisipasi aktif guru-guru dalam pelatihan menunjukkan bahwa guru-guru terbuka terhadap informasi baru. Beberapa guru bertanya mengenai materi, strategi, dan teknik implementasi pendidikan karakter menunjukkan bahwa guru memiliki kesadaran pengetahuan tentang pentingnya pendidikan karakter dan pelaksanaannya pada anak usia dini. Pelatihan menjadi saluran informasi yang cukup menentukan dalam proses difusi model pendidikan karakter.

Tahap persuasi, terjadi ketika individu atau unit pembuat keputusan membentuk sikap setuju atau tidak setuju pada inovasi. Pada tahap ini, penelitian bertujuan mengetahui sikap guru taman kanak-kanak terhadap model pendidikan nilai dengan lagu dan *dolanan* setelah mereka mendapatkan kesadaran pengetahuan melalui pelatihan. Sikap guru terhadap model pendidikan nilai melalui lagu dan *dolanan* dilihat dari lima indikator sikap dalam proses difusi yaitu karakteristik keunggulan relatif, kompatibilitas, kompleksitas, dapat diujicobakan, dan dapat diamati. Dari kriteria tersebut, inovasi pendidikan karakter dapat dianalisis

Indikator keunggulan relatif (*relative advantage*) inovasi dalam hal ini inovasi pendidikan nilai dengan lagu *dolanan* meliputi: model pembelajaran merupakan hal baru bagi guru; model pendidikan

nilai dengan lagu dan *dolanan* memiliki keunggulan untuk pendidikan karakter pada anak usia dini; strategi klarifikasi nilai pada lagu dan *dolanan* tepat untuk anak usia dini; pendidikan nilai dengan lagu dan *dolanan* dapat melestarikan budaya; dan model ini merupakan model pendidikan berbasis budaya. Seluruh guru (100%) menyetujui jika inovasi pendidikan nilai dengan lagu dan *dolanan* memiliki keunggulan relatif untuk pendidikan nilai pada anak usia dini. Model pembelajaran ini merupakan hal yang baru bagi guru. Strategi klarifikasi nilai dalam pembelajaran juga menjadi keunggulan karena strategi ini dapat digunakan pada anak usia dini. Selain itu, dengan model ini dapat sekaligus melestarikan budaya bangsa dan juga merupakan pendidikan berbasis budaya.

Kompatibilitas (compatibility). Karakteristik kompatibilitas model dilihat dari aspek: model ini tepat/cocok untuk pendidikan nilai pada anak usia dini; cara mengajar dalam model ini cocok untuk guru taman kanak-kanak; model belajar ini cocok untuk mengenalkan nilai-nilai pada anak usia dini; *dolanan* anak cocok untuk membiasakan perilaku baik; nilai-nilai baik lebih mudah dikenalkan dengan model ini. Mengenai kompatibilitas atau kesesuaian, guru yang menyatakan setuju sebanyak 19% dan 81% sangat setuju bahwa inovasi pendidikan nilai yang ada dalam model ini cocok untuk pendidikan nilai pada anak dan cocok pula untuk guru yang mengajar. Model pendidikan dengan lagu dan *dolanan* ini diyakini dapat mengenalkan dan sekaligus membiasakan perilaku baik pada anak sehingga karakter anak dapat dibentuk.

Kompleksitas (complexity). Karakteristik inovasi di antaranya memiliki kompleksitas yang rendah atau kesederhanaan. Aspek kompleksitas yang dimaksudkan dalam inovasi model pendidikan nilai adalah:

model ini merupakan model yang sederhana; model ini dengan mudah dipahami oleh guru; belajar dengan cara seperti ini lebih menyenangkan bagi anak; model ini tidak membuat guru berkesulitan dalam mengajar; model ini penting dimasyarakatkan di kalangan guru taman Kanak-kanak. Karakteristik inovasi memiliki kompleksitas dalam arti semakin sederhana sebuah inovasi maka inovasi akan lebih mudah untuk diadopsi oleh adopter. Dalam aspek ini, guru masih ada yang ragu-ragu 43% terhadap kesederhanaan model dan 57% guru setuju bahwa model ini sederhana. Hal ini dapat dipahami mengingat strategi klarifikasi nilai merupakan strategi yang baru dikenal oleh guru. Selama ini, ketika kegiatan menyanyi guru hanya mengajari anak untuk menyanyi tanpa memberikan klarifikasi terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam lagu maupun klarifikasi perilaku-perilaku yang dilakukan ketika anak bermain. Memahami klarifikasi nilai sebagai strategi pendidikan nilai masih perlu ditekankan lagi dan didorong untuk dilakukan oleh guru. Guru dalam penanaman nilai masih sering menggunakan indoktrinasi, belum klarifikasi nilai.

Dalam aspek ini, perlu ada perubahan *mindset* pada guru agar dalam mengenalkan dan membiasakan perilaku baik menggunakan klarifikasi nilai. Dengan strategi ini anak dilatih untuk memberikan pilihan-pilihan nilai dan perilaku yang mengarahkan pilihan-pilihan tentang nilai-nilai sesuai dengan agama dan moral yang dianut. Karena hal ini masih belum banyak dilakukan, guru-guru masih cenderung menyikapi bahwa strategi ini sedikit lebih kompleks dari cara mengajar yang sebelumnya. Walaupun sudah terdapat 57% guru yang memiliki sikap setuju, model ini merupakan inovasi pembelajaran yang sederhana.

Dapat diujicobakan (*trialability*). Karakteristik keempat dari inovasi adalah kemampuan produk untuk dapat diujicobakan. Kemampuan hasil inovasi model pendidikan nilai dengan lagu dan *dolanan* dapat dilihat dari aspek-aspek berikut: guru dapat dengan mudah mencoba model; semua guru dapat mencoba mengajar dengan model seperti ini; guru merasa dapat melakukan ketika mencoba mengajar dengan model ini; mengajar dengan model ini menarik bagi guru; model mengajar seperti ini dapat diujicobakan kepada anak taman kanak-kanak. Pendidikan nilai dengan lagu dan *dolanan* seperti dalam model dapat diujicobakan oleh guru dalam praktek pembelajaran disetujui oleh 14% dan 86% guru menyatakan sangat setuju. Pengalaman mereka melakukan *peer teaching* memberikan kepastian pada guru bahwa pembelajaran ini dapat dicoba dan mereka dapat melakukan dengan baik.

Dapat diamati (*observability*), merupakan karakteristik kelima dari inovasi. Produk inovasi dapat dilihat dan dipahami penggunaannya oleh calon adopter. Karakteristik pada aspek ini meliputi: guru dapat memahami strategi klarifikasi nilai untuk pendidikan nilai setelah melihat rekaman video yang ada dalam model; model ini dapat dipahami dengan membaca buku panduan yang ada; pengenalan nilai-nilai karakter dapat diamati pada saat pembelajaran; perilaku baik pada anak dapat dilihat pada saat bermain *dolanan*; guru dapat juga mengamati hasil belajar anak setelah pembelajaran. Dalam aspek ini, sebanyak 86% guru setuju bahwa pendidikan nilai dengan lagu dan *dolanan* menggunakan strategi klarifikasi nilai dapat dipahami dengan membaca buku panduan dan melihat video model. Dengan klarifikasi nilai terhadap lagu guru dapat melihat nilai-nilai yang dikenalkan kepada anak. Dengan *dolanan*, guru dapat mengamati

perilaku anak ketika bermain dan dalam permainan itu anak dapat dibiasakan dengan perilaku-perilaku baik. Pada akhir pembelajaran dengan lagu dan *dolanan*, guru dapat mengukur hasil belajar siswa melalui penilaian.

Berdasarkan analisis persuasi (sikap) terhadap setiap komponen karakteristik model pendidikan karakter dapat ditemukan bahwa 90,5% guru yang setuju menyatakan bahwa model pendidikan nilai melalui lagu dan *dolanan* dengan strategi klarifikasi memenuhi kelima karakteristik inovasi. Kelima karakteristik tersebut adalah keunggulan realtif, kompatibilitas, kompleksitas, dan dapat diujicobakan, serta dapat diamati. Berdasarkan tahap persuasi dapat disimpulkan bahwa guru peserta pelatihan untuk penelitian difusi model pendidikan nilai dengan lagu dan *dolanan* setuju bahwa ini merupakan inovasi dalam pembelajaran anak usia dini.

Tahap Keputusan. Tahap ketiga dari proses keputusan inovasi adalah keputusan untuk menerima atau menolak inovasi. Dalam tahap ini guru menentukan keputusan untuk mengadopsi inovasi. Artinya, guru melanjutkan adopsi dengan menerapkannya di sekolah masing-masing atau guru menolak inovasi dan akan menjadi adopter akhir. Tahap keputusan dalam proses keputusan adopsi inovasi terjadi ketika individu atau unit pembuat keputusan terikat dalam aktivitas yang memandu pada pilihan mengadopsi atau menolak inovasi. Aktivitas yang memandu pada pilihan guru untuk menerima atau menolak inovasi dilakukan melalui FGD. FGD mendiskusikan tentang keputusan guru untuk menerima atau menolak inovasi pendidikan nilai dengan lagu dan *dolanan* menggunakan strategi klarifikasi nilai atau memutuskan menerima. Jika menerima, guru-guru akan melaksanakan di sekolah masing-masing. Keputusan guru dalam

bentuk penyusunan rencana pelaksanaan di sekolah masing-masing merupakan bentuk keputusan adopsi yang dilakukan oleh guru. Penyusunan jadwal rencana pembelajaran di sekolah masing-masing menunjukkan bahwa guru memutuskan untuk mengimplementasikan pendidikan nilai dengan lagu dan *dolanan*. Jadwal ini memandu aktivitas guru selanjutnya untuk melaksanakan pendidikan nilai dengan lagu dan *dolanan*.

Tahap implementasi inovasi terjadi ketika individu atau unit pembuat keputusan mengambil inovasi untuk digunakan. Implementasi pendidikan nilai melalui lagu dan *dolanan* terjadi ketika guru melaksanakan pembelajaran di kelas sesuai dengan panduan yang telah disusun bersama. Tahap ini, peneliti melakukan *monitoring* ke sekolah-sekolah untuk mengobservasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Observasi pelaksanaan pembelajaran ini peneliti menggunakan rekaman video. Rekaman video dimaksudkan untuk mengamati secara mendalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru telah sesuai dengan model yang dikembangkan oleh peneliti. Pelaksanaan pendidikan nilai, guru telah menggunakan strategi klarifikasi nilai dengan berdialog bersama anak-anak tentang nilai-nilai yang ada dalam lagu dan *dolanan* serta memberikan contoh-contoh pelaksanaan dalam pergaulan sehari-hari. Saat bermain *Cublak-cublak Suweng*, guru berdialog dengan anak akan pentingnya kejujuran dan keberanian seperti ketika anak melakukan permainan.

Tahap konfirmasi. Tahap *confirmation* (Rogers, 2003, p. 170) terjadi ketika individu atau unit pembuat keputusan menambahkan tindakan untuk memperkuat keputusan inovasi yang sudah dibuat, atau mengubah keputusan sebelumnya untuk mengadopsi atau menolak inovasi jika penjelasan bertentangan pesan

dengan inovasi. Tahap ini terjadi ketika guru sebagai pembuat keputusan menambahkan atau mengembangkan tindakan-tindakan pembelajaran dalam pelaksanaan atau implementasi pembelajaran. Guru mengidentifikasi kembali nilai-nilai religius yang terdapat dalam lagu dan *dolanan* dan menambahkannya dalam pembelajaran sebagai implementasi. Guru ketika menggunakan lagu *Sluku-sluku Bathok* guru dapat berdialog dengan anak tentang pentingnya memiliki agama dan meyakini Allah sebagai tempat kembali. Konsep ini belum ada dalam model yang dikembangkan, tetapi guru menambahkan sebagai nilai penting untuk menjelaskan secara sederhana tentang nilai kematian pada anak.

Difusi seperti yang dikemukakan Rogers (2003, pp. 5-6) adalah proses inovasi dikomunikasikan melalui saluran tertentu dari waktu ke waktu pada anggota-anggota dari sebuah sistem sosial. Model pendidikan nilai dengan lagu dan *dolanan* merupakan inovasi pembelajaran. Lagu dan *dolanan* anak tradisional Yogyakarta yang hampir hilang dari kehidupan diangkat kembali dalam pembelajaran di kelas sebagai media untuk pendidikan karakter. Hanya saja agar lagu dan *dolanan* anak dapat menjadi media dalam pendidikan nilai perlu menggunakan strategi klarifikasi nilai.

Strategi klarifikasi nilai dapat digunakan oleh guru dengan penggunaan waktu yang ditentukan setiap minggunya. Guru yang menggunakan strategi ini untuk membantu anak menjadi mengenal, memahami, dan menghargai perilaku, serta nilai-nilai yang terdapat dalam lagu dan *dolanan* anak sehingga mereka memiliki kesadaran yang lebih baik tentang nilai. Guru dapat menggunakan materi dalam lagu dan *dolanan* anak dengan metode-metode yang mendorong anak untuk mempertimbangkan alternatif-alternatif berpikir dan berperilaku.

Pembelajaran dengan lagu *Ilir-ilir*, guru memberikan alternatif-alternatif pada anak untuk memiliki perilaku rajin beribadah atau tidak sesuai dengan isi lagu. Kemudian, anak dibantu guru untuk belajar menimbang dengan konsekuensi dari alternatif-alternatif yang bervariasi tersebut. Konsekuensi yang akan diterima anak jika anak berbuat baik dan konsekuensi jika anak tidak berbuat baik. Guru juga membantu anak untuk mempertimbangkan perilaku-perilaku mereka sesuai dengan keyakinan agamanya, jika tidak maka keharmonisan akan tertutup. Guru mencoba memberikan pilihan-pilihan kepada anak baik untuk berbuat baik dengan taat beribadah atau sebaliknya ketika berada di dalam dan di luar kelas. Dialog antara anak dengan guru menunjukkan bahwa anak memulai membuat pilihan nilai untuk diri mereka sendiri dan mengevaluasi konsekuensi yang ada, serta melakukan pengembangan terhadap nilai-nilai yang mereka miliki dari jawaban-jawaban yang diberikan kepada guru. Penggunaan strategi klarifikasi nilai dalam lagu dan *dolanan* ini merupakan teknik pembelajaran yang mengembangkan kemampuan anak dalam mengidentifikasi dan menganalisis nilai-nilai yang termuat dalam lagu dan *dolanan* anak tradisional Jawa.

Difusi inovasi dalam penelitian ini merupakan suatu penelitian terhadap aktivitas mengkomunikasi model pembelajaran untuk pendidikan nilai. Difusi atau penyebaran model pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu upaya melakukan perubahan sosial yaitu suatu proses perubahan yang terjadi di sekolah taman kanak-kanak yang memiliki struktur dan fungsi sistem sosial. Istilah difusi tidak terlepas dari kata inovasi. Tujuan utama proses difusi adalah diadopsinya model pendidikan nilai dengan lagu dan *dolanan* oleh guru taman-kanak-kanak. Guru sebagai anggota sistem

sosial di sekolah menggunakan model pembelajaran menunjukkan bahwa guru melakukan adopsi.

Mengenai tahapan dalam proses memutuskan untuk inovasi (adopsi inovasi) pada level individu, Rogers (2003, pp. 168-179) menjelaskan dalam lima tahap yakni: *knowledge*, *persuasion*, *decision*, *implementation*, dan *confirmation*. Tahap pengetahuan terjadi ketika individu guru sebagai pembuat keputusan dalam pembelajaran di kelas terbuka terhadap informasi bahwa lagu dan *dolanan* anak tradisional dapat digunakan sebagai media pendidikan nilai dengan penggunaan strategi klarifikasi nilai. Guru terbuka terhadap keberadaan inovasi dan mau membaca dan memahami lebih lanjut untuk menambahkan pemahamannya terhadap fungsi inovasi, model inovasi, dan cara menggunakannya.

Persuasi pada guru-guru terjadi ketika guru memberikan keputusan membentuk sikap setuju atau tidak setuju pada model pembelajaran ini. Model pendidikan nilai dengan lagu dan *dolanan* merupakan inovasi sesuai dengan pendapat Rogers (2003, p. 12) yang menyebutkan bahwa inovasi adalah suatu ide, praktik, atau objek yang dianggap sebagai sesuatu yang baru oleh seorang individu atau satu unit adopsi lain. Guru-guru memberikan keputusan bahwa untuk menyatakan sangat setuju model pembelajaran ini merupakan inovasi ditunjukkan dengan penilaian mereka bahwa bahwa model ini memenuhi kelima karakteristik sebagai inovasi yakni: keunggulan relatif, kompatibilitas, kompleksitas, dapat diujicobakan, dan dapat diamati seperti dikemukakan Rogers (2003, pp. 15-17) terdapat lima karakteristik inovasi.

Keputusan guru melaksanakan pembelajaran di kelas mereka dengan menggunakan lagu dan *dolanan* untuk

pendidikan nilai menunjukkan bahwa guru terikat dalam aktivitas yang memandu pada pilihan mereka untuk mengadopsi inovasi. Ketika guru menyusun jadwal pembelajaran untuk mengajarkan lagu dan *dolanan* anak, membuktikan bahwa guru memutuskan untuk menggunakan inovasi dalam kelas-kelas mereka. Implementasi atau pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru di kelas seperti yang telah di-*monitoring* menunjukkan bahwa guru telah mengambil inovasi pembelajaran untuk digunakan.

Tahap konfirmasi yang terjadi ketika guru sebagai pembuat keputusan menambahkan atau mengembangkan tindakan-tindakan pembelajaran dalam pelaksanaan atau implementasikan dalam pembelajaran. Guru menambahkan nilai-nilai yang diajarkan pada anak-anak ketika melaksanakan pembelajaran dengan lagu dan *dolanan*. Guru telah menggunakan beberapa lagu dan *dolanan* sebagai media pendidikan nilai pada anak didik. Guru juga mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan lagu dan *dolanan* yang lainnya yang belum ada dalam model yang dikembangkan. Guru mempelajari lagu dan *dolanan* yang lain untuk media pendidikan karakter pada anak. Hal-hal yang dilakukan guru tersebut menunjukkan guru telah mengadopsi pembelajaran dengan lagu dan *dolanan* anak tradisional sebagai model pendidikan karakter. Dengan kata lain, model pendidikan nilai dengan lagu dan *dolanan* sebagai inovasi pembelajaran di PAUD telah diadopsi oleh guru-guru.

Penggunaan model pendidikan nilai berarti pendidikan di sekolah sebagai upaya melestarikan nilai-nilai budaya juga dapat terpenuhi. Hanya saja dibutuhkan komitmen dan ketrampilan guru untuk membelajarkan nilai-nilai budaya tersebut dalam kegiatan persekolahan. Lagu dan *dolanan* yang umumnya dimainkan ramai-

ramai sebenarnya merupakan sumber belajar bagi anak yang memberikan informasi maupun berbagai ketrampilan untuk dapat hidup bermasyarakat, bergaul dengan baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai moral. Setiap permainan tradisional selalu dijunjung tinggi nilai kejujuran (kalau curang akan diejek dan diolok-olok), konsensus (dalam membuat aturan bersama), kepatuhan (ada aturan yang harus ditaati), dan lain-lain yang semuanya itu merupakan latihan dan bekal hidup bermasyarakat kelak. Alat permainan yang dikembangkan dari bahan yang berasal dari lingkungan sekitar dan potensi lokal belum secara optimal dimanfaatkan dalam pendidikan (Purwastuti & Efaningrum, 2010). Selain itu, alat permainan juga berfungsi untuk mengenal lingkungannya dan mengetahui kekuatan dan kelemahan dirinya (Sudono, 2000).

Lagu dan *dolanan* di Yogyakarta banyak juga yang dimainkan dengan diiringi oleh nyanyian bersama seperti permainan *Jamuran*, *Cublak-cublak Suweng* yang sangat efektif untuk melatih anak berbicara dalam bahasa Jawa sebagai bahasa ibu. Bahasa Jawa merupakan salah satu unsur budaya Jawa yang sangat penting yang menjadi pintu masuk memahami budaya Jawa secara keseluruhan dan membentuk karakter. Bagi seorang pendidik atau guru, sumber belajar senantiasa harus dikembangkan.

Lagu dan *dolanan* sebagai sumber belajar untuk melestarikan budaya dan pendidikan karakter seorang guru berperan besar untuk bersama-sama mengimplementasikannya dengan keterlibatan dan partisipasi pihak-pihak terkait. Kegiatan anak di sekolah dan usaha yang dilakukan oleh guru juga berpengaruh terhadap anak ketika mereka bermain. Hayati, Seriati, dan Nurhayati (2012) menyatakan bahwa kegiatan bermain kreatif merupakan salah

satu sarana untuk menstimulasi anak belajar mengekspresikan perasaan, pikiran, dan pandangan mereka terhadap dunia.

Model pendidikan nilai dengan lagu dan *dolanan*, guru menggunakan lagu dan *dolanan* sebagai media pembelajaran. Anak-anak mendapatkan pengalaman langsung dalam belajar nilai melalui lagu dan *dolanan*. Selain itu, guru menggunakan strategi klarifikasi nilai. Strategi klarifikasi nilai merupakan teknik pembelajaran yang mengembangkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan menganalisis nilai-nilai yang termuat dalam suatu liputan peristiwa, lagu, tulisan, gambar, dan cerita rekaan. Model pembelajaran ini berpusat pada anak. Anak mengalami langsung, kemudian guru memberikan klarifikasi dengan berdialog secara terbuka bersama anak-anak dengan memberikan pilihan-pilihan nilai kepada anak kemudian anak menentukan nilai-nilai yang disepakati sebagai nilai yang baik dan benar. Model ini merupakan inovasi dalam pendidikan karakter. Niron, Budiningsih, dan Pujiriyanto (2013) menyatakan bahwa pendidikan karakter banyak berpusat kepada guru karena sifatnya yang tertutup. Pendidikan karakter yang kurang terbuka dan bersifat partisipatif kurang banyak dikaji karena instrumentasi dan pendekatan kognitif lebih sering dipergunakan. Model ini guru memiliki peran yang strategis dalam pendidikan nilai. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Lickona (2012, p. 47) bahwa pendidikan karakter seharusnya dilaksanakan dengan contoh melalui pengajaran langsung untuk mengembangkan hati nurani dan kebiasaan-kebiasaan baik, memberikan kesempatan untuk mempraktikkan kebajikan dan mendorong pengembangan spiritual peserta didik.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap pengetahuan, pengurus dan

guru-guru TK Aisyiyah memahami model pendidikan karakter. Tahap persuasi, guru menilai bahwa model pendidikan nilai yang telah dibuat merupakan inovasi pembelajaran yang dapat digunakan di taman kanak-kanak. Guru-guru siap untuk mengimplementasikan model pendidikan karakter di sekolah masing-masing. Tahap implementasi, guru-guru menggunakan lagu dan *dolanan* anak sebagai media dalam pendidikan karakter di sekolah dan melakukan konfirmasi dengan memberikan pengembangan disesuaikan dengan nilai-nilai utama yang di TK Aisyiyah. Guru-guru cenderung menggunakan lagu dan *dolanan* untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan yang merupakan kekhasan sekolah. Konfirmasi yang dilakukan oleh guru-guru menunjukkan bahwa guru dapat mengadopsi model pendidikan karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Cengiz, ., & Duran, E. (2017). Analysis of values on preschool period children story and tale books. *Journal Education and Science*, 42(191), 205-233.
- Emesini, N.O., Ogah, M. E. U., & Eze, S. O. (2013). Curriculum change models and their suitability in the Nigerian education system. *The International Research Journal*, 2(3), 39-48.
- Halstead, J. M. (1996). Values and values education in schools. Dalam J. M. Halstead, Monica J. Taylor (Eds.), *Values in education and education in values* (pp. 3-14). London: Falmer Press.
- 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).
- Izuagba, A. C. (2004). *Effective teaching, principles and methods*. Umuahia: ChinasHop.

- Jana, M., Khan, A., & Chatterjee, S. (2014). Explicit and implicit values of education system: An overview towards universalization. *Indian Science Criuser*, 28(6), 48-51. DOI: 10.24906/isc/2014/v28/i6/152145
- Kuntoro, S. A. (2012). Konsep pendidikan berbasis kearifan lokal sebagai dasar pembentukan karakter bangsa. Dalam Ismail & I. Faisal (Eds.), *Prosiding seminar nasional ilmu pendidikan: Pengembangan dan Pengelolaan Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal* (pp. 1-14). Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Lickona, T. (2012). *Character matters: Character problems*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mungmachon, R. (2012). Knowledge and local wisdom: Community treasure. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2(13). 174-181.
- Niron, M. D., Budiningsih, C. A., & Pujiriyanto. (2013). Rujukan integratif dalam pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan*, 43(1), 19-31.
- Purwastuti, L. A., & Efianingrum, A. (2010). Model pendidikan berwawasan kebangsaan bagi anak usia dini sebagai sarana integrasi bangsa. *Jurnal Kependidikan*, 40(1), 99-118.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations*. New York: The Free Press.
- Simon, S. B., Howe, L. W., & Kirschenbaum, H. (1978). *Values clarification; a handbook of practical strategies for teachers and student*. New York: Hart Publishing Company, Inc.
- Sudono, A. (2000). *Sumber belajar dan alat permainan (untuk pendidikan anak usia dini)*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Wahab, A. A. (2012). Pengelolaan pendidikan berbasis kearifan lokal. Dalam Ismail & I. Faisal (Eds.), *Prosiding seminar nasional ilmu pendidikan: Pengembangan dan Pengelolaan Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal* (pp. 15-26). Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Widodo. (2009). Nilai-nilai luhur dalam lelagon dolanan. *Harmonia Journal of Arts Research and Education*, 9(2).