

ARTIKEL



**PENGEMBANGAN “MAJEDA” BERBASIS DOLANAN ANAK
UNTUK MENGOPTIMALKAN TUMBUH-KEMBANG
SISWA TAMAN KANAK-KANAK
(Tahap 1)**

Ketua Tim Peneliti
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
(0007076405)

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOVEMBER 2013

PENGEMBANGAN "MAJEDA" BERBASIS DOLANAN ANAK
UNTUK MENGOPTIMALKAN TUMBUHKEMBANG
SISWA TAMAN KAKANK-KANAK

Oleh

Wawan S. Suherman, Soni Nopembri, dan Nur Rohmah Muktiani

Ringkasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan “Model aktivitas jasmani yang edukatif dan atraktif” berbasis Dolanan Anak sebagai wahana untuk mengoptimalkan tumbuh kembang siswa Taman kanak-kanak. Penelitian dan pengembangan ini dibagi menjadi tiga tahapan: pengembangan model, uji coba skala kecil dan besar, serta uji operasional dan diseminasi model. Penelitian tahap pertama berupa pengembangan model yang bertujuan untuk menyusun prototipe Majeda berbasis Dolanan anak yang telah divalidasi oleh pakar dan praktisi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*) dari Borg dan Gall. Penelitian didahului dengan penyusunan prototipe Majeda berdasarkan kajian teori, kemudian mengeksplorasi Dolanan anak yang ada di DIY, dan mengobservasi karakteristik tumbuh kembang siswa TK dan proses pembelajaran yang dilaksanakan di TK. Kemudian, kegiatan dilanjutkan dengan mengkaji aspek-aspek materi yang diajarkan di Taman kanak-kanak dan menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam Dolanan anak, dan unsur-unsur gerak yang terkandung dalam Dolanan anak tersebut disesuaikan dengan tugas gerak dan tema-subtema materi yang akan disampaikan kepada anak didik TK dan mempertimbangkan aspek pertumbuhan dan perkembangan anak TK, dan karakteristik pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Berdasarkan hasil analisis atas nilai-nilai Dolanan anak dan ranah tumbuh kembang siswa TK kemudian Dolanan anak diklasifikasikan menjadi 6 kelompok permainan. Setelah melalui penyerasian dengan tema-subtema yang akan disajikan dalam pembelajaran, prototipe Majeda berbasis Dolanan Anak tersusun dan divalidasi oleh ahli dan praktisi.

Kata kunci: Dolanan anak, Aktivitas jasmani yang edukatif dan atraktif, Siswa Taman Kanak-kanak.

Pendahuluan

Peletakan dasar untuk pengembangan pola pikir dan kepribadian anak akan sangat ditentukan oleh pengalaman belajar yang dialami anak-anak dari sejak anak-anak masih berusia pra sekolah. Pengalaman yang diterima oleh anak-anak melalui proses belajar di lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, maupun lembaga pendidikan merupakan proses belajar yang penting dan menentukan bagi pengembangan anak selanjutnya. Pertumbuhan pengetahuan,

keterampilan, serta sikap dan sifat anak akan tergantung pada apa yang dilihat, diperoleh, dan diajarkan oleh orang lain kepada anak pada saat ia berusia dini.

Untuk mengoptimalkan masa emas (*golden age*) tumbuh kembang anak, Pemerintah terus berupaya meningkatkan penyelenggaraan pendidikan dan pengembangan anak semenjak usia dini melalui pendidikan anak usia dini (PAUD). Salah satu jenis PAUD adalah taman kanak-kanak (TK). Mansur (2009: 127-128) menyatakan bahwa TK adalah salah satu bentuk satuan PAUD pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun.

Peserta didik TK memiliki karakteristik (1) anak yang berusia 4-6 tahun, dan dalam pembelajaran TK dikelompokkan menjadi (a) kelompok A untuk usia 4 – 5 tahun, dan (b) kelompok B untuk usia 5 – 6 tahun (Peraturan Pemerintah nomor 27 tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah), (2) anak yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan bermakna perubahan kuantitas yang dialami oleh anak, seperti penambahan tinggi, berat, dan ukuran tubuh. Payne & Isaacs (1995: 15-17) menyatakan bahwa ada dua istilah pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik anak, yaitu gerakan motorik kasar dan halus. Perkembangan bermakna bahwa anak mengalami pengembangan secara kualitatif dalam berbagai kemampuan, yaitu: Kemampuan motorik kasar dan halus, kemampuan Kognitif, kemampuan berbahasa, ranah Psikososial dan sosioemosional, Moral dan nilai-nilai keagamaan, dan seni dan kreativitas, (3) rombongan belajar: Permendiknas nomor 58 tahun 2009 tentang Standar PAUD mengatur rombongan belajar di TK, yaitu jumlah maksimal peserta didik setiap rombongan belajar di PAUD jalur pendidikan formal atau TK/RA sebanyak 20 peserta didik dengan satu orang guru TK/RA dan satu guru pendamping.

Agar tugas pertumbuhan dan perkembangan anak dapat terlaksana dan tercapai, guru TK harus mempergunakan metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran harus memperhatikan muatan pembelajaran yang akan disampaikan, karakteristik anak, dan kemampuan guru sendiri. Moeslichatoen (2004: 24-29) menyarankan agar guru TK mempergunakan metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik dan

perkembangan anak TK. Departemen Pendidikan Nasional (2008: 19) menyatakan bahwa beberapa model pembelajaran yang dilaksanakan di TK, diantaranya adalah model pembelajaran klasikal, model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman, model pembelajaran berdasarkan sudut kegiatan, model pembelajaran area, dan model pembelajaran berdasarkan sentra dan saat lingkaran. Walaupun ada beberapa ragam model pembelajaran, tetapi model-model pembelajaran tersebut memiliki langkah-langkah pembelajaran yang relatif sama dalam praktik keseharian, yaitu: kegiatan pendahuluan/awal, kegiatan inti, istirahat/makan, dan kegiatan akhir/penutup. Model pembelajaran apapun yang dipilih dan dipergunakan oleh guru, materi pembelajaran dikemas dalam tema dan sub-tema yang akan disampaikan kepada anak didik.

Pembelajaran di TK sangat berkaitan erat dengan bermain karena bermain merupakan wahana utama pembelajaran di TK. Seperti dikatakan oleh Morrison (1988: 260) bahwa bermain dihargai nilai-nilainya sebagai media pembelajaran yang sesuai bagi anak usia TK. Willis and Hymon-Parker (2010) menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menunjukkan bagaimana anak belajar dan mengasimilasikan sesuatu yang baru ke dalam pengetahuan atau kemampuan yang sudah dimiliki. Saskatchewan Education (1994) menggariskan bahwa melalui bermainlah awal belajar anak dapat dicapai. Perkembangan sosio-emosional, intelektual anak dapat dikembangkan melalui aktivitas bermain. Oleh karena itu, kesempatan bermain merupakan faktor kunci dalam program pembelajaran di TK. Moeslichatoen (2004: 24-25) menambahkan bahwa bermain memiliki makna penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Frank dan Caplan menyatakan bahwa bermain memiliki 16 makna bagi anak-anak. Oleh karena bermain memiliki makna yang sangat penting bagi kehidupan anak-anak, pemanfaatan kegiatan bermain merupakan keharusan bagi TK dan tidak boleh diabaikan sama sekali. Bagi anak TK belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar

B.E.F. Montolalu, dkk. (2007: 6.19 – 6.21) menyatakan bahwa untuk kepentingan pembelajaran, permainan dapat diklasifikasikan menjadi 6 kelompok berdasarkan kemampuan dan keterampilan yang akan dikembangkan anak, yaitu

(1) permainan untuk pengembangan kemampuan kognitif, (2) permainan untuk latihan koordinasi gerakan motorik (fisik), (3) permainan konstruktif untuk pengembangan kemampuan kognitif dan keterampilan motorik halus, (4) permainan drama untuk latihan pengembangan bahasa, (5) permainan untuk pengembangan kemampuan seni, dan (6) permainan untuk penumbuhan aspek moral dan nilai-nilai kehidupan. Sukirman Dharmamulya, dkk. (1992/1993: 46-47) menggolongkan permainan anak tradisional berdasarkan maksud yang terkandung di dalamnya menjadi (1) permainan yang bersifat menirukan suatu perbuatan, (2) permainan mencoba kekuatan dan kecakapan, (3) permainan yang semata-mata bertujuan untuk melatih panca indera, (4) permainan dengan latihan bahasa, dan (5) permainan dengan gerak lagu dan wirama.

Beragam jenis permainan dapat dipilih dan dilaksanakan oleh anak-anak ketika mereka bermain. Salah satu jenis permainan adalah Dolanan anak. Ki Hadjar Dewantara (2009: 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 memiliki kekhasan yaitu proses pengasuhan dan pengembangan yang sesuai dengan minat dan tahapan perkembangan anak, karenanya pembelajaran di TK seharusnya bersifat atraktif dan edukatif. Pembelajaran 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: 128-129) menyatakan bahwa pembelajaran di TK didasarkan atas tugas perkembangan anak yang selaras dengan tahapan perkembangannya. Program pembelajaran TK merupakan satu kesatuan program kegiatan belajar yang utuh. Muatan program kegiatan belajar adalah bahan-bahan pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai kemampuan yang hendak dikembangkan. Muatan tersebut diformulasikan dalam berbagai tema yang sesuai dengan lingkungan anak dan kegiatan-kegiatan lain.

Memperhatikan nilai-nilai yang terkandung di dalam Dolanan anak tersebut, pengklasifikasian Dolanan anak, dan tema subtema yang harus disampaikan kepada peserta didik, maka proses pembelajaran di TK dapat memanfaatkan Dolanan anak sebagai wahana dan materi pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini akan mengembangkan model pembelajaran di TK yang memanfaatkan Dolanan anak sebagai basisnya. Karenanya, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan. Borg dan Gall (1983: 771-772) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan dalam pendidikan merupakan suatu proses yang dipergunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Untuk kepentingan pengembangan Majeda Berbasis Dolanan Anak, penelitian ini akan dikerjakan dalam tiga tahapan, yaitu: (1) Studi Pendahuluan dan Perancangan Model; (2) Pengujian Model; dan (3) Pengujian operasional, revisi dan penyusunan modul, dan Diseminasi Model. Tahapan penelitian yang dikerjakan pada kesempatan ini adalah studi pendahuluan dan pengembangan model yang bertujuan untuk menghasilkan Format Majeda berbasis Dolanan Anak yang sudah tervalidasi oleh ahli.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah melaksanakan studi pendahuluan dengan (1) menetapkan model yang akan dihasilkan, (2) melakukan studi pustaka, dan (3) melaksanakan studi lapangan untuk memperoleh landasan teori dan Dolanan anak yang potensial untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran, kemudian kegiatan penelitian dan pengembangan dilanjutkan dengan melaksanakan tahapan pengembangan model

awal, berupa kegiatan (1) menganalisis materi pembelajaran, (2) menetapkan format Majeda berbasis Dolanan anak, dan (3) Validasi ahli. Ke-tiga kegiatan tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Menganalisis Materi Pembelajaran

Pengembangan model 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: (1) kognitif, (2) fisik-motorik, (3) bahasa, (4) sosial emosional, (5) seni dan kreativitas, dan (6) moral dan nilai-nilai agama. Ke-enam aspek pertumbuhan dan perkembangan yang menjadi tugas pengembangan tersebut kemudian dijadikan landasan pengelompokan Dolanan anak, sehingga Dolanan anak dikelompokkan menjadi 6 kelompok, yaitu:

a. Permainan untuk mengembangkan aspek kognitif anak:

(1) Ambah-ambah lemah, (2) Bethet Thing Thong, (3) Bitingan, (4) Cacah Bencah, (5) Cublak-cublak suweng, (6) Dakon, (7) Dam-daman, (8) Dhelikan/Jethungan, (9) Dhukther, (10) Dhul-dhulan, (11) Gobak sodor, (12) Gatheng, (13) Jamuran, (14) Jeg-jegan, (15) Jlong-jling kitiran, (16) Koko-koko, (17) Kubuk, (18) Sobyung, dan (19) Unclang.

b. Permainan untuk mengembangkan aspek fisik motorik:

(1) Ambah-ambah lemah, (2) Benthik, (3) Bethet Thing Thong, (4) Blarak-blarak sempal, (5) Boy-boynan, (6) Dhul-dhulan, (7) Engklek/Sunda Manda, (8) Gamparan; (9) Gatheng. (10) Gobak sodor, (11) Ingkling Gunung, (12) Jamuran, (13) Jeg-jegan, (14) Jethungan/Dhelikan, (15) Jlong-jling kitiran, (16) Kasti, (17) Kotak Pos, (18) Kucing-kucingan; (19) Lurah-lurahan, (20) Sekong, (21) Sobyung, (22) Tawon-tawonan, dan (22) Ular Naga.

c. Permainan untuk mengembangkan kemampuan bahasa:

(1) Ancak-ancak alis, (2) Blarak-blarak sempal, (3) Bethet Thing Thong, (4) Cacah Bencah, (5) Cublak-cublak Suweng, (6) Dhoktri/Gotri, (8) Dhingklik Oglak-Aglik, (9) Gundhul-gundhul Pacul, (10) Jamuran. (11)

Jaranan, (14) Lepetan, (15) Kotak Pos, (16) Man dhoblang, dan (17) Wulungan.

d. Permainan untuk mengembangkan aspek sosial emosional:

(1) Ancak-ancak alis. (2) Cublak-cublak Suweng, (3) Dhingklik Oglak-aglik,(4) Endhog-endhogan, (5) Gotri Legendari, (6) Jamuran, (7) Jaranan, (8) Lepetan, (9) Man dhoblang, (10) Menthog- menthog,(11) Pak Tani, (12) Polisi-polisinaan, dan (13) Sluku-sluku Bathok.

e. Permainan untuk mengembangkan aspek seni dan kreativitas:

(1) Ancak-ancak alis, (2) Bedhekan; (3) Bethet thing thong; (4) Blarak-blarak sempal; (5) Cublak-cublak suweng;(6) Dhempo; (7) Gotri Legendari; (8) Jamuran;(9) Jo pra kanca; (10) Kenthongan; (11) Kitiran; (12) Kotak Pos; (13) Lepetan; (14) Man Dhoblang; (15) mengutas bunga (meronce), (16) menyulam daun pisang atau janur, dan (17) membuat tikar; (18) Sepuran.

f. Permainan untuk mengembangkan aspek moral dan nilai-nilai keagamaan:

(1) Ambah-ambah lemah, (2) Bethet Thing Thong, (3) Cacah Bencah, (4) Cublak-cublak Suweng, (5) Dhuk Ther, (6) Gatheng, (7) Jamuran, (8) Jeg-jegan, (9) Koko-koko, (10) Man dhoblang, (11) Nini thowong, (12) Tumbaran, (13) Usreke, (14) Wulungan.

Hasil pemilahan dolanan anak berupa enam klasifikasi dolanan anak, kemudian kajian dilanjutkan dengan menelaah karakteristik siswa TK dengan memfokuskan perhatian pada tugas tumbuhkembang yang seharusnya dijalani oleh siswa TK selama mengikuti proses pendidikan di TK. Hasil analisis atas karaktersitik siswa TK adalah sebagai berikut. Secara umum, karakteristik peserta didik TK dibagi menjadi tiga kelompok karakteristik, yaitu (1) usia, (2) pertumbuhan dan perkembangan, dan (3) rombongan belajar.

Pengklasifikasian 6 Dolanan anak dan hasil telaah atas karakteristik tumbuhkembang anak, kemudian dijabarkan dengan jaringan tema subtema. Penjabaran dilakukan didasarkan atas kesesuaian antara jenis dan nilai Dolanan anak, karakteristik tumbuhkembang anak dengan jaringan tema-subtema yang akan disampaikan. Selain itu, penjabaran mempertimbangkan

indikator yang akan dicapai. Catatan yang perlu disampaikan bahwa pemasangan tersebut tidak memaksakan semua Dolanan Anak harus masuk ke dalam Tema-subtema. Dengan demikian tidak semua tema-subtema harus terisi oleh Dolanan anak. Penyerasian Tema-subtema dengan Dolanan anak menggunakan format sebagai berikut.

Tabel 1. Format Penyerasian Tema-subtema dan Dolanan Anak

| No | Tema/Subtema | Dolanan Anak |
|------------|--|--------------|
| 1 | 2 | 3 |
| 1. | DIRI SENDIRI | |
| 1.1 | Identitas Diri | |
| 1.1.1 | Nama dan alamat rumah (nama usia, jenis kelamin, alamat rumah, dll). | |
| 1.1.2 | Kesukaanku (makanan, warna, permainan, kegiatan dll) | |

2. Menetapkan Format Majeda Berbasis Dolanan Anak

Setelah menganalisis materi pembelajaran, kegiatan dilanjutkan dengan menetapkan format Majeda Berbasis Dolanan Anak sebagai pengembangan dari draft model yang akan dihasilkan. Analisis materi pembelajaran menghasilkan Daftar Penyatuan antara Tema-Subtema dan Dolanan anak yang telah diklasifikasikan berdasarkan nilai dan fungsinya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak TK. Hasil ini dijadikan dasar untuk menetapkan format model pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas jasmani sebagai media dan wahana utamanya. Jenis aktivitas jasmani yang dipergunakan adalah permainan yang sudah dikenal anak dan terdapat di lingkungan sekitar sekolah, yaitu Dolanan anak. Dolanan anak sebagai salah satu bentuk permainan memiliki sifat atraktif, yaitu menarik perhatian anak-anak karena sesuai dengan dunia bermain mereka. Selain itu, Dolanan anak memiliki sifat edukatif karena Dolanan anak mampu menjadi wahana pengembangan nilai-nilai pendidikan.

Berdasarkan hasil kajian tersebut ditetapkan Format Model Pembelajaran. Karena model pembelajaran ini menggunakan Dolanan anak

sebagai bahan dasarnya dan diharapkan mampu menarik perhatian anak dan ditengarai memiliki nilai-nilai pendidikan yang dibutuhkan oleh siswa TM, format yang dihasilkan disebut dengan Model Aktivitas Jasmani yang Edukatif dan Atraktif berbasis Dolanan anak atau disingkat dengan Majeda Berbasis Dolanan Anak. Format Majeda berbasis Dolanan anak yang dihasilkan disajikan sebagai berikut.

Bahan Pembelajaran (1)

1. Tema/Subtema:

1.1. Hewan

1.1.1. Hewandisekitar Tempat Tinggal

- Hewan ternak (ayam, sapi, kambing, dll).
- Hewan kesayangan (kucing, kelinci, anjing, dll).

2. Indikator:

2.1.

2.2.

3. Tujuan Pembelajaran:

3.1.

3.2.

4. Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Guru

.....

b. Kegiatan Siswa

.....

5. Skenario Kegiatan

| No | Tahapan Kegiatan | Uraian Kegiatan |
|----|------------------|--|
| 1 | 2 | 3 |
| 1. | Pembukaan | - |
| 2. | Kegiatan Inti | - |
| | Istirahat | - |
| 3. | Penutup | Meeting siang - Simpulan kegiatan hari ini, dan Evaluasi kegiatan hari ini Penutup: Doa penutup, dan Salam |

3. Validasi Ahli

Kegiatan ke-tiga dalam pengembangan model adalah validasi ahli. Untuk mendapatkan model yang sesuai dengan kebutuhan lapangan, dilakukan validasi ahli dalam bentuk *Focus Group discussion*. Ahli yang diundang adalah (1) Nelva Rolina, M.Si. ahli Pembelajaran TK dari Prodi PGPAUD FIP UNY, (2) Dapan, M.Kes ahli permainan tradisional dari FIK UNY, (3) Sundarti, M.Pd. guru TK Model Sleman. FGD juga dihadiri oleh perwakilan Guru TK se-DIY sejumlah 27 orang.

Para ahli dan peserta diskusi menyampaikan beberapa usulan untuk memperbaiki draft model. Para ahli dan peserta diskusi mengusulkan agar penjodohan Dolanan anak dan Tema-subtema lebih dicermati lagi dengan memperhatikan nilai-nilai Dolanan anak, kemungkinan siswa dapat melakukannya, tingkat kemampuan siswa, dan pengenalan para guru terhadap Dolanan anak. Selain itu, disarankan agar tidak memaksakan semua tema-subtema dapat diisi oleh Dolanan anak yang tersedia. Selain itu, agar anak tidak mengalami kebosanan saat pembelajaran maka penggunaan Dolanan anak perlu selingan dan variatif karena tidak mungkin setiap hari anak memainkan Dolanan anak.

Mempertimbangkan masukan dan usulan perbaikan dari ahli dan para peserta FGD terhadap rangkaian Dolanan anak dan tema-subtema, dan draft model bahan ajar Majeda berbasis Dolanan anak, beberapa perubahan dilakukan untuk memperbaiki penyerasian antara Dolanan anak dan tema-subtema, serta format bahan ajar Majeda berbasis Dolanan anak. Contoh hasil revisi disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. Isi Tema-subtema dan Dolanan Anak

| No | Tema Subtema | Dolanan Anak |
|-------|--|--|
| 1 | 2 | 3 |
| 1. | DIRI SENDIRI | |
| 1.1 | Identitas Diri | |
| 1.1.1 | Nama dan alamat rumah (nama usia, jenis kelamin, alamat rumah, dll). | Soyang, Gundul-gundul Pacul, Koko-koko, Lepetan, Ular Naga |
| 1.1.2 | Kesukaanku (makanan, warna, permainan, kegiatan dll) | Sobyung, Dhempo |

| 1 | 2 | 3 |
|------------|---|--|
| 1.2 | Panca Indra | |
| 1.2.1 | Macam-macam indera (mata, telinga, hidung, kulit, lidah). | Tembang” Siji loro telu”, Cublak-cublak Suweng, Lompat Tali |
| 1.2.2 | Manfaat alat indera (melihat, mendengar, dll) | Tembang” siji loro telu”, Dhakon |
| 1.3 | Anggota Tubuh | |
| 1.3.1 | Nama-nama anggota tubuh (kepala, badan, kaki, tangan, dll). | Gundhul-gundhul Pacul, Tembang “Astaku ana 2”, Ayo kanca podho ndapleng, Jamuran, Dingklik Oglak Aglik |
| 1.3.2 | Manfaat anggota tubuh (berjalan, bergerak, dll). | Engklek, pra kunci bawang, becak-becakan, jek-jekan, unclang, dakon, sumbar suru, cucuk manuk, lurah-lurahan, gatheng, sledur-sledur, Endhog-endhogan, Baris Rampak, Siji Loro Telu. |

Bahan Pembelajaran (1)

Tema/Subtema:

Hewan/Hewani Udara

- Burung (merpati, kutilang, kakatua, dll).
- Serangga (kupu, capung, belalang, dll).

Indikator:

- 1) Pengenalan huruf vocal dan konsonan (**K.40/ Kreatif/ Gemar Membaca**)
- 2) Meniru berbagai lambang, huruf vocal dan konsonan (**K.42/ Kreatif/ Gemar Membaca**)
- 3) Membuat perencanaan kegiatan yang akan dilakukan anak (**K.5/ Kerja Keras**)
- 4) Membuat berbagai bentuk dari daun, kertas, dan kain perca, kardus, dll (**F.34/ Kreatif**)
- 5) Dapat melaksanakan tugas kelompok (**S.1/ Demokratis**)
- 6) Melukis dengan berbagai media (kuas, bulu ayam, daun-daunan, pelepah pisang, dll) (**F.54/ Kreatif**)

Tujuan Pembelajaran:

- 1) Anak dapat mengenal berbagai macam lambang, huruf vocal dan konsonan
- 2) Anak dapat meniru berbagai macam lambang, huruf vocal dan konsonan
- 3) Anak mampu menyusun perencanaan kegiatan yang akan digunakan

- 4) Anak mampu menyusun bentuk dari berbagai media
- 5) Anak dapat bersikap kooperatif dengan teman
- 6) Anak dapat mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail

Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Guru

Dalam pembukaan/kegiatan awal, Guru berdiri di depan sekolah menerima salam dari para siswa yang datang. Membariskan siswa dan meminta siswa berdoa “berangkat ke sekolah”.

Guru mengajak anak untuk berdoa dan menghafal surat pendek dan hadist. Guru menyanyikan lagu Burung Kakatua dan menuliskan syairnya dipapan tulis. Guru memberi contoh caranya meniru huruf dengan benar. Guru memberi pujian kepada anak yang dapat menyebutkan huruf vocal dan konsonan. Guru membimbing anak yang belum bisa menyebutkan huruf vocal, konsonan dan meniru huruf.

Dalam kegiatan inti, guru mengajak anak untuk merencanakan kegiatan dalam membuat kandang burung dari kardus secara berkelompok. Guru mempraktikkan caranya membuat kandang burung dari karton. Guru memberi pujian kepada anak yang dapat melaksanakan tugas kelompok dengan baik, guru juga membimbing anak yang belum mampu membuat kandang burung dari karton.

Selanjutnya, Guru memberi contoh cara melukis Burung atau Serangga dengan kuas. Guru mendampingi anak melukis dengan kuas. Guru memberi *reward* kepada anak yang mampu melukis dengan kuas tanpa bantuan, dan guru juga memberi bimbingan kepada anak yang belum mampu melukis dengan kuas.

Dalam kegiatan istirahat, guru mengawasi kegiatan yang dilaksanakan oleh anak-anak, dan meminta anak untuk mencuci tangan.

Dalam kegiatan akhir, guru menyampaikan pesan agar siswa rajin, taat kepada orangtua, mengajak berdoa, mengucapkan salam dan mengajak bersalaman.

b. Kegiatan Siswa

Pada pendahuluan/kegiatan awal, Siswa bersalaman dengan guru, dan berbaris di depan ruang kelas, dan berdoa “berangkat ke sekolah”.

Siswa masuk kelas dan duduk, kemudian berdoa dan menghafalkan surat-surat pendek, Hadist, kalimat Toyyibah, dan Asma’ul Husna. Anak mencari huruf vokal dan konsonan dari kata yang disebutkan oleh guru. Anak memperhatikan dan mencontoh tulisan sesuai perintah guru, dan mengumpulkan tugas yang sudah diselesaikan.

Selanjutnya, Anak menyebutkan kembali rencana kegiatan yang akan dilakukan. Anak secara bersama-sama membuat kandang burung dengan kelompoknya. Anak-anak tekun mengerjakan tugas sambil memperhatikan Guru. Anak memperhatikan penjelasan guru tentang

cara melukis dengan kuas. Anak mencoba melukis dengan kuas tanpa bantuan.

Pada kegiatan istirahat, anak bermain-main di halaman, memanfaatkan alat-alat permainan yang ada di halaman.

Pada kegiatan akhir, anak memperhatikan penjelasan guru, bersiap-siap pulang, berdoa dan mengucapkan salam, kemudian bersalaman dengan guru.

Skenario Kegiatan

| No | Tahapan Kegiatan | Uraian Kegiatan |
|----|------------------------------|---|
| 1 | 2 | 3 |
| 1 | Pembukaan/ Kegiatan Awal | Pembukaan: - Berbaris, dan berdoa “berangkat sekolah” - Doa belajar, syahadat - Hafalan surat-surat pendek - Hafalan Hadist - Kalimat Toyyibah - Asma’ul Husna Meeting Pagi (Circle Time): - Sharing dengan anak, Syiar dan pembiasaan, Menyanyikan lagu “Kupu Kuwi” dan Burung kakatua. - Penjelasan kegiatan hari ini Tanya jawab : - Menyebutkan huruf vocal dan konsonan dari syair yang dinyanyikan oleh guru kemudian meniru huruf. (Kupu Kuwi dan Burung Kakatua) |
| 2 | Kegiatan Inti | SUDUT KELUARGA Pemberian tugas : Menyiapkan perencanaan, membuat bentuk kandang burung atau serangga dari kardus dalam 1 kelompok SUDUT KELUARGA Pemberian tugas : Melukis dengan kuas Burung atau serangga |
| 3 | Istirahat (30 menit) | Doa Istirahat & masuk kamar mandi Memainkan Permainan “Bethet thing thong”, Menirukan gerakan burung dan serangga Do’a keluar kamar mandi Do’a akan & sesudah makan dan minum |
| 4 | Kegiatan Akhir (30 menit) | Evaluasi Refleksi Doa pulang Salam |

Memperhatikan contoh bahan pembelajaran di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang memanfaatkan Majeda berbasis Dolanan anak selalu memanfaatkan Dolanan anak pada setiap episode pembelajaran, yaitu pembelajaran dibuka dengan memainkan Dolanan anak yang sesuai dengan tema-subtema yang akan dipelajari, kemudian pada episode kegiatan inti anak-anak akan memainkan beberapa Dolanan anak yang sesuai dengan tema-subtema, tetapi dengan catatan bahwa bila tidak ada Dolanan anak yang cocok dengan tema-subtema yang akan diajarkan maka tidak pemanfaatan dalam episode pembelajaran tersebut. Pada episode penutup, guru dapat menambahkan dengan menyanyikan lagu Dolanan tradisional yang memiliki syair berkaitan dengan tema dan subtema yang diajarkan.

Kesimpulan

Menjawab pertanyaan penelitian yang berdasarkan deskripsi dan analisis data, serta mempergunakan hasil pembahasan, kesimpulan yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui studi pustaka, dan studi lapangan dapat ditemukenali 87 jenis/bentuk Dolanan anak yang potensial untuk dimanfaatkan sebagai media dan wahana pembelajaran TK. Dolanan anak tersebut dapat mengembangkan berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangann anak. Berdasarkan nilai-nilai yang terkandung dalam Dolanan anak tersebut dan aspek pertumbuhan dan perkembangan anak TK, Dolanan anak dikelompokkan menjadi 6 kelompok Dolanan anak, yaitu (1) Permainan untuk mengembangkan aspek kognitif anak, (2) Permainan untuk mengembangkan aspek fisik motorik, (3) Permainan untuk mengembangkan kemampuan bahasa, (4) Permainan untuk mengembangkan aspek sosial emosional, (5) Permainan untuk mengembangkan aspek seni dan kreativitas, dan (6) Permainan untuk mengembangkan aspek moral dan nilai-nilai keagamaan.
2. Hasil pemilahan Dolanan anak berupa enam klasifikasi Dolanan anak, kemudian dijodohkan dengan tema dan subtema yang akan diajarkan kepada

anak TK. Penjodohan dilakukan didasarkan atas kesesuaian antara jenis dan nilai Dolanan anak dengan tema-subtema yang akan disampaikan. Hasilnya akan menempatkan Dolanan anak sebagai wahana dan materi pembelajaran untuk menghantarkan tema dan subtema tersebut. Proses pembelajaran yang memanfaatkan Dolanan anak tersebut disebut dengan Model Aktivitas Jasmani yang Edukatif dan Atraktif (Majeda) berbasis Dolanan anak. Dengan kata lain, Majeda berbasis Dolanan anak merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang menarik perhatian anak (atraktif) dan memiliki nilai-nilai pendidikan (edukatif) sebagai wahana dan materi pembelajaran. Aktivitas jasmani yang dipergunakan adalah beragam Dolanan anak yang telah dipilih dan sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran, sehingga diharapkan aktivitas jasmani tersebut bersifat edukatif dan atraktif.

3. Telah tervalidasi format model pembelajaran bernama Majeda berbasis Dolanan anak dengan format: (1) Tema-subtema, (2) Indikator, (3) Tujuan pembelajaran, (4) Kegiatan guru dan kegiatan siswa, dan (5) skenario pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Yunus. ed. (1980/1981). *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Depdikbud.
- B.E.F. Montolalu, dkk. (2007). *Bermain dan permainan anak*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Borg, Walter R., and Gall, Meredith D. (1983). *Educational research: An introduction*. 4rt ed. New York: Longman.
- Depdikbud. (1990). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 27 tahun 1990 Tentang Pendidikan Prasekolah*.
- Depdiknas. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*.
- Depdiknas. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar PAUD*.

- Ki Hadjar Dewantara. (2009). *Menuju manusia merdeka*. Yogyakarta: Leutika.
- Mansur. (2007). *Pendidikan anak usia dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Moeslichatoen R. (2004). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Morrison, George S., (1988). *Early childhood education today*. 4th ed. Columbus: Merrill Publishing Company.
- Payne, V.G., & Isaacs, L.D. (1995). *Human motor development: A lifespan approach*. 3rd ed. Mountain View, CA.: Mayfield Publishing Company.
- Saskatchewan Education, CIB. (1994). Children first: A curriculum guide for Kindergarten. Diunduh pada 15 Maret 2010 dari: <http://www.sasked.gov.sk.ca/docs/kindergarten/kindacti.html>.
- Sukirman Dharmamulya, dkk. (1981/1982). *Permainan Anak-anak Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Dekdikbud
- TK IT Ukhuwah Islamiyah. (2011). *Tema subtema Tahun Ajaran 2011/2012*.
- Willis, J.E., and Hymon-Parker, S. (2010). “ Expanding multicultural activities across the curriculum for preschool”. Diunduh pada 16 maret 2010 dari: <http://www.kon.org/urc/v5/willis.html>.