

LAPORAN TAHUNAN
PENELITIAN UNGGULAN PERGURUAN TINGGI



**PENGEMBANGAN “MAJEDA” BERBASIS DOLANAN ANAK
UNTUK MENGOPTIMALKAN TUMBUH-KEMBANG
SISWA TAMAN KANAK-KANAK**
Tahun ke-1 dari rencana 3 tahun

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

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOVEMBER 2013

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Kegiatan	: Pengembangan "Majeda" Berbasis Dolanan Anak untuk Mengoptimalkan Tumbuh-kembang Siswa Taman Kanak-kanak
Peneliti / Pelaksana	
Nama Lengkap	: Prof. Dr. WAWAN SUNDAWAN SUHERMAN M.Ed.
NIDN	: 0007076405
Jabatan Fungsional	:
Program Studi	: Ilmu Keolahragaan
Nomor HP	: 0816684683
Surel (e-mail)	: ws_suherman@yahoo.com
Anggota Peneliti (1)	
Nama Lengkap	: SONI NOPEMBRI S.Pd., M.Pd.
NIDN	: 0012117902
Perguruan Tinggi	: UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Anggota Peneliti (2)	
Nama Lengkap	: NUR-ROHMAH MUKTIANI
NIDN	: 0006107302
Perguruan Tinggi	: UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Institusi Mitra (jika ada)	
Nama Institusi Mitra	:
Alamat	:
Penanggung Jawab	:
Tahun Pelaksanaan	: Tahun ke 1 dari rencana 3 tahun
Biaya Tahun Berjalan	: Rp. 50.000.000,00
Biaya Keseluruhan	: Rp. 300.000.000,00

Mengetahui



Dr. Ranggis Agus Sudarko, M.S.)

NIP/NIK 196008241986011001

Yogyakarta, 30 - 11 - 2013,

Ketua Peneliti,

(Prof. Dr. WAWAN SUNDAWAN SUHERMAN M.Ed.)

NIP/NIK 196407071988121001

Menyetujui,
Ketua LPPM UNY



(Prof. Dr. Anik Ghufro)

NIP/NIK 196211111988031001

PENGEMBANGAN “MAJEDA” BERBASIS DOLANAN ANAK UNTUK MENGOPTIMALKAN TUMBUH-KEMBANG SISWA TAMAN KANAK-KANAK

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, ujicoba 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 tumbuhkembang 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 tumbuhkembang siswa TK kemudian Dolanan anak diklasifikasikan menjadi 6 kelompok permainan. Setelah melalui penyesuaian 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.

DEVELOPING DOLANAN ANAK BASE "MAJEDA" TO OPTIMIZE GROWTH AND DEVELOPMENT OF KINDERGARTENERS

By
Wawan S. Suherman, et al.

ABSTRACT

SUMMARY

This study was aim to develop a "model of physical activity that is educational and attractive" based on Dolanan Anak as a vehicle to optimize the growth and development of kindergarteners. This research and development is divided into three phases: the development of models, small and large-scale piloting, and operational testing and dissemination. First stage of the research was aim to develop a prototype model of Majeda based on Dolanan Anak that have been validated by experts and practitioners.

This study was utilize the approach of research and development of Borg and Gall. The study was preceded by the preparation of Majeda prototype based on the study of theory, then exploring Dolanan Anak in DIY, and observing characteristics of growth and development of kindergarteners and the learning process is carried out in kindergarten. Then, the activity continued to examine aspects of the material taught in kindergarten and analyze the values contained in Dolanan Anak, and motion elements of the Dolanan Anak motion that is suitable to the task and themes and sub-themes of the material will be delivered to the kindergarteners and consider the aspects of the growth and development of kindergarteners, and learning characteristics that will be implemented.

Based on the analysis of the values of Dolanan anak and domains of kindergarteners' growth and developments, Dolanan anak can be classified into 6 groups of games. After going through process of harmonization with theme - subthemes that will be presented in the teaching learning process, prototype of Majeda base on Dolanan anak composed and validated by experts and practitioners .

Keywords : Dolanan anak , physical activity which is educative and attractive , kindergarteners

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Rabb yang Mahakasih atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan. Penelitian merupakan salah satu tugas Tri Dharma Perguruan Tinggi yang harus dikerjakan oleh dosen. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Majeda berbasis Dolanan Anak untuk Mengoptimalkan Tumbuh-kembang Siswa Taman Kanak-kanak”, dan merupakan skema penelitian unggulan perguruan tinggi yang ditugaskan untuk tahun anggaran 2013.

Penelitian ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, karenanya peneliti menghaturkan terima kasih kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian ini.
2. Bapak Ketua LPPM UNY yang telah memberikan berbagai saran dan masukan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.
3. Para pendidik dan siswa di TK Ceria, TK Model, TK IT Husnayain, TK Al Amien yang telah bersedia membantu pelaksanaan penelitian ini.

Ucapan terima kasih dihaturkan pula kepada semua pihak, yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu dengan segala cara dan bentuk sehingga penelitian ini dapat selesai. Semoga segala amal kebaikan ibu/bapak/saudara mendapat limpahan pahala yang tak terhingga dari Rabb yang mahakasih.

Yogyakarta, November 2013
Peneliti,

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
 BAB 1. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Pembatasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	5
 BAB 2. KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Kajian Teori	6
2.2. Penelitian yang Relevan	22
2.3. Kerangka Pikir	22
 BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	
3.1. Tujuan Penelitian	25
3.2. Manfaat Penelitian	25
 BAB 4. METODE PENELITIAN	
4.1. Jenis Penelitian	27
4.2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	29
4.3. Tahapan yang Dikerjakan	32
 BAB 5. HASIL DAN PEMBAHASAN	
5.1. Hasil Penelitian	31
5.2. Pembahasan (Pengembangan Model)	36
 BAB 6. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	
6.1. Pengantar	69
6.2. Pengujicobaan Model	69

BAB 7. KESIMPULAN DAN SARAN

7.1. Kesimpulan	71
7.2. Keterbatasan Penelitian	72
7.3. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Draft Format Isian Tema-subtema dan Dolanan Anak	20
Tabel 2. Tema-subtema	42
Tabel 3. Format Isian Tema-subtema dan Dolanan anak	49
Tabel 4. Isi Tema-subtema dan Dolanan anak	58

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran1. Pedoman Pemanfaatam Majeda berbasis Dolanan Anak	77
Lampiran2. Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian	112
Lampiran3. Berita Acara dan Daftar Hadir Seminar Awal	115
Lampiran 4. Berita Acara dan Daftar Hadir Seminar Akhir	117

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Peletakan dasar untuk mengembangkan pola pikir dan kepribadian anak akan sangat menentukan perkembangan dan perjalanan kehidupan anak selanjutnya. Peletakan dasar tersebut berupa pengalaman dan proses belajar yang dialami anak-anak dari sejak anak-anak masih berusia pra sekolah. 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, 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 bersama-sama masyarakat terus berupaya meningkatkan penyelenggaraan pendidikan dan pengembangan anak semenjak usia dini melalui pendidikan anak usia dini (PAUD). Melalui PAUD ini, Pemerintah berupaya menyediakan kesempatan anak untuk dapat mengenyam proses belajar sejak usia dini terutama menyiapkan setiap anak untuk memasuki dan menempuh pendidikan dasar secara lebih baik. Upaya tersebut mendapatkan dukungan dari masyarakat karena kesadaran akan keutamaan pengembangan dan pengasuhan anak usia dini untuk mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal mengalami peningkatan. Respon dan dukungan masyarakat tersebut ditunjukkan dengan semakin meningkatnya partisipasi aktif masyarakat dalam penyelenggaraan kegiatan pengembangan anak usia dini di lapangan.

Salah satu jenjang pendidikan yang berupaya menyiapkan anak untuk memasuki dunia pendidikan formal 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. Raudhatul Athfal

(RA), Bustanul Athfal (BA) adalah salah satu bentuk satuan PAUD pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan umum dan pendidikan keagamaan Islam bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. TK, RA, BA. untuk selanjutnya ditulis TK.

Taman kanak-kanak memiliki kedudukan yang unik dalam dunia pendidikan di Indonesia. Secara administratif, TK berada di bawah pengelolaan Direktorat PAUD sehingga lebih condong bersifat pendidikan informal dan nonformal. Namun secara akademis, TK merupakan pendidikan formal sesuai dengan pola penyelenggaraan pendidikan dan ketentuan perundangan yang berlaku. Karena bersifat pendidikan formal, pada umumnya, proses pengasuhan dan pengembangan di TK berlangsung setiap hari. Proses pengajaran di TK merupakan upaya pembiasaan, karenanya pembelajaran di TK seharusnya 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 perkembangan anak.

Proses pengasuhan dan pengembangan di TK seharusnya memberikan kesempatan pada anak untuk mengalami tumbuhkembang seluruh aspek perkembangannya. Namun demikian, banyak TK yang lebih mementingkan pengembangan aspek kognitif daripada aspek-aspek pengembangan yang lainnya. Sebagai dampaknya, pembelajaran di TK lebih menekankan pada pembelajaran calistung padahal pendidikan TK seharusnya lebih merupakan upaya untuk mengenalkan budaya belajar dan sekolah. Proses pembelajaran berlangsung dalam suasana yang lebih formal, bukan suasana yang cair antara anak dan orangtua. Sesungguhnya pencetus Taman Kanak-kanak Bapak Froebel berpengarahapan agar anak-anak tumbuh dalam suasana yang riang gembira, bak bunga yang mekar di taman nan indah karenanya beliau menamakannya "Kindergarten".

Salah satu sarana belajar utama di TK adalah bermain atau berbagai bentuk permainan. 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.

Karena bermain merupakan faktor kunci dalam proses pembelajaran TK, guru atau pamong TK dapat memanfaatkan berbagai bentuk permainan sebagai media dan wahana pembelajaran TK. Salah satu jenis permainan yang sesuai dengan dunia anak-anak adalah Dolanan anak. Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki beragam jenis Dolanan anak. Karenanya, TK di DIY seharusnya memanfaatkan Dolanan anak sebagai media dan wahana belajar anak. Selain itu, Dolanan anak merupakan permainan yang disukai dan banyak dilakukan oleh anak-anak pada masa lalu, tetapi kondisinya sudah tergerus kemajuan jaman saat ini sehingga kurang banyak dimainkan oleh anak-anak dan jarang dimanfaatkan oleh para guru TK. Dari kegiatan pra-penelitian menunjukkan bahwa hanya sedikit TK yang memanfaatkan Dolanan anak sebagai media dan wahana belajar. Guru TK menyampaikan alasan karena mereka tidak mengetahui dan mengenal Dolanan anak.

Memperhatikan kondisi demikian dan mencermati potensi Dolanan anak yang ada di DIY, pemanfaatan Dolanan anak dalam proses pembelajaran TK merupakan terobosan yang perlu dilakukan. Karenanya, peneliti akan mencoba untuk mengeksplorasi Dolanan anak yang ada di DIY dan menyelaraskannya dengan Tema-subtema yang akan disajikan. Model pembelajaran tersebut akan diberi nama Majeda berbasis Dolanan anak. Apabila Majeda berbasis Dolanan Anak dapat terwujud dan dipergunakan dalam pembelajaran TK maka ia akan mempunyai dua dampak, yaitu penanaman rasa cinta anak terhadap budaya atau tradisi masyarakat yang adiluhung, sekaligus memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak dengan wahana yang dikenal oleh anak-anak.

1.2. Identifikasi Masalah

Mencermati latar belakang atau kondisi umum yang dikemukakan di atas menunjukkan bahwa pendidikan TK masih memiliki berbagai persoalan yang perlu dikaji lebih lanjut. Permasalahan tersebut meliputi hal-hal sebagai berikut.

- a. Peningkatan jumlah TK belum disertai dengan peningkatan kualitas layanan dan kualitas penyelenggaraan pendidikan TK. Kebutuhan akan pendidikan TK, baik dari sisi kuantitas maupun kualitas belum terpenuhi oleh pemerintah dan masyarakat/swasta, padahal animo orangtua untuk memasukkan anaknya ke TK sudah cukup tinggi.
- b. Ketidakkonsistenan antara konsep pendidikan taman kanak-kanak sebagai wahana pengenalan pendidikan formal dan konsep pendidikan taman kanak-kanak sebagai penyiapan kemampuan akademik anak memasuki pendidikan dasar, dan pembekalan kemampuan dasar anak terjadi dalam praktik pendidikan TK saat ini.
- c. Kekurangtepatan praktik pengasuhan dan pengembangan di TK dengan mengajarkan calistung secara langsung, padahal kemampuan calistung bukan tujuan tetapi dampak iringan dari belajar seraya bermain dan bermain sambil belajar.
- d. Rutinitas pembelajaran menyebabkan pembelajaran kurang variatif dan belum mendorong anak untuk berpartisipasi secara aktif. Banyak jumlah TK negeri dan TK swasta, tetapi belum banyak yang memanfaatkan dolanan anak dalam proses pembelajaran padahal potensi permainan tradisional di sekitar TK sangat melimpah.
- e. Masih banyak guru TK kesulitan memanfaatkan dolanan anak sebagai wahana pembelajaran yang memfasilitasi tumbuhkembang anak TK, karena mereka tidak mengenal Dolanan anak.

1.3. Pembatasan Masalah

Memperhatikan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang ada dalam pendidikan TK demikian beragam. Oleh karenanya, agar penelitian yang dilakukan dapat memfokuskan perhatian dan

mengkaji persoalan secara spesifik, pembatasan masalah perlu dilakukan. Dengan demikian, penelitian ini akan memusatkan perhatian hanya pada upaya pengidentifikasian dolanan anak yang potensial untuk dikembangkan menjadi “model aktivitas jasmani yang edukatif dan atraktif” (Majeda), sehingga Majeda berbasis Dolanan anak dapat dipergunakan oleh guru TK sebagai wahana dalam proses pembelajaran agar tumbuhkembang anak lebih optimal.

1.4.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Permainan tradisional apa yang berpotensi untuk dikembangkan sebagai wahana pembelajaran di TK? Bagaimana mengklasifikasikan permainan tradisional berdasarkan nilai-nilai pengembangan yang terkandung dalam permainan tersebut?
2. Bagaimana menyusun prototipe model aktivitas jasmani yang edukatif dan atraktif berbasis dolanan anak yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran TK?
3. Apa prototipe model aktivitas jasmani yang edukatif dan atraktif berbasis dolanan anak yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran TK?

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1.Kajian Teori

2.1.1.Taman Kanak-kanak

Taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu layanan PAUD yang dilaksanakan secara formal, dan disediakan bagi anak sebagai persiapan menuju pendidikan dasar. Berkembang mulai pada awal abad ke-19, TK merupakan perwujudan dari ide dan praktik Robert Owen di Inggris, J.H. Pestalozzi di Swiss dan siswanya Friedrich Froebel di Jerman, yang menciptakan istilah *kindergarten*, dan Maria Montessori di Itali. Taman kanak-kanak sangat memperhatikan ranah emosional dan spiritual anak, mendorong pemahaman diri melalui aktivitas bermain, dan memberikan kebebasan yang lebih luas daripada diharuskan menuruti pemikiran orang dewasa(Encyclopaedia Britannica Online, 2009).

Taman kanak-kanak merupakan sebuah institusi yang mengasuh anak sesuai dengan sifat-sifatnya; menamsilkannya dengan bunga di sebuah taman; memahaminya sebagai hubungan segitiga antara Tuhan, manusia, dan alam; menyediakan wahana bagi pengembangan para penghuninya, untuk melatih panca inderanya, dan untuk memperkuat kekuatan fisiknya. Sebuah institusi dimana seorang anak bermain dengan anak-anak lainnya (Froebel dalam Morrison, 1988: 259). Ditambahkan oleh Mansur (2009: 127-128) bahwa TK adalah salah satu bentuk satuan PAUD pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. Raudhatul Athfal (RA), Bustanul Athfal (BA) adalah salah satu bentuk satuan PAUD pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan umum dan pendidikan keagamaan islam bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. TK, RA, BA. untuk selanjutnya ditulis TK.

Penjelasan rinci mengenai TK diatur dalam Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20/2003, Bab VI Pasal 28:

(2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal; (3) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), raudatul athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat.

Lebih lanjut, Peraturan Pemerintah nomor 27 tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah, Bab 1 Pasal 1 ayat (2) menjeaskan bahwa:

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar.

Taman Kanak-kanak sebagai sebuah institusi pendidikan perlu menjaga kualitas layanan akademik, administratif, dan pengelolaan. *Nebraska Departmen of Education* (Morrison, 1988: 259-260) menunjukkan ciri-ciri TK yang memiliki program yang baik sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

- *Parents and school personnel work cooperatively to build a partnership between home and school that will support the child throughout the school experience ...*
- *Children experience a planned, child centered environment that encourages learning through exploration and discovery ...*
- *Children have access to multilevel experiences and activities of varying degrees of complexity. They should be able to use concrete materials which allow for individual differences and natural variations in each one's ability to perform*
- *Children can make choices and decisions within the limits of the materials provided*
- *Children learn there is more often than one wright answer. Divergent thinking is developed and encouraged through use of open-ended materials and many informal conversations among the children and with adults....*
- *The children's own language, experiences, and stages of development form the basis of reading and writing activities*
- *Children learn to enjoy books and the appreciate literacy language through a daily storytime, creative dramatic, and repeated opportunities to hear and learn simple rhymes and other poems ...*
- *Children participate in daily, planned activities fostering both gross and fine motor development,*
- *Children develop mathematical understanding through use of fmailier materials such as sand,water, unit blocks and counters*
- *Children's curiosity about natural, familiar elements forms the basis of scientific observations, experimentation and conclutions....*

- *Experimentation, enjoyment, and appreciation of varied forms of music are encouraged on daily basis*
- *Art expression is encourage through the use of a wide assortment of media integrated within the daily curriculum*
- *All the activities are planned to promote a positive self image and attitude toward school and peers*
- *Play is respected for its value as an appropriate learning medium for children of this age*

2.1.2. Karakteristik Peserta Didik TK

Siswa atau peserta didik TK memiliki karakteristik khas yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan ketika guru akan merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran. Setiap anak memiliki kekhasan karakteristik, tetapi secara umum ada persamaan karateristik pada anak usia 4 – 6 tahun. Hal penting yang perlu diperhatikan dari karakteristik siswa TK adalah masa dan potensi tumbuhkembang anak, serta fasilitasi yang perlu diberikan agar tumbuhkembang tersebut mencapai derajat maksimal.

Secara umum, karakteristik peserta didik TK dibagi menjadi tiga klasifikasi ciri, yaitu (1) usia, (2) pertumbuhan dan perkembangan, dan (3) rombongan belajar. Ketiganya dideskripsikan sebagai berikut.

a. Usia Peserta Didik

Secara umum, aturan tentang usia anak yang dapat masuk TK ditetapkan dalam Peraturan Pemerintah nomor 27 tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah, Bab III, Pasal 4 ayat (2), (4), dan (5) yang mensyaratkan bahwa anak didik TK adalah anak usia 4-6 tahun, dan pembelajaran TK dikelompokkan menjadi dua, yaitu (1) kelompok A untuk usia 4 – 5 tahun, dan (2) kelompok B untuk usia 5 – 6 tahun.

b. Pertumbuhan dan Perkembangan

Dari sisi istilah, pertumbuhan mengandung makna 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. Morrison (1988: 186) menyatakan bahwa antara usia 3 sampai 5 tahun, anak-anak masih mengalami pertumbuhan secara cepat. Pertumbuhan jasmani mengalami pelambatan antara usia 5 sampai 8 tahun, sedangkan proporsi tubuh dan keterampilan motorik anak menjadi semakin baik.

Perkembangan mengandung makna bahwa anak mengalami pengembangan secara kualitatif dalam berbagai kemampuan. Kemampuan yang mengalami perkembangan adalah: Pertama, perkembangan kemampuan motorik kasar dan halus. Ketika berusia 5 tahun, sebagian besar anak menunjukkan kemampuan pengendalian yang cukup baik terhadap pensil, crayon, dan gunting. Pencapaian keterampilan motorik kasar ditandai dengan penguasaan gerakan melompat dan menahan keseimbangan dengan satu kaki.

Kedua, perkembangan Kognitif. Pertumbuhan jasmaniah dan perkembangan kemampuan motorik anak usia dini disertai dengan perkembangan kognitif dan bahasa. Sejak lahir, anak-anak memanfaatkan seluruh inderanya untuk mengenali lingkungannya, dan mereka mulai mencoba memaknai hubungan sebab-akibat antara tindakannya dengan respon dari pengasuhnya. Rangsangan peristiwa tersebut menyebabkan kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan yang signifikan. Salah satu penjelasan tentang perkembangan kognitif anak usia dini dideskripsikan dalam Teori Perkembangan Kognitif Piaget, yang membaginya menjadi empat tahapan, yaitu sensorimotorik, preoperasional, operasi konkrit, dan operasi formal.

Ketiga, perkembangan Bahasa. Selain perkembangan jasmani, motorik, dan intelektual, anak-anak mengalami perkembangan kemampuan bahasa. Bahasa merupakan alat sosial untuk mengenalkan anak kepada masyarakat. Anak akan kesulitan bersosialisasi bila tidak memiliki kemampuan bahasa. Dengan demikian, orang tua dan sekolah

harus bertanggungjawab untuk menyediakan kesempatan optimal bagi pemerolehan bahasa.

Keempat, perkembangan Psikososial dan sosioemosional. Dari sisi perkembangan psikososial, Erikson, seorang pengikut Freud, menyusun suatu teori yang mengaitkan antara tahapan perkembangan anak dengan beragam budaya yang ada di lingkungan anak. Crain (2007: 428-429) menyatakan bahwa Erikson memetakan delapan tahapan kehidupan manusia dan menunjukkan bagaimana tahapan-tahapan tersebut bekerja dengan cara yang berbeda dan dalam budaya yang berbeda-beda pula. Selain mempertimbangkan perkembangan psikososial anak, pendidikan TK perlu memanfaatkan konsep perkembangan sosioemosional anak. Santrock (2007: 112-114) menjelaskan bahwa anak-anak mengalami perkembangan diri dan moralitas.

Kelima, perkembangan Moral dan nilai-nilai keagamaan. Perkembangan moral berhubungan dengan aturan dan konvensi tentang interaksi yang adil antarorang. Aturan ini bisa dipelajari dalam tiga domain: kognitif, behavioral, dan emosional. Kohlberg (Santrock, 2007: 129) mengidentifikasi tiga level perkembangan moral (prakonvensional, konvensional, dan pasca konvensional), dengan dua tahap di setiap levelnya. Berkaitan dengan perkembangan moral, anak-anak mengalami perkembangan nilai-nilai keagamaan. Mansur (2009: 46) menyatakan bahwa belum terlihat adanya tindak keagamaan pada diri anak karena beberapa fungsi kejiwaan yang menopang kematangan berfungsinya instink tersebut belum sempurna. Dengan demikian, pendidikan agama perlu diperkenalkan kepada anak jauh sebelum anak-anak berusia 7 tahun. Artinya, jauh sebelum anak mencapai usia 7 tahun, nilai-nilai keagamaan perlu ditanamkan kepada anak-anak. Nilai-nilai keagamaan itu sendiri dapat berupa perbuatan yang menunjukkan hubungan antara Tuhan dan manusia atau hubungan antar sesama manusia.

Keenam, perkembangan seni dan kreativitas. Jasa Unggul Muliawan (2009: 232-234) menyatakan bahwa seni adalah kegiatan manusia dalam mengekspresikan pengalaman hidup dan kesadaran artistiknya dengan melibatkan kemampuan intuisi, kepekaan indrawi dan rasa, kemampuan intelektual, kreativitas, serta keterampilan teknik untuk menciptakan karya. Seni memiliki sifat dasar (1) kreatif, (2) individualistik, (3) nilai ekspresi/perasaan, (4) keabadian, dan (5) semesta/universal. Pengembangan kemampuan seni anak dilakukan melalui proses (1) ekspresi, (2) komunikasi, (3) pengembangan bakat, dan (4) kreativitas. Atas dasar paparan tersebut, upaya pengembangan kemampuan seni anak sebagai makhluk estetik harus dilakukan. Direktorat Pembinaan TK dan SD (2007: 5 – 6) menganjurkan agar pembelajaran seni dan kreativitas di TK lebih menekankan pada aspek eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni.

c. 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.

2.1.3. Pembelajaran di TK

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. Para ahli mengklasifikasikan aktivitas bermain menjadi dua kategori, yaitu (1) *unstructured play* (bermain bebas), dan (2) *structured play* (Bermain terbimbing). Dalam bermain bebas, anak-anak bebas memilih bentuk, tingkat aktivitas, dan derajat interaksi sosialnya. Imajinasi dan kreativitas anak memainkan peranan penting dalam jenis bermain ini, yang berlawanan dengan bermain terbimbing. Bermain terbimbing merupakan

aktivitas bermain di bawah bimbingan orang yang lebih tua atau orang yang lebih berpengalaman dalam melakukan permainan. Ketika bermain, anak-anak mendapat arahan atau bimbingan, dan pengawasan sehingga keselamatan dan keamanan anak-anak tetap terjaga.

Bermain merupakan aneka ragam kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak. Bermain merupakan kegiatan yang bersifat nonserius, luwes, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan tersebut dan yang secara imajinatif ditransformasikan sepadan dengan dunia orang dewasa. 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 (Moeslichatoen, 2004: 24-25).

Selain berkaitan erat dengan bermain, pembelajaran di TK memiliki kekhasan dalam hal pengasuhan dan pengembangan yang sesuai dengan minat dan tahapan perkembangan anak. 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.

Kegiatan pembelajaran di TK menitikberatkan pada pengembangan dan pembentukan perilaku. Pembentukan perilaku dilakukan melalui pembiasaan dalam rangka menyiapkan anak sedini mungkin, sehingga anak memiliki sikap dan perilaku sesuai dengan norma yang hidup dalam masyarakat. Untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan belajar, siswa TK dikelompokkan dalam dua kelompok belajar, yaitu kelompok A untuk

peserta didik usia 4 – 5 tahun, dan kelompok B untuk anak usia 5 – 6 tahun.

Proses pembelajaran di TK merupakan upaya pembiasaan dan pengembangan, karenanya pembelajaran di TK seharusnya bersifat atraktif dan edukatif. Pembelajaran demikian merupakan proses 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 perkembangan anak.

Yuliani N. Sujiono (2009: 84-95) menyatakan bahwa proses pendidikan bagi anak usia dini menggunakan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu (1) berorientasi pada kebutuhan anak, (2) berorientasi pada perkembangan anak, (3) memanfaatkan bermain sebagai wahana belajar, (4) menggunakan pembelajaran bersifat aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, (5) memanfaatkan pembelajaran terpadu, dan (6) melakukan pengembangan kecakapan hidup (*life skills*).

Selain memperhatikan pendekatan pembelajaran, proses pendidikan anak usia dini perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip pembelajaran sebagai berikut. Pengajaran seyogyanya membimbing anak untuk menjadi pembelajar yang aktif. Anak belajar melalui sensori dan panca inderanya, karenanya pengajaran harus mampu memanfaatkan sensori dan panca indera anak dan pengajaran harus pula memberi kesempatan bagi sensori dan panca indera untuk berkembang secara optimal. Sesuai dengan tahapannya, anak dirangsang untuk berpikir melalui benda konkret sebagai contoh konsep yang diajarkan. Anak belajar dari lingkungannya, pengajaran perlu memanfaatkan lingkungan dan mendekatkan anak dengan lingkungan sehingga anak dapat beradaptasi dengan lingkungannya.

Agar tugas perkembangan tersebut 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 karakteristi dan perkembangan anak TK, yaitu (1) bermain, (2) karyawisata, (3) bercakap-cakap, (4) bercerita, (5) demonstrasi, (6) kegiatan proyek, dan (7) pemberian tugas.

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.

Guru dapat memilih dan mempergunakan beragam model pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hal lain yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran adalah menentukan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak didik. Muatan tersebut diformulasikan dalam berbagai tema dan subtema yang sesuai dengan lingkungan anak dan kegiatan-kegiatan lain. Proses pembelajaran yang dilaksanakan bermuara pada tujuan untuk memfasilitasi tumbuhkembang anak agar lebih optimal. 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.

2.1.4. Dolanan Anak

Dolanan anak merupakan salah satu aktivitas bermain yang populer di masa lalu, tetapi ia sudah mulai tergerus oleh kemajuan zaman pada masa kini. Padahal, permainan ini memiliki nilai-nilai pendidikan yang

penting. Vivi Wijayanti (2008, 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 (dalam Vivi Wijayanti, 2008: 12) menambahkan bahwa dolanan bermakna (a) bermain, (b) sarana yang digunakan untuk bersenang-senang bagi anak-anak, dan (c) permainan.

Dananjaya (1991, 171) menyatakan bahwa dolanan anak dimanapun 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 yang bersifat untung-untungan.

Pernyataan Dananjaya sejalan dengan pemikiran Ki Hadjar Dewantara. 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.

Dengan demikian, Dolanan anak dapat diartikan sebagai berbagai aktivitas permainan yang dilakukan oleh anak-anak untuk mendapatkan kesenangan dan dilaksanakan di waktu senggang. Selain itu, anak-anak dapat memperoleh keuntungan dari permainan yang dimainkannya berupa fasilitasi pertumbuhan dan perkembangannya.

Bermain sangat berkaitan erat dengan Pembelajaran di TK 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. Bermain merupakan aneka ragam kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak. Bermain merupakan kegiatan yang bersifat nonserius, luwes, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan tersebut dan yang secara imajinatif ditransformasikan sepadan dengan dunia orang dewasa. 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 (Moeslichatoen, 2004: 24-25). Bermain diyakini memiliki kedudukan strategis dalam pendidikan TK karena ia sesuai dengan karakteristik dan dunia anak, memiliki ragam yang variatif, dan mudah dilakukan oleh anak.

Berkaitan dengan penjelasan di atas, Ki Hadjar Dewantara menyatakan bahwa Dolanan anak memiliki guna atau faedah yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Sukirman Dharmamulya, dkk. (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.

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 anak yang akan dikembangkan, 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.

Ki Hadi Sukatno (20013) membagi "dolanan anak" tradisional berdasarkan maksudnya menjadi:

(1) mainan yang bersifat menirukan perbuatan orang dewasa, misalnya: pasaran, mantenan, dayoh-dayohan, membuat rumah dari batu dan pasir, membuat pakaian boneka dari kertas, membuat wayang dari janur atau rumput-rumputan, dan lain sebagainya; (2) permainan untuk mencoba kekuatan dan kecakapan. Permainan ini dengan tidak disadari oleh anak-anak sendiri mempunyai maksud melatih kekuatan dan kecakapan jasmani. Misalnya: tarik-menarik, berguling-guling, bergulat, berkejar-kejaran, gobaksodor, gobak-bunder, bengkak, benthik-uncal, jetungan, gendongan dengan gendongan, obrok, tembung, bandhulan, dan masih banyak lagi yang sudah kurang dikenal lagi oleh generasi masa kini; (3) permainan melatih panca-indera. Dalam permainan ini termasuk latihan kecakapan meraba dengan tangan, menghitung bilangan, memperkirakan jarak, menajamkan alat penglihatan dan pendengaran, menggambar, dan lain sebagainya. Permainan semacam ini, misalnya: gatheng, dakon, macanan, sumbar-suru, sumbarmanuk, sumbar-dulit, kubuk, adu-kecik, adu-kemiri, main kelereng, jirak, bengkak, paton, dekepan, menggambar di tanah, main petak umpet, main bayang-bayangan, serangserongan, dan lain sebagainya; (4) permainan dengan latihan bahasa, yaitu permainan anak-anak berupa percakapan. Setiap kali anak-anak berkumpul, biasanya selalu terlibat dalam perbincangan tentang dongeng, cerita pengalaman atau teka-teki, yang menimbulkan tumbuhnya fantasi. Biasanya selalu tampil seseorang dengan teka-tekinya, yang kemudian diikuti oleh yang lain, ketiks seseorang tidak hanya pasif menebak saja, tetapi juga membalas mengajukan teka-tekinya sendiri. Ini tidak terbatas pada teka-teki yang sudah lazim saja, seperti: pitik-walik saba kebon, pong-pong bolong, tetapi bisa timbul teka-teki buatan sendiri yang orisinal. Di sinilah tumbuh-kembangnya kecakapan bahasa dan kecerdasan otak; dan (5) permainan dengan lagu dan wirama. Membicarakan "dolanan anak" dengan lagu dan gerak wirama, sangatlah luas dan banyak sekali ragamnya, misalnya: jamuran, cublak-cublak suweng, bibi tumbas timun, manuk-manuk dipanah, tokung-tokung, blarak-blarak sempal, demplo, bang-bang-tut, pung-irung, bethu-thonthong, kidang-talun, ilir-ilir karya Sunan kalijaga, dan lain sebagainya.

Selain mempertimbangkan pengelompokan Dolanan Anak yang dikemukakan para ahli tersebut, peneliti melakukan analisis atas proses pendidikan di TK yang 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. Karenanya, Dolanan anak yang dikumpulkan kemudian dikelompokkan berdasarkan 6 tugas pengembangan anak TK. Pengelompokan tersebut juga mempertimbangkan nilai-nilai yang terkandung dalam Dolanan Anak tersebut. Selain itu, mempertimbangkan karakteristik siswa TK, terutama pada tugas tumbuhkembang yang seharusnya dijalani oleh siswa TK selama mengikuti proses pendidikan di TK. Berdasarkan pertimbangan tersebut, Dolanan anak diklasifikasikan menjadi:

- 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:

Dengan demikian, ke-enam klasifikasi Dolanan anak tersebut berisi berbagai Dolanan anak yang memiliki nilai-nilai yang cocok dengan klasifikasi dan memiliki unsur-unsur yang dapat mengembangkan aspek pertumbuhan dan perkembangan anak.

2.1.5. Model Aktivitas Jasmani yang Edukatif dan Atraktif (Majeda) berbasis Dolanan Anak

Orangtua harus menyediakan pola pengasuhan dan lingkungan yang kondusif bagi anak agar semua potensi yang dimilikinya dapat berkembang secara seimbang. Pendidik harus memberikan kesempatan kepada siswa agar seluruh potensinya siap untuk berkembang. Haywood (1986: 75-76) menambahkan bahwa pendidik harus memahami pengaruh

faktor lingkungan terhadap tumbuh kembang anak. Keberadaan lingkungan akan menentukan potensi seseorang untuk berkembang lebih lanjut. Lingkungan tersebut meliputi proses kelahiran, asupan gizi, lingkungan fisik, dan aktivitas jasmani dan latihan reguler.

Selain memahami dan menyiapkan lingkungan, Kelly dan Melograno (2004) menyatakan bahwa prasyarat setiap usaha untuk memaksimalkan belajar siswa adalah pengetahuan tentang kesiapan siswa untuk belajar. Siswa harus siap secara jasmani, sosial, emosional, dan kognitif untuk belajar. Siswa tidak akan belajar keterampilan motorik, perilaku sosial, konsep diri, atau kemampuan intelektual, bila mereka tidak siap untuk melakukannya. Oleh karenanya, selain harus memperhatikan lingkungan dan kesiapan siswa, pendidikan di tingkat awal tidak boleh hanya mementingkan salah satu kecerdasan saja. Semua ranah atau potensi kecerdasan harus diberi kesempatan yang seimbang untuk mengalami tumbuh kembang selanjutnya.

Salah satu aktivitas yang dapat menyediakan lingkungan dan kesempatan yang kondusif bagi anak untuk mengalami tumbuh kembang yang memadai adalah bermain. Bermain diyakini memiliki kedudukan strategis dalam pendidikan TK karena ia sesuai dengan karaktersitik dan dunia anak, memiliki ragam yang variatif, dan mudah dilakukan oleh anak. Dolanan anak merupakan salah satu aktivitas bermain yang populer di masa lalu, tetapi sekarang sudah mulai tergerus oleh kemajuan zaman. Padahal, permainan ini memiliki nilai-nilai pendidikan yang penting. Karenanya, Dolanan anak dapat dipergunakan sebagai wahana pengembangan dan pengasuhan anak. Selain itu, Dolanan anak sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK yaitu belajar seraya bermain, bermain sambil belajar.

Karena pembelajaran di TK tidak terlepas dari bermain atau aktivitas jasmani, dan mempertimbangkan potensi Dolanan anak yang ada di DIY, serta mencermati kajian teoritik di atas maka dikembangkanlah Model aktivitas jasmani yang edukatif dan atraktif berbasis Dolanan anak

atau disingkat dengan istilah Majeda berbasis Dolanan anak. Proses penyusunannya melalui tahapan: (1) pengklasifikasian Dolanan anak menjadi 6 klasifikasi, (2) pencermatan tema-subtema yang harus disajikan dalam proses pembelajaran, (3) penyelarasan Dolanan anak yang telah diklasifikasikan berdasarkan nilai-nilai, peran dan fungsinya dengan tema-subtema yang akan diajarkan, dengan mempergunakan format sebagai berikut.

Tabel 1. 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).	Pendahuluan: Kegiatan Inti: Penutup:

Majeda berbasis Dolanan anak merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas jasmani 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.

Proses pembelajaran yang memanfaatkan Majeda Berbasis Dolanan anak berbeda dengan proses pembelajaran biasa karena proses pembelajaran selalu menggunakan Dolanan anak dalam setiap tahapan 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 pemakaiannya jangan dipaksakan. Pada episode penutup,

guru dapat menambahkan dengan menyanyikan lagu tradisional yang memiliki syair berkaitan dengan tema dan subtema yang diajarkan.

Bahan Pembelajaran (1)

Tema/Subtema:

Hewan/Hewandisekitar Tempat Tinggal

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

Indikator:

- 2.1.
- 2.2.

Tujuan Pembelajaran:

- 3.1.
- 3.2.
- 3.3.

Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Guru

.....

.....

.....

b. Kegiatan Siswa

.....

.....

.....

.....

Skenario Kegiatan

No	Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan
1	2	3
1.	Pembukaan	Berbaris, Memainkan Permainan “Aku Duwe Pithik”, Menirukan gerakan berbagai hewan ternak dan kesayangan Meeting Pagi - Sharing dengan anak - Syiar dan pembiasaan - Penjelasan kegiatan hari ini
2	Kegiatan Inti	
3	Penutup	

2.2. Penelitian yang Relevan

Selain melakukan kajian teori, agar landasan penelitian menjadi lebih kuat, peneliti melakukan pencermatan atas beberapa penelitian yang relevan dengan topik yang diteliti. Beberapa penelitian yang telah dilakukan dan memiliki relevansi dengan topik yang dikaji adalah sebagai berikut.

1. Ismatul Khasanah, Agung Prasetyo, dan Elly Rakhmawati (-) dengan judul *“Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini.”* Dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif disimpulkan bahwa lima jenis permainan tradisional dipergunakan oleh TK Tunas Rimba I untuk mengembangkan fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa anak;
2. Ni Nyoman Seriati dan Nur Hayati(2010)mengadakan penelitian dengan judul *“Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini.”* menyimpulkan bahwa terdapat 8 permainan yang dapat dikelompokkan dalam permainan tradisional yang melibatkan gerakan, dan 12 permainan yang melibatkan gerak dan lagu. Permainan tersebut dapat diperrgunakan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, khususnya aspek keterampilan sosial anak;
3. Slamet Suyanto, dan Sugito (2001) mengkaji *“Identifikasi permainan tradisional yang potensial untuk mendidik anak”*. Hasil yang diperoleh adalah pembelajaran yang mempergunakan dolanan anak sangat disukai anak-anak, dan seluruh potensi anak dapat berkembang dengan baik, terutama fisik-motorik, berbahasa, kreativitas/daya cipta.
4. Wawan S. Suherman, dkk. (2012) meneliti *“Pengembangan Majeda untuk mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Taman Kanak-kanak,* menyimpulkan bahwa permainan tradisional dapat dimanfaatkan untuk menyusun Majeda.

2.3. Kerangka Pikir

Saat ini, berbagai teori pendidikan anak-anak telah berkembang dengan pesat dan menyebar ke seluruh penjuru dunia. Beberapa teori

pendidikan dipergunakan sebagai landasan untuk melaksanakan pendidikan TK. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, berbagai paradigma pendidikan TK berkembang dengan pesat. Pendidikan TK tidak hanya terpengaruh oleh filsafat pragmatisme John Dewey, tetapi juga dipengaruhi oleh Teori Konvergensi yang mengedepankan perpaduan antara faktor genetik dan pengaruh lingkungan, serta konsep anak lahir sebagai unitas yang majemuk. Selain itu, pembelajaran di TK dilandasi oleh aliran konstruktivistik berdasarkan teori perkembangan Piaget, Kontekstual Vygotsky, psikososial Erikson, kegiatan bermain Smilansky, dan Bronfenbrenner tentang proses sosialisasi anak yang dipengaruhi konteks ekologi.

Pendidikan TK selayaknya lebih menekankan pada proses pengenalan budaya sekolah yang akan dihadapi anak pada jenjang pendidikan sekolah dasar, lebih mengenalkan interaksi sosial dengan teman sebaya, dan lebih mendorong eksplorasi lingkungan, dan lebih meningkatkan kesadaran diri. Karenanya, pendidikan TK lebih tepat menggunakan sistem pengasuhan yang memanfaatkan bermain sebagai wahananya. Bermain merupakan wahana belajar untuk mengeksplorasi lingkungan dalam rangka mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, dan sosial emosional. Bermain dapat mengembangkan sifat saling menolong, berbagi, disiplin, berani mengambil keputusan dan bertanggungjawab, dan mengembangkan kemampuan berimajinasi dan bereksplorasi.

Wahana belajar utama di TK adalah bermain, sesuai dengan semboyan belajar sambil bermain, bermain seraya belajar. Beragam jenis permainan dapat dipilih untuk dilaksanakan dalam aktivitas bermain. Salah satu jenis permainan adalah Dolanan anak. Dolanan anak cocok untuk dimanfaatkan dalam pengembangan dan pengasuhan anak karena ia seharusnya dekat dengan dunia anak-anak, dikenal oleh anak-anak, dan mudah dilaksanakan, tidak memerlukan biaya tinggi.

DIY memiliki beragam jenis Dolanan anak. Karenanya, potensi Dolanan anak perlu diidentifikasi, dan kemudian diklasifikasikan berdasarkan

nilai-nilai yang terkandung dalam Dolanan tersebut dan mempertimbangkan karakteristik anak usia taman kanak-kanak. Setelah melewati tahapan tersebut, Dolanan anak terpilih kemudian dipadukan dengan tema dan subtema yang akan diajarkan dengan mempertimbangkan tahapan pembelajaran yang lazim dilaksanakan di TK, yaitu persiapan, pelajaran inti, dan penutup. Hasil proses pengidentifikasian dan penyelarasan tersebut dilabeli dengan nama Majeda berbasis Dolanan anak.

BAB 3

TUJUAN DAN MANFAAT

3.1. Tujuan Penelitian

Penelitian tahap pertama ini bertujuan untuk (1) mengetahui permainan tradisional di DIY yang potensial untuk dijadikan wahana pembelajaran dan pengasuhan di TK; (2) mengklasifikasikan Dolanan anak yang berhasil dieksplorasi berdasarkan nilai yang terkandung di dalamnya, dan karakteristik tumbuhkembang siswa TK; (3) menyusun prototipe Majeda berbasis Dolanan anak yang dapat dipergunakan sebagai media dan wahana untuk menumbuhkembangkan siswa TK secara optimal; dan (4) memvalidasi prototipe Majeda berbasis Dolanan anak.

3.2. Manfaat

Penelitian yang telah dikerjakan dipandang memiliki keunggulan dan kebaruan. Keunggulan karena berupaya mempertahankan dan memanfaatkan kekayaan budaya lokal yang hamper tidak dimanfaatkan. Kebaruan karena meneliti dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu pendidikan terkini. Masyarakat sangat mengharapkan pendidikan TK yang berkualitas dan harapan tersebut dapat terwujud melalui penlaksanaan pembelajaran yang berkualitas dengan penyediaan metode pembelajaran TK yang memadai. Karenanya, pengembangan Majeda berbasis Dolanan anak merupakan kegiatan yang memiliki nilai penting dan strategis.

Dengan melaksanakan pengembangan Majeda berbasis Dolanan anak, selain memanfaatkan potensi budaya adiluhung DIY, juga akan dihasilkan metode pembelajaran TK yang sangat diperlukan oleh khalayak praktisi pendidikan TK, terutama guru-guru TK. Keuntungan yang diperoleh adalah (1) memahami bahwa DIY memiliki kekayaan Dolanan anak yang dapat dipergunakan untuk wahana pembelajaran dan pengasuhan anak TK, (2) mampu mengeksplorasi dan mengelaborasi berbagai Dolanan anak yang potensial untuk dijadikan wahana pembelajaran dan pengasuhan di TK, (3) menyediakan media dan wahana pembelajaran yang kokoh dan sesuai dengan karakteristik dan budaya bangsa Indonesia agar mampu menyiapkan siswa

TK menjadi insan yang mengalami tumbuh kembang secara optimal dan menyeluruh.

Perolehan tersebut dapat dimanfaatkan untuk (1) Mendorong agar Dolanan anak menjadi primadona dan dimainkan kembali dalam pengisian waktu luang anak-anak; (2) dengan beraktivitas jasmani (melakukan Dolanan anak), tidak akan ada lagi anak yang kurang gerak; (3) Guru TK memiliki banyak pilihan wahana dalam penyelenggaraan proses pembelajaran dengan mempergunakan Majeda berbasis Dolanan anak. mengembangkan proses pembelajaran dan pengasuhan yang sesuai dengan karakteristik tumbuh kembang anak, sehingga tumbuh kembang anak menjadi lebih optimal; (4) mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keahlian peneliti.

BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini akan mengembangkan model pengasuhan dan pengembangan TK berbasis Dolanan anak atau Model pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas jasmani agar menarik bagi anak-anak (atraktif), dan memiliki nilai-nilai pendidikan (edukatif) atau disebut dengan Model aktivitas jasmani yang edukatif dan atraktif berbasis Dolanan anak disingkat dengan Majeda berbasis Dolanan anak. Karenanya, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Borg dan Gall (1983: 771-772) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan dalam pendidikan merupakan suatu proses yang dipergunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Proses tersebut memiliki langkah-langkah: mengkaji hasil penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan hasil penemuan tersebut, melakukan pengujian lapangan yang akan dipergunakan untuk mengimplementasikan produk tersebut, merevisi produk berdasarkan hasil pengujian lapangan. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Borg and Gall (1983: 775-776) merinci pelaksanaan penelitian dan pengembangan menjadi sepuluh langkah, yaitu: (1) melakukan kajian dan pengumpulan informasi (mereviu literatur, mengobservasi pembelajaran, dan mempersiapkan laporan kondisi terkini); (2) menyusun perencanaan penelitian (menetapkan keterampilan yang diperlukan, menetapkan tujuan sebagai ppedoman pelaksanaan pembelajaran, dan melakukan pengujian skala kecil); (3) mengerjakan pengembangan produk awal; (4) melakukan uji coba lapangan awal (terbatas) atas produk awal yang dihasilkan; (5) melakukan revisi produk berdasarkan hasil uji lapangan terbatas; (6) mengerjakan uji lapangan lebih luas; (7) melakukan revisi atas produk utama berdasarkan hasil ujicoba lapangan utama; (8) melaksanakan uji operasional atas produk

yang dihasilkan; (9) melaksanakan revisi produk akhir berdasarkan atas hasil uji operasional; dan (10) diseminasi dan implementasi.

Untuk kepentingan pengembangan Majeda Berbasis Dolanan Anak, penelitian ini akan dikerjakan dalam tiga tahapan, yaitu: (1) Studi Pendahuluan dan Perancangan Model; (2) Pengujicobaaan Model; dan (3) Pengujian operasional, revisi dan penyusunan modul, dan Diseminasi Model. Ke-tiga tahapan penelitian dan pengembangan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

4.1.1. Studi Pendahuluan dan Perancangan Model

Tahap studi pendahuluan merupakan langkah awal penelitian dan pengembangan yang terdiri dari: (1) Penetapan produk yang akan dihasilkan merupakan kegiatan penyusunan panduan lengkap tentang deskripsi produk yang akan dihasilkan, dan tujuan yang akan dicapai; (2) Studi Pustaka: Mengkaji teori dan hasil-hasil penelitian yang relevan dengan produk yang akan dihasilkan, dan (3) Studi Lapangan: Melaksanakan pengumpulan informasi melalui wawancara dan observasi langsung ke lapangan. Informasi tersebut diperlukan untuk memperkuat landasan teori atas produk yang akan dihasilkan. (4) Perencanaan penelitian dan pengembangan berisi: (a) Analisis tujuan dilakukan guna merumuskan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian dan pengembangan, (b) Analisis kemampuan untuk memperkirakan dana, tenaga, dan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian dan pengembangan; dan (5) Pengembangan Model Awal: (a) Membuat desain produk yang akan dikembangkan, (b) Menentukan sarana dan prasarana penelitian yang akan digunakan, (c) Menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan; (d) Validasi Ahli: Melakukan validasi dengan melibatkan para ahli dan praktisi yang berhubungan dengan produk penelitian yang sedang dikembangkan, hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah produk penelitian yang dikembangkan siap untuk diimplementasikan dalam uji lapangan; dan (6) penyusunan laporan tahap satu.

4.1.2. Pengujicobaan Model

Setelah melakukan studi pendahuluan dan perancangan model awal, kemudian kegiatan dilanjutkan dengan melaksanakan pengujicobaan model. Tahapan ini memiliki empat langkah kegiatan, yaitu (1) Uji lapangan terbatas: Merupakan uji lapangan awal yang hanya melibatkan beberapa subjek penelitian saja. Setelah dilakukan uji lapangan terbatas dilakukan revisi yang dimaksudkan agar produk penelitian yang dikembangkan layak untuk diuji kembali pada uji lapangan yang lebih luas, (2) Uji lapangan lebih luas: Merupakan uji lapangan yang melibatkan lebih banyak subjek penelitian. Dalam hal ini juga dilakukan uji terhadap efektifitas produk yang dikembangkan. Setelah dilakukan uji lapangan lebih luas, (3) dilakukan revisi hasil uji lapangan lebih luas untuk mengurangi tingkat kelemahan dari produk yang dikembangkan dan produk tersebut layak untuk diuji kembali pada uji operasional, dan (4) penyusunan laporan tahap dua.

4.1.3. Pengujian Operasional dan Diseminasi Model

Setelah mengerjakan pengujicobaan model, selanjutnya penelitian memasuki tahapan pengujian operasional, penyusunan modul, dan diseminasi model. Tahapan ini memiliki langkah-langkah kegiatan sebagai berikut: (1) Uji operasional: Merupakan uji lapangan yang melibatkan lebih banyak subjek penelitian. Uji operasional bertujuan menghasilkan model yang siap diterapkan, baik dilihat dari substansi maupun metodologi. Setelah uji operasional, (2) revisi dilakukan kembali untuk mengurangi tingkat kelemahan dari produk yang dikembangkan sehingga produk tersebut layak digunakan sebagai alternatif bagi penyelesaian masalah yang diteliti, dan agar memudahkan pengguna memanfaatkan model perlu disusun modul atau manual Majeda Berbasis Dolanan Anak; dan (3) diseminasi dan implementasi model yang dihasilkan.

4.2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan dilaksanakan berdasarkan prosedur sebagai berikut.

4.2.1. Tempat Penelitian

Data tentang Dolanan Anak akan diperoleh dari situs di lima kabupaten/kota se DIY, serta diperkuat dengan data dari dokumen baik cetak maupun elektronik. Data tentang proses pembelajaran dan karakteristik TK akan diobservasi dan wawancara dengan *setting* di tiga TK yang merepresentasikan TK dari tiga wilayah (perkotaan, wilayah antara kota dan desa, dan pedesaan). Ahli yang akan menjadi validator adalah pakar Dolanan anak dari FIK UNY dan ahli pendidikan anak usia dini dari FIP UNY, serta ibu/bapak guru TK se DIY.

4.2.2. Waktu Penelitian

Secara keseluruhan, pengumpulan data penelitian tahap pertama akan dilaksanakan pada bulan April 2013 – Oktober 2013. Data tentang Dolanan Anak dan karakteristik dan pembelajaran TK akan dikumpulkan pada bulan Juni- September 2013.

4.2.3. Metode Pengumpulan Data

Data tentang Dolanan anak yang diperlukan akan dikumpulkan dengan cara wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan studi dokumen. Data tentang penyelenggaraan pendidikan TK (metode pembelajaran, materi pembelajaran, proses pembelajaran, dan karakteristik siswa TK) akan dikumpulkan dengan cara analisis dokumen, observasi partisipatif dan wawancara mendalam. Selain itu, untuk konfirmasi dan masukan atas konsep Majeda berbasis Dolanan anak dari pakar dan praktisi (guru-guru TK) akan dilakukan dengan *Focus Group Discussion* (Conrad & Serlin, 2006).

4.2.4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Selain itu, data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen (1) analisis isi dari dokumen, (2) pedoman wawancara mendalam, dan (3) panduan observasi partisipatif. Selain menggunakan wawancara, instrument penelitian dan pengembangan dapat menggunakan analisis konten terhadap dokumen. Dokumen meliputi berbagai material tertulis, visual,

digital, dan fisik yang relevan dengan penelitian yang sedang dikerjakan (Merriam, 2009: 140-143).

4.2.5. Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan pendekatan kualitatif. Denzin dan Lincoln (2009) menyatakan bahwa analisis data meliputi langkah-langkah (1) mengorganisasi dan mereduksi data (*data organization and reduction*), (2) menyajikan data (*data display*), dan menetapkan kesimpulan dan verifikasi (*summarizing and verification*).

Memperhatikan hal itu, analisis data dalam penelitian dan pengembangan menggunakan metode yang bersifat multi-tahap. Karenanya, setelah data dirangkum, dikelompokkan, diseleksi, dan saling dihubungkan, peneliti dapat melakukan proses “transformasi data”, untuk menyusun model yang ditetapkan. Langkah selanjutnya, menganalisis data hasil pengujian cobaan dan pengujian operasional untuk mendapatkan bukti empirik sebagai landasan pembakuan model. Data berupa angka-angka akan dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

4.2.6. Keabsahan Data

Upaya untuk menjaga keabsahan data akan dilakukan dengan menjaga kredibilitas dan validitas internal (Merriam, 2009: 234). Kredibilitas dapat dijaga dengan melakukan (1) teknik triangulasi (sumber data: memperbanyak data dan menggunakan berbagai sumber data, dan metode: menggunakan tiga metode pengumpulan data), (2) mengecek interpretasi dari individu yang diwawancarai dan diobservasi serta memperlama masa observasi di lapangan, (3) diskusi dengan tim peneliti, dan *FGD* bersama pakar dan praktisi pendidikan TK.

Selain itu, validitas internal tergantung kepada (4) *trustworthiness* orang yang mengumpulkan dan menganalisis data. Artinya, keabsahan data sangat tergantung kepada kecermatan penetapan disain penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Kelayakan disain penelitian dapat dilihat dari pengorganisasian dan kelayakan teknik pengumpulan data,

kecermatan pemilihan metode untuk mengumpulkan dan menganalisis data.

4.3.Tahapan yang Dikerjakan

Untuk tahun pertama, tahapan penelitian dan pengembangan mengerjakan (1) tahapan studi pendahuluan dan (2) pengembangan model. Uraian rinci tentang studi pendahuluan dan pengembangan model disajikan sebagai berikut.

4.3.1. Studi Pendahuluan

Tahapan studi pendahuluan mengerjakan: (1) Penetapan produk yang akan dihasilkandengan menyusun panduan lengkap tentang deskripsi produk yang akan dihasilkan, dan tujuan yang akan dicapai; (2) Studi Pustaka melakukan kajian teori dan hasil-hasil penelitian yang relevan dengan produk yang akan dihasilkan; dan (3) Studi Lapangan melaksanakan pengumpulan informasi melalui wawancara dan observasi langsung ke lapangan. Informasi dikumpulkan mengenai Dolanan anak yang potensial untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran di TK, dan proses pembelajaran yang dilaksanakan di TK. Informasi tersebut diperlukan untuk memperkuat landasan teori atas model yang akan dihasilkan.

4.3.2. Pengembangan Model

Setelah melakukan studi pendahuluan dan dihasilkan kerangka umum model yang akan dikembangkan, kemudian mengerjakan kegiatan pengembangan model. Tahapan ini memiliki empat langkah kegiatan, yaitu (1) Perencanaan penelitian dan pengembangan berisi: (a) Analisis tujuan dilakukan guna merumuskan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian dan pengembangan, (b) Analisis kemampuan untuk memperkirakan dana, tenaga, dan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian dan pengembangan; (2) Pengembangan Model Awal: (a) Membuat desain produk yang akan dikembangkan, (b) Menentukan sarana dan prasarana penelitian yang akan digunakan, (c) Menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan, (3) Validasi

ahli, setelah model awal tersusun, kemudian dilanjutkan dengan validasi ahli. Validasi ahli atas model awal yang dihasilkan dilaksanakan dengan *Focus Group Discussion*, 2 orang ahli dan 1 guru TK sebagai pembahas dan dihadiri oleh 27 orang guru TK se DIY.

Bab 5

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Hasil Penelitian

Seperti diuraikan pada Metode Penelitian, tahap pertama penelitian dan pengembangan mengerjakan kegiatan studi pendahuluan dan pengembangan model. Studi pendahuluan dan pengembangan model mengerjakan seluruh rangkaian kegiatan yang telah ditetapkan. Hasil yang diperoleh dari tahapan kegiatan penelitian dan pengembangan model disajikan sebagai berikut.

5.1.1. Produk yang akan dihasilkan

Seperti dikemukakan pada bagian kajian pustaka, produk yang akan dihasilkan adalah model pembelajaran di TK yang dapat memfasilitasi tumbuhkembang siswa TK. Model pembelajaran ini memanfaatkan aktivitas jasmani berbasis Dolanan anak. Dolanan anak banyak tersebar di DIY, tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal oleh para pamong TK untuk wahana dan materi pembelajaran. Padahal sesuai dengan karakteristik anak didik TK dan pembelajaran TK, pembelajaran TK sangat erat kaitannya dengan bermain dan permainan. Salah satu bukti dari keterkaitan tersebut adalah ungkapan “bermain seraya belajar, belajar sambil bermain”.

Karena bermain merupakan penanda utama dan wahana utamanya, pembelajaran TK semestinya dapat memanfaatkan Dolanan anak sebagai wahana dan materinya. Namun demikian, tidak semua Dolanan anak dapat dimanfaatkan sebagai wahana dan materi pembelajaran TK karenanya perlu dipilih dan dipilah sesuai dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran. Bentuk pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas jasmani berupa Dolanan anak sebagai wahananya kemudian disebut dengan Model Aktivitas Jasmani yang Edukatif dan Atraktif berbasis Dolanan anak disingkat menjadi Majeda berbasis Dolanan anak.

Berdasarkan hasil pengkajian atas jenis dan nilai Dolanan anak, karakteristik tumbuhkembang anak, dan proses pembelajaran di TK, maka ditetapkan format produk yang akan dihasilkan adalah sebagai berikut.

Majeda Berbasis Dolanan Anak

Bahan Pembelajaran

Tema/Subtema:

Hewan/Hewan di sekitar Tempat Tinggal

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

Indikator:

- 2.1.
- 2.2.
- 2.3.
- 2.4.

Tujuan Pembelajaran:

- 3.1.
- 3.2.
- 3.3.
- 3.4.
- 2.5.

Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Guru

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

b. Kegiatan Siswa

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Skenario Kegiatan

No	Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan
1	2	3
1.	Pembukaan	Berbaris, Memainkan Permainan “Aku Duwe Pithik”, Menirukan gerakan berbagai hewan ternak dan kesayangan Meeting Pagi - Sharing dengan anak - Syiar dan pembiasaan - Penjelasan kegiatan hari ini
2.	Kegiatan Inti	Kegiatan Inti I - Bercakap dan diskusi “Nama dan Ciri Hewan ternak, dan hewan kesayangan” menyanyikan lagu “Menthog-menthog” dan “Ke kebun binatang” - Mengurutkan gambar hewan ternak dan kesayangan berdasarkan ukuran tubuhnya Istirahat (makan, minum, dan bermain) Kegiatan Inti II - Bermain “Kucing dan Tikus” atau “Wedhus Prucul” - Menggambar hewan (salah satu hewan ternak atau hewan kesayangan).
3.	Penutup	Meeting siang - Simpulan kegiatan hari ini, dan Evaluasi kegiatan hari ini Penutup: Doa penutup, dan Salam

5.1.2. Studi Pustaka

Untuk mengkaji teori dan hasil-hasil penelitian yang relevan dengan model yang akan dihasilkan, peneliti melakukan penelusuran terhadap beberapa dokumen sebagai berikut.

- 1) Ahmad Yunus. ed. (1980/1981). Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta,
- 2) Christriyati Ariani, dkk. (1997/1998). Pembinaan Nilai Budaya melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta.

- 3) Joyce, B., Weil, M., and Calhoun E. (2009). *Models of teaching: Model-model pengajaran*. Edisi Delapan. Diterjemahkan oleh Akhmad Fawaid dan Ateilla Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- 4) Ni Nyoman Seriati dan Nur Hayati. (2011). Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk menstimulasi keterampilan Sosial Anak Usia Dini.
- 5) Slamet Suyanto dan Sugito. (2001). Identifikasi Permainan Tradisional yang Potensial untuk Mendidik Anak.
- 6) Sukirman Dharmamulya, dkk. (1981/1982). Permainan Anak-anak Daerah Istimewa Yogyakarta,
- 7) Sukirman Dharmamulya, dkk. (1992/1993). Transformasi Nilai melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta,
- 8) Wawan S. Suherman, dkk. (2012) meneliti “*Pengembangan Majeda untuk mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Taman Kanak-kanak*, menyimpulkan bahwa permainan tradisional dapat dimanfaatkan untuk menyusun Majeda.

Hasil penelusuran dan pengkajian menunjukkan bahwa berbagai Dolanan anak masih ada dan dimainkan pada kesempatan-kesempatan tertentu. Namun demikian, keberadaan Dolanan anak tradisional di kalangan anak-anak agak tersisihkan oleh kemunculan berbagai permainan dan peralatan modern, seperti televisi, *play station*, dan berbagai peralatan permainan yang didatangkan dari luar negeri. Walaupun permainan dan peralatan tersebut lebih banyak beredar di perkotaan, namun daerah pedesaanpun tidak terhindar dari pengaruh permainan dan peralatan modern.

Dolanan anak merupakan salah satu aktivitas bermain yang populer di masa lalu, tetapi ia sudah mulai tergerus oleh kemajuan zaman pada masa kini. Padahal, permainan ini memiliki nilai-nilai pendidikan yang penting. Vivi Wijayanti (2008, 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 (dalam Vivi Wijayanti, 2008: 12) menambahkan bahwa dolanan bermakna (a) bermain, (b) sarana yang digunakan untuk bersenang-senang bagi anak-anak, dan (c) permainan.

Dananjaya (1991, 171) menyatakan bahwa dolanan anak dimanapun di dunia ini biasanya dibedakan berdasarkan gerak tubuh seperti lari, lompat atau berdasarkan kegiatan social sederhana seperti kejar-kejaran, sembunyi-sembunyian, kelahi-kelahian atau berdasarkan matematika dasar atau kecekatan tangan seperti menghitung atau melempar batu kesuatu lubang tertentu atau yang bersifat untung-untungan.

Pernyataan Dananjaya sejalan dengan pemikiran Ki Hadjar Dewantara. 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.

Dengan demikian, Dolanan anak dapat diartikan sebagai berbagai aktivitas permainan yang dilakukan oleh anak-anak untuk mendapatkan kesenangan dan dilaksanakan di waktu senggang. Selain itu, anak-anak memperoleh keuntungan dari permainan yang dimainkannya berupa fasilitasi pertumbuhan dan perkembangannya.

5.1.3. Studi Lapangan

Berdasarkan batasan Dolanan Anak tersebut, peneliti melakukan pengumpulan data mengenai Dolanan Anak di DIY. Penelusuran dilakukan melalui studi lapangan dengan menyebarkan tim peneliti ke kabupaten/kota yang ada di DIY. Pengumpulan informasi mengenai Dolanan anak dalam studi lapangan dilakukan oleh mahasiswa PJKR

yang sudah hampir lulus kuliah sehingga mereka dapat berkonsentrasi melaksanakan pengumpulan data tidak terganggu oleh perkuliahan, Untuk memperlancar dan memudahkan pelaksanaan tugas, pengumpul data dipilih mereka yang berasal dari daerah lokasi tugasnya. Pengumpulan informasi dilakukan melalui observasi dan wawancara.

Data yang diperoleh adalah Dolanan Anak yang cocok untuk menumbuhkembangkan seluruh potensi anak. Hasil penelusuran dan pengkajian menunjukkan data sebagai berikut.

- 1) Kota Yogyakarta memiliki 16 macam Dolanan anak yang biasanya dimainkan oleh anak-anak usia TK-SD.
- 2) Kabupaten Sleman memiliki 16 Dolanan yang banyak dilakukan oleh berbagai kalangan usia, sebagian besar Dolanan anak masih dapat disaksikan hingga saat ini.
- 3) Kabupaten Kulonprogo memiliki sejumlah 15 Dolanan anak yang masih dikenali oleh masyarakat Kulonprogo;
- 4) Kabupaten Gunungkidul mempunyai 18 Dolanan anak yang masih dipraktikkan pada saat-saat tertentu.
- 5) Kabupaten Bantul masih nguri-nguri 22 Dolanan anak yang banyak dimainkan pada waktu sengang.

Dolanan anak yang teridentifikasi di lima kabupaten/kota, sesungguhnya ada yang memiliki nama yang mirip, tetapi dimainkan dengan cara yang agak berbeda, dan ada pula yang memiliki sebutan lain. Dengan demikian, jumlah keseluruhan Dolanan anak yang disajikan sudah melalui tahapan penyaringan sehingga jumlahnya menjadi 87 Dolanan anak. Memperhatikan nilai-nilai, fungsi, dan usia yang memainkan Dolanan anak tersebut menunjukkan bahwa Dolanan anak tersebut memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai wahana dan materi pembelajaran TK.

Bermain sangat berkaitan erat dengan Pembelajaran di TK 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. Bermain merupakan

aneka ragam kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak. Bermain merupakan kegiatan yang bersifat nonserius, luwes, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan tersebut dan yang secara imajinatif ditransformasikan sepadan dengan dunia orang dewasa.

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 (Moeslichatoen, 2004: 24-25). Bermain diyakini memiliki kedudukan strategis dalam pendidikan TK karena ia sesuai dengan karaktersitik dan dunia anak, memiliki ragam yang variatif, dan mudah dilakukan oleh anak.

Dalam studi lapangan, tim peneliti tidak hanya mengidentifikasi berbagai Dolanan anak, tetapi juga melakukan observasi dan wawancara untuk memperoleh data tentang proses pembelajaran dan karakteristik tumbuhkembang siswa TK. Peneliti melakukan observasi langsung dan wawancara ke (1) TK Ceria Demangan Baru Caturtunggal Depok Sleman, (2) TK Model Sleman, dan (3) TK IT Husnayain Tempel Sleman. TK Ceria Demangan Baru melaksanakan kegiatan pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar pada hari Senin sampai Jumat, dan hari Sabtu dimanfaatkan untuk kegiatan ekstra tambahan. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*) atau Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran. Setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama dan didorong untuk ikutserta secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendidik sangat memperhatikan kondisi anak dalam proses pembelajaran.

TK Model melaksanakan pembelajaran dengan mempergunakan pendekatan sentra dan saat lingkaran yang sudah cukup mantap, tetapi implementasinya belum dapat dilakukan sepenuhnya karena sarana dan prasarannya belum lengkap. Metode pembelajaran menggunakan banyak

variasi. Bermain seraya belajar, dan belajar sambil bermain. Guru memberikan peluang seluas-luasnya agar anak berani berpendapat dan bertanya, sehingga waktu pembelajaranpun berbeda dengan sekolah yang lain pada umumnya. Selain itu, Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menjadi pemimpin dalam kegiatan pembelajaran karena di setiap akhir pembelajaran ada pemilihan pemimpin untuk hari esok.

Pembelajaran di TK IT Husnayain berupaya menggunakan pendekatan sentra dan saat lingkaran, tetapi implementasinya masih sederhana dan belum lengkap karena pelaksanaannya masih dicampur dengan pendekatan konvensional, dan sarana dan prasarana sentra belum semuanya tersedia. Walaupun sarana dan prasarana pembelajaran belum lengkap, pendidik berupaya menyediakan situasi dan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Dampaknya tampak bahwa peserta didik sangat menikmati dan menyenangi proses pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini terlihat dari keceriaan anak-anak ketika belajar, dan kecerahan wajah pendidik. Anak-anak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mereka tidak segan-segan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang disampaikan pendidik.

Memperhatikan proses pembelajaran yang dilaksanakan di tiga TK tersebut menunjukkan bahwa apapun pendekatan pembelajaran yang dipergunakan sesungguhnya ketiganya bermuara pada tujuan untuk memfasilitasi tumbuhkembang anak agar menjadi lebih optimal. 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.

Dalam pengasuhan dan pembiasaan di TK, apapun pendekatan pembelajaran yang dipergunakan, materi pembelajaran yang akan disampaikan diintegrasikan ke dalam tema dan subtema. Tema-subtema tersebut kemudian dijabarkan dengan indikator pembiasaan dan perkembangan apa yang akan dicapai. Tema-subtema yang dipergunakan oleh TK terobservasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Tema-subtema

No	Tema Subtema
1	2
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)
1.2	Panca Indra
1.2.1	Macam-macam indera (mata, telinga, hidung, kulit, lidah).
1.2.2	Manfaat alat indera (melihat, mendengar, dll)
1.3	Anggota Tubuh
1.3.1	Nama-nama anggota tubuh (kepala, badan, kaki, tangan, dll).
1.3.2	Manfaat anggota tubuh (berjalan, bergerak, dll).
2.	LINGKUNGANKU
2.1.	Keluargaku
2.1.1	Anggota keluarga dan tugasnya.
2.1.2	Kebiasaan dalam keluarga.
2.2.	Rumahku
2.2.1	Bagian-bagian rumah (pintu, jendela, atap, dll)
2.2.2	Perabot rumah (meja, kursi, tempat tidur, dll).
2.2.3	Lingkungan rumah : Toko, Pasar, masjid, gereja, kantor pos, dll).
2.3.	Sekolahku
2.3.1	Warga sekolah dan tata tertib (kepala sekolah, guru, murid, dll).
2.3.2	Perlengkapan sekolah (tas, buku, sepatu, dll).
2.3.3	Lingkungan sekolah (lapangan, sawah, puskesmas, dll).
3.	KEBUTUHAN KU
3.1.	Makanan dan Minuman
3.1.1	Jenis makanan dan minuman (4 sehat 5 sempurna, dll).
3.1.2	Manfaat makanan dan minuman (menghilangkan lapar dan haus, dll).

1	2
3.1.3	Peralatan makan dan minum (piring, gelas, sendok, garpu, cangkir, dll).
3.2.	Pakaian
3.2.1	Jenis-jenis pakaian (baju, kaos, celana, rok, singlet, celana dala, kaos kaki, dll).
3.2.2	Manfaat pakaian (melindungi tubuh, dll).
3.2.3	Perawatan pakaian (dicuci, dogosok, dll).
3.3.	Kebersihan, Kesehatan, Keamanan
3.3.1	Alat-alat kebersihan (sapu, kain pel, lap, kemonceng, dll).
3.3.2	Cara menjaga kesehatan, (mandi, gosok gigi, cuci tangan, dll).
3.3.3	Cara menghindari bahaya (korek api, pecahan kaca, racun, paku, dll).
4	HEWAN
4.1.	Hewan Disekitar Tempat Tinggal
4.1.1	Hewan ternak (ayam, sapi, kambing, dll).
4.1.2	Hewan kesayangan (kucing, kelinci, anjing, dll).
4.2.	Hewan Di Udara
4.2.1	Burung (merpati, kutilang, kakatua, dll).
4.2.2	Serangga (kupu, capung, belalang, dll).
4.3.	Hewan Di Air
4.3.1	Hewan di kolam (ikan, katak, dll).
4.3.2	Hewan di laut (hiu, ikan paus, gurita, anjing laut, dll).
4.4.	Hewan Di Daratan
4.4.1	Hewan di dalam rumah (cacing, semut, ular, dll).
4.4.2	Hewan di hutan (gajah, harimau, serigala, dll).
5.	TANAMAN
5.1.	Tanaman Hias
5.1.1	Bunga (anggrek, mawar, melati, nusa indah, dll)
5.1.2	Bonsai, Pale, Cemara, dll
5.2.	Tanaman di Kebun
5.2.1	Buah-buahan (mangga, pisang, jambu, jeruk, dll).
5.2.2	Warung hidup (bayam, tomat, cabe, kangkung, dll).

1	2
5.2.3	Apotik hidup (jahe, kencur, lengkuas, dll)
5.3.	Tanaman Di Ladang
5.3.1	Padi, jagung, ketela, dll
5.4.	Tanaman Di Hutan
5.4.1	Jati, akasia, mahoni, trembesi, dll
6.	REKREASI
6.1.	Tempat Rekreasi
6.1.1	Kebun Binatang (Gembiraloka, Taman Safari, dll).
6.2.2	Pantai (Baron, Kukup, Krakal, Sadeng, Parangtritis, dll)
6.2.3	Taman bermain (kid fun, pura wisata, tirta nirmala, dll).
6.2	Kendaraan Darat
6.2.1	Kendaraan roda dua (sepeda, sepeda motot, dll).
6.2.2	Kendaraan roda tiga (bemo, becak, dll).
6.2.3	Kendaraan roda empat, terminal (mobil, bis, dll)
6.2.4	Kereta api, stasiun.
6.1.	Kendaraan di laut dan di udara
6.1.1	Kendaraan di laut, pelabuhan (perahu, kapal pesiar, kapal selam, <i>speedboat</i>)
6.1.2	Kendaraan di udara, pengkalan udara/bandara (jet, helicopter, pesawat tempur, pesawat terbang, dll.).
6.2.	Perlengkapan Rekreasi
6.2.1	Bekal makanan dan minuman (roti, aqua), peralatan (payung, tas, dll).
7.	PEKERJAAN
7.1.	Macam-macam Pekerjaan dan Perlengkapannya
7.1.1	Petani : cangkul,
7.1.2	Guru : buku, dll
7.2.	Tugas-tugas Pekerjaan
7.2.1	Petani : Menanam padi,
7.2.2	Guru : mengajar,
7.2.3	Dokter : memeriksa pasien

1	2
7.3.	Tempat-tempat Bekerja
7.3.1	Petani : Disawah,
7.3.2	Guru : Disekolah,
7.3.3	Dokter : Dirumah sakit.
8.	AIR, UDARA,API (BENDA)
8.1.	Air
8.1.1	Macam-macam air (air sumur, air hujan, air laut, dll).
8.1.2	Kegunaan air (minum, mandi, mencuci, dll).
8.1.3	Bahaya air (banjir, dll).
8.2.	Udara
8.2.1	Angin (angin topan, angin laut, dll).
8.2.2	Kegunaan udara (bernafas, mengisi ban, dll).
8.3.	Api
8.3.1	Sumber api (matahari,listrik, batu bara, dll)
8.3.2	Kegunaan api (memasak, penerangan, penghangat, dll)
8.3.3	Bahaya api (kebakaran, tersengat listrik, dll).
9.	ALAT KOMUNIKASI
9.1.	Alat-alat Komunikasi
9.1.1	Macam-macam alat komunikasi (Radio, TV, Koran, majalah).
9.2.	Kegunaan Alat Komunikasi
9.2.1	Radio untuk mendengar berita, Koran : membaca berita, dll
10.	TANAH AIRKU
10.1	Desaku
10.1.1	Tata cara kehidupan/kebiasaan (gotong royong, dll).
10.1.2	Adat istiadat (rasulan, nyadran, dll).
10.2.	Suku-suku Bangsa Di Indonesia
10.2.1	Rumah adat (joglo, bangsal kencono, dll).
10.2.2	Pakaian adat (kebaya, sorjan, blangkon, dll).
10.2.3	Bahasa Daerah (bahasa jawa, sunda, batak, dll).
10.3.	Lambang Negara, Bendera, Bahasa

1	2
10.3.1	Lambang Negara (Garuda Pancasila)
10.3.2	Bendera (merah putih).
10.3.3	Bahasa (bahasa Indonesia)
10.4	Pemimpin di Negara
10.4.1	Negara : Presiden
10.4.2	Propinsi : Gubernur
10.4.3	Kabupaten : Bupati
10.4.4	Kecamatan : Camat
11.	ALAM SEMESTA
11.1.	Jenis-jenis Musim
11.1.1	Musim Hujan
11.1.2	Musim Kemarau, dll.
11.2	Bencana Alam
11.2.1	Gempa bumi, gunung meletus, tanah longsor, dll
11.3	Matahari, Bulan, Bintang, Bumi
11.3.1	Yang menciptakan matahari, bulan, bintang, bumi.
11.3.2	Kegunaan matahari, bulan, bintang, bumi.
11.4	Gunungku
11.4.1	Gunung berapi (Gunung Merapi, Bromo, Krakatau,dll)
11.4.2	Gunung tidak berapi (Gunung Seribu, dll).

5.2. Pembahasan (Pengembangan Model)

Setelah melaksanakan studi pendahuluan, tim peneliti berhasil (1) menetapkan model yang akan dihasilkan berdasarkan hasil kajian pustaka, (2) melakukan studi pustaka untuk menetapkan model yang akan dihasilkan dan menguatkan landasan teori, dan (3) melaksanakan studi lapangan untuk memperoleh data tentang Dolanan anak yang potensial untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran, dan mengobservasi proses pembelajaran yang dilaksanakan di TK serta mengamati karakteristik tumbuhkembang siswa TK, kemudian kegiatan penelitian dan pengembangan dilanjutkan dengan melaksanakan tahapan pengembangan model. Dua kegiatan yang

dilaksanakan dalam pengembangan model, yaitu (1) menganalisis materi pembelajaran, (2) menetapkan format Majeda berbasis Dolanan anak, dan (3) Validasi ahli. Ke-tiga kegiatan tersebut diuraikan sebagai berikut.

5.2.1. 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 sebagai berikut.

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-polisiran, dan (13) Sluku-sluks 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 karakteristik 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, penjadohan 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. Hasil analisis penyandingan Tema-subtema dengan Dolanan anak adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Draft Isian 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)	
1.2	Panca Indra	
1.2.1	Macam-macam indera (mata, telinga, hidung, kulit, lidah).	
1.2.2	Manfaat alat indera (melihat, mendengar, dll)	
1.3	Anggota Tubuh	
1.3.1	Nama-nama anggota tubuh (kepala, badan, kaki, tangan, dll).	
1.3.2	Manfaat anggota tubuh (berjalan, bergerak, dll).	
2.	LINGKUNGANKU	
2.1.	Keluargaku	
2.1.1	Anggota keluarga dan tugasnya.	
2.1.2	Kebiasaan dalam keluarga.	
2.2.	Rumahku	
2.2.1	Bagian-bagian rumah (pintu, jendela, atap, dll)	
2.2.2	Perabot rumah (meja, kursi, tempat tidur, dll).	
2.2.3	Lingkungan rumah : Toko, Pasar, masjid, gereja, kantor pos, dll).	

1	2	3
2.3.	Sekolahku	
2.3.1	Warga sekolah dan tata tertib (kepala sekolah, guru, murid, dll).	
2.3.2	Perlengkapan sekolah (tas, buku, sepatu, dll).	
2.3.3	Lingkungan sekolah (lapangan, sawah, puskesmas, dll).	
3.	KEBUTUHANKU	
3.1.	Makanan dan Minuman	
3.1.1	Jenis makanan dan minuman (4 sehat 5 sempurna, dll).	
3.1.2	Manfaat makanan dan minuman (menghilangkan lapar dan haus, dll).	
3.1.3	Peralatan makan dan minum (piring, gelas, sendok, garpu, cangkir, dll).	
3.2.	Pakaian	
3.2.1	Jenis-jenis pakaian (baju, kaos, celana, rok, singlet, celana dalam, kaos kaki, dll).	
3.2.2	Manfaat pakaian (melindungi tubuh, dll).	
3.2.3	Perawatan pakaian (dicuci, dogosok, dll).	
3.3.	Kebersihan, Kesehatan, Keamanan	
3.3.1	Alat-alat kebersihan (sapu, kain pel, lap, kemonceng, dll).	
3.3.2	Cara menjaga kesehatan, (mandi, gosok gigi, cuci tangan, dll).	
3.3.3	Cara menghindari bahaya (korek api, pecahan kaca, racun, paku, dll).	
4	HEWAN	
4.1.	Hewan Disekitar Tempat Tinggal	
4.1.1	Hewan ternak (ayam, sapi, kambing, dll).	
4.1.2	Hewan kesayangan (kucing, kelinci, anjing, dll).	

1	2	3
4.2.	Hewan Di Udara	
4.2.1	Burung (merpati, kutilang, kakatua, dll).	
4.2.2	Serangga (kupu, capung, belalang, dll).	
4.3.	Hewan Di Air	
4.3.1	Hewan di kolam (ikan, katak, dll).	
4.3.2	Hewan di laut (hiu, ikan paus, gurita, anjing laut, dll).	
4.4.	Hewan Di Daratan	
4.4.1	Hewan di dalam rumah (cacing, semut, ular, dll).	
4.4.2	Hewan di hutan (gajah, harimau, serigala, dll).	
5.	TANAMAN	
5.1.	Tanaman Hias	
5.1.1	Bunga (anggrek, mawar, melati, nusa indah, dll)	
5.1.2	Bonsai, Pale, Cemara, dll	
5.2.	Tanaman di Kebun	
5.2.1	Buah-buahan (mangga, pisang, jambu, jeruk, dll).	
5.2.2	Warung hidup (bayam, tomat, cabe, kangkung, dll).	
5.2.3	Apotik hidup (jahe, kencur, lengkuas, dll)	
5.3.	Tanaman Di Ladang	
5.3.1	Padi, jagung, ketela, dll	
5.4.	Tanaman Di Hutan	
5.4.1	Jati, akasia, mahoni, trembesi, dll	
6.	REKREASI	
6.1.	Tempat Rekreasi	
6.1.1	Kebun Binatang (Gembiraloka, Taman Safari, dll).	
6.2.2	Pantai (Baron, Kukup, Krakal, Sadeng, Parangtritis, dll)	
6.2.3	Taman bermain (kid fun, pura wisata, tirta nirmala, dll).	

No	Tema Subtema	Dolanan Anak
6.2	Kendaraan Darat	
6.2.1	Kendaraan roda dua (sepeda, sepeda motot, dll).	
6.2.2	Kendaraan roda tiga (bemo, becak, dll).	
6.2.3	Kendaraan roda empat, terminal (mobil, bis, dll)	
6.2.4	Kereta api, stasiun.	
6.1.	Kendaraan di laut dan di udara	
6.1.1	Kendaraan di laut, pelabuhan (perahu, kapal pesiar, kapal selam, <i>speedboat</i>)	
6.1.2	Kendaraan di udara, pengkalan udara/bandara (jet, helicopter, pesawat tempur, pesawat terbang, dll.).	
6.2.	Perlengkapan Rekreasi	
6.2.1	Bekal makanan dan minuman (roti, aqua), peralatan (payung, tas, dll)	
7.	PEKERJAAN	
7.1.	Macam-macam Pekerjaan dan Perlengkapannya	
7.1.1	Petani : cangkul,	
7.1.2	Guru : buku, dll	
7.2.	Tugas-tugas Pekerjaan	
7.2.1	Petani : Menanam padi,	
7.2.2	Guru : mengajar,	
7.2.3	Dokter : memeriksa pasien	
7.3.	Tempat-tempat Bekerja	
7.3.1	Petani : Disawah,	
7.3.2	Guru : Disekolah,	
7.3.3	Dokter : Dirumah sakit.	
8.	AIR, UDARA,API (BENDA)	
8.1.	Air	

No	Tema Subtema	Dolanan Anak
8.1.1	Macam-macam air (air sumur, air hujan, air laut, dll).	
8.1.2	Kegunaan air (minum, mandi, mencuci, dll).	
8.1.3	Bahaya air (banjir, dll).	
8.2.	Udara	
8.2.1	Angin (angin topan, angin laut, dll).	
8.2.2	Kegunaan udara (bernafas, mengisi ban, dll).	
8.3.	Api	
8.3.1	Sumber api (matahari, listrik, batu bara, dll)	
8.3.2	Kegunaan api (memasak, penerangan, penghangat, dll)	
8.3.3	Bahaya api (kebakaran, tersengat listrik, dll).	
9.	ALAT KOMUNIKASI	
9.1.	Alat-alat Komunikasi	
9.1.1	Macam-macam alat komunikasi (radio, TV, Koran, majalah, dll).	
9.2.	Kegunaan Alat Komunikasi	
9.2.1	Radio untuk mendengar berita, Koran : membaca berita, dll.	
10.	TANAH AIRKU	
10.1	Desaku	
10.1.1	Tata cara kehidupan/kebiasaan (gotong royong, dll).	
10.1.2	Adat istiadat (rasulan, nyadran, dll).	
10.2.	Suku-suku Bangsa Di Indonesia	
10.2.1	Rumah adat (joglo, bangsal kencono, dll).	
10.2.2	Pakaian adat (kebaya, sorjan, blangkon, dll).	
10.2.3	Bahasa Daerah (bahasa jawa, sunda, batak, dll).	

No	Tema Subtema	Dolanan Anak
10.3.	Lambang Negara, Bendera, Bahasa	
10.3.1	Lambang Negara (Garuda Pancasila)	
10.3.2	Bendera (merah putih).	
10.3.3	Bahasa (bahasa Indonesia)	
10.4	Pemimpin di Negara	
10.4.1	Negara : Presiden	
10.4.2	Propinsi : Gubernur	
10.4.3	Kabupaten : Bupati	
10.4.4	Kecamatan : Camat	
11.	ALAM SEMESTA	
11.1.	Jenis-jenis Musim	
11.1.1	Musim Hujan	
11.1.2	Musim Kemarau, dll.	
11.2	Bencana Alam	
11.2.1	Gempa bumi, gunung meletus, tanah longsor, dll	
11.3	Matahari, Bulan, Bintang, Bumi	
11.3.1	Yang menciptakan matahari, bulan, bintang, bumi.	
11.3.2	Kegunaan matahari, bulan, bintang, bumi.	
11.4	Gunungku	
11.4.1	Gunung berapi (Gunung Merapi, Bromo, Krakatau, dll)	
11.4.2	Gunung tidak berapi (Gunung Seribu, dll).	

5.2.2. 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.

Proses pembelajaran yang memanfaatkan Majeda Berbasis Dolanan anak berbeda dengan proses pembelajaran biasa karena proses pembelajaran ini diupayakan selalu menggunakan Dolanan anak dalam setiap episode/tahapan pembelajaran yaitu: Pertama, pembelajaran dibuka dengan memainkan Dolanan anak yang sesuai dengan tema-subtema yang akan dipelajari; selain mengerjakan kegiatan rutin lainnya. Kedua, 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 dan indikator-indikator yang harus dicapai maka pemakaian Dolanan anak tidak perlu dipaksakan. Ketiga, pada episode penutup, guru dapat menambahkan dengan menyanyikan lagu tradisional yang memiliki syair berkaitan dengan tema dan subtema yang diajarkan. 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.

3.3.

4. Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Guru

.....

c. Kegiatan Siswa

.....

b. Skenario Kegiatan

No	Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan
1	2	3
1.	Pembukaan	Berbaris, Memainkan Permainan “Aku Duwe Pithik”, Menirukan gerakan berbagai hewan ternak dan kesayangan Meeting Pagi - Sharing dengan anak - Syiar dan pembiasaan - Penjelasan kegiatan hari ini

2.	Kegiatan Inti	Kegiatan Inti I - Bercakap dan diskusi “Nama dan Ciri Hewan ternak, dan hewan kesayangan” menyanyikan lagu “Menthog-menthog” dan “Ke kebun binatang” - Mengurutkan gambar hewan ternak dan kesayangan berdasarkan ukuran tubuhnya Istirahat (makan, minum, dan bermain) Kegiatan Inti II - Bermain “Kucing dan Tikus” atau “Wedhus Prucul” - Menggambar hewan (salah satu hewan ternak atau hewan kesayangan).
3.	Penutup	Meeting siang - Simpulan kegiatan hari ini, dan Evaluasi kegiatan hari ini Penutup: Doa penutup, dan Salam

5.2.3. 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 20 orang.

Para ahli dan peserta diskusi menyampaikan beberapa usulan untuk memperbaiki draft model. Saran dari ahli dan peserta diskusi adalah sebagai berikut.

- a. Drs. Dapan, M.Kes menyarankan agar jenis dan nilai-nilai Dolanan anak lebih dicermati lagi. Beliau menggolongkan Dolanan anak menjadi 3, yaitu Dolanan yang belum dibakukan, Dolanan yang sudah Baku, dan Dolanan pilihan. Selain itu, beliau memberikan koleksi kumpulan Dolanan anak tersebut untuk ditambahkan dalam kumpulan Dolanan yang berhasil dikumpulkan oleh Tim. Setelah dipilih dan dipilah sesuai dengan karakteristik tumbuhkembang anak, dan kesamaan dengan Dolanan yang dikumpulkan oleh Tim peneliti,

Dolanan anak koleksi Pak Dapan menjadi sebanyak 38 Dolanan anak yang berpotensi menjadi wahana pembelajaran TK.

- b. Ibu Nelva Rolina, M.Si., dan Ibu Sundarti, M.Pd. mengusulkan agar penjadwalan 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.
- c. Usulan dari para peserta adalah penggunaan Dolanan anak dalam proses pembelajaran, walaupun telah disesuaikan dengan tema-subtema, tetapi tetap perlu mempertimbangkan kemudahan anak dalam melakukannya. 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. Selain itu, peserta menyarankan agar jangan dipaksakan semua tema-subtema harus diisi dengan Dolanan yang ada.

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. 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 ndaplang, 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.
2.	LINGKUNGANKU	
2.1.	Keluargaku	
2.1.1	Anggota keluarga dan tugasnya.	Tembang “esuk-esuk”, Bundheran, Oh Adikku
2.1.2	Kebiasaan dalam keluarga.	Egrang Bathok, Cublak-cublak Suweng
2.2.	Rumahku	
2.2.1	Bagian-bagian rumah (pintu, jendela, atap, dll)	Kembang jagung, Omah kampong pinggir lurung, Jamuran, Benthik
2.2.2	Perabot rumah (meja, kursi, tempat tidur, dll).	Dolanan Thengulan, Ular Naga
2.2.3	Lingkungan rumah : Toko, Pasar, masjid, gereja, kantor pos, dll).	Dolanan pasaran, Dhempo
2.3.	Sekolahku	Tembang ‘siji loro telu’
2.3.1	Warga sekolah dan tata tertib (kepala sekolah, guru, murid, dll).	Tembang ‘esuk-esuk’ awan-awan, sore-sore, Jethungan
2.3.2	Perlengkapan sekolah (tas, buku, sepatu, dll).	Cublak-cublak suweng
2.3.3	Lingkungan sekolah (lapangan, sawah, puskesmas, dll).	Benthik
3.	KEBUTUHANKU	
3.1.	Makanan dan Minuman	
3.1.1	Jenis makanan dan minuman (4 sehat 5 sempurna, dll).	Tembang’ astaku ana 2”, Dhakon, Tuku Kluwih.
3.1.2	Manfaat makanan dan minuman (menghilangkan lapar dan haus, dll).	Bundheran
3.1.3	Peralatan makan dan minum (piring, gelas, sendok, garpu, cangkir, dll).	Egrang Bathok

1	2	3
3.2.	Pakaian	
3.2.1	Jenis-jenis pakaian (baju, kaos, celana, rok, singlet, celana dala, kaos kaki, dll).	Tembang' bocah cilik-cilik', Jamuran
3.2.2	Manfaat pakaian (melindungi tubuh, dll).	Bethet Ting Tong
3.2.3	Perawatan pakaian (dicuci, dogosok, dll).	Cendak Uwet
3.3.	Kebersihan, Kesehatan, Keamanan	
3.3.1	Alat-alat kebersihan (sapu, kain pel, lap, kemonceng, dll).	Bitingan, Boy-boynan, Lompat Tali
3.3.2	Cara menjaga kesehatan, (mandi, gosok gigi, cuci tangan, dll).	Tembang' bang-bang wis raina', Egrang Bathok
3.3.3	Cara menghindari bahaya (korek api, pecahan kaca, racun, paku, dll).	Jamuran
4	HEWAN	
4.1.	Hewan Di sekitar Tempat Tinggal	
4.1.1	Hewan ternak (ayam, sapi, kambing, dll).	Menthoq-menthoq, Aku duwe pitik cilik, jago kate, Bapak tani duwe kandang, Endhog-endhogan
4.1.2	Hewan kesayangan (kucing, kelinci, anjing, dll).	Kucing dan tikus, Petak Umpet, Jaranan, Dhempo
4.2.	Hewan Di Udara	
4.2.1	Burung (merpati, kutilang, kakatua, dll).	Manuk engkuk, Cublak-cublak Suweng, Bethet Ting Tong
4.2.2	Serangga (kupu, capung, belalang, dll).	Srengenge nyunar, kupu kuwi, jangkrik ngengkrik, Tawon-tawonan
4.3.	Hewan Di Air	
4.3.1	Hewan di kolam (ikan, katak, dll).	Kodhok ngorek, iwak emas
4.3.2	Hewan di laut (hiu, ikan paus, gurita, anjing laut, dll).	Ingkling, Kotak Pos, Ular Naga
4.4.	Hewan Di Daratan	
4.4.1	Hewan di dalam rumah (cacing, semut, ular, dll).	Cendak Uwet, Uler-uler keket
4.4.2	Hewan di hutan (gajah, harimau, serigala, dll).	Kidang talun, tikus pithi, Ular Naga
5.	TANAMAN	Jamuran
5.1.	Tanaman Hias	
5.1.1	Bunga (anggrek, mawar, melati, nusa indah, dll)	Tembang'tak pethik-pethik, Dhempo
5.1.2	Bonsai, Pale, Cemara, dll	Bundheran

1	2	3
5.2.	Tanaman di Kebun	
5.2.1	Buah-buahan (mangga, pisang, jambu, jeruk, dll).	Dondong opo salak, Dhakon, Kotak Pos
5.2.2	Warung hidup (bayam, tomat, cabe, kangkung, dll).	Ayo tuku kluwih, Egrang Bathok, Jamuran
5.2.3	Apotik hidup (jahe, kencur, lengkuas, dll)	Suwe ora jamu, Dhakon, Kotak Pos
5.3.	Tanaman Di Ladang	
5.3.1	Padi, jagung, ketela, dll	Kembang jagung
5.4.	Tanaman Di Hutan	Jamuran
5.4.1	Jati, akasia, mahoni, trembesi, dll	Kotak Pos, Pak Tani
6.	REKREASI	
6.1.	Tempat Rekreasi	
6.1.1	Kebun Binatang (Gembiraloka, Taman Safari, dll).	Ular Naga, Jaranan
6.2.2	Pantai (Baron, Kukup, Krakal, Sadeng, Parangtritis, dll)	Numpak prau layar, Boy-boynan
6.2.3	Taman bermain (kid fun, pura wisata, tirta nirmala, dll).	Bundheran
6.2	Kendaraan Darat	
6.2.1	Kendaraan roda dua (sepeda, sepeda motot, dll).	Egrang Bathok, Dingklik Oglak Aglik
6.2.2	Kendaraan roda tiga (bemo, becak, dll).	tembang‘Ayo numpak bemo’ Dolanan becak-becakan, Dhempo
6.2.3	Kendaraan roda empat, terminal (mobil, bis, dll)	Montor-montor cilik,
6.2.4	Kereta api, stasiun.	Naik Kereta Apia atau Numpak Sepur
6.1.	Kendaraan di laut dan di udara	
6.1.1	Kendaraan di laut, pelabuhan (perahu, kapal pesiar, kapal selam, <i>speedboat</i>)	‘aku duwe prahu (iming-iming), Dhakon
6.1.2	Kendaraan di udara, pengkalan udara/bandara (jet, helicopter, pesawat tempur, pesawat terbang, dll.).	Cublak-cublak Suweng
6.2.	Perlengkapan Rekreasi	
6.2.1	Bekal makanan dan minuman (roti, aqua), peralatan (payung, tas, dll)	Endhog-endhogan
7.	PEKERJAAN	
7.1.	Macam-macam Pekerjaan dan Perlengkapannya	
7.1.1	Petani : cangkul,	Pak Tani, Benthik, Soyang

1	2	3
7.1.2	Guru : buku, dll	Boy-boynan
7.2.	Tugas-tugas Pekerjaan	
7.2.1	Petani : Menanam padi,	Pak Tani, Jlang-jling Kitiran.
7.2.2	Guru : mengajar,	Kotak Pos, Dhakon
7.2.3	Dokter : memeriksa pasien	Cublak-cublak Suweng
7.3.	Tempat-tempat Bekerja	
7.3.1	Petani : Di sawah,	Ingkling
7.3.2	Guru : Di sekolah,	Dhakon
7.3.3	Dokter : Di rumah sakit.	Dhempo
8.	AIR, UDARA, API (BENDA)	
8.1.	Air	
8.1.1	Macam-macam air (air sumur, air hujan, air laut, dll).	Boy-boynan
8.1.2	Kegunaan air (minum, mandi, mencuci, dll).	Bang-bang wis raina, Dhakon
8.1.3	Bahaya air (banjir, dll).	Ingkling
8.2.	Udara	Ambah-ambah lemah
8.2.1	Angin (angin topan, angin laut, dll).	Bethet Ting Tong
8.2.2	Kegunaan udara (bernafas, mengisi ban, dll).	Bundheran, Layangan, Kitiran
8.3.	Api	
8.3.1	Sumber api (matahari, listrik, batu bara, dll)	Endhog-endhogan
8.3.2	Kegunaan api (memasak, penerangan, penghangat, dll)	Cendhak Uwet
8.3.3	Bahaya api (kebakaran, tersengat listrik, dll).	Dhempo
9.	ALAT KOMUNIKASI	
9.1.	Alat-alat Komunikasi	
9.1.1	Macam-macam alat komunikasi (radio, TV, Koran, majalah, dll).	Kenthongan
9.2.	Kegunaan Alat Komunikasi	
9.2.1	Radio untuk mendengar berita, Koran : membaca berita, dll	Dhakon
10.	TANAH AIRKU	
10.1	Desaku	
10.1.1	Tata cara kehidupan/kebiasaan (gotong royong, dll).	Cublak-cublak Suweng, Benthik
10.1.2	Adat istiadat (rasulan, nyadran, dll).	Egrang Bathok
10.2.	Suku-suku Bangsa Di Indonesia	
10.2.1	Rumah adat (joglo, bangsal kencono, dll).	Jamuran
10.2.2	Pakaian adat (kebaya, sorjan, blangkon, dll).	Bethet Ting Tong

1	2	3
10.2.3	Bahasa Daerah (bahasa jawa, sunda, batak, dll).	Cublak-cublak Suweng, Dhuktri
10.3.	Lambang Negara, Bendera, Bahasa	
10.3.1	Lambang Negara (Garuda Pancasila)	Wulungan
10.3.2	Bendera (merah putih).	
10.3.3	Bahasa (bahasa Indonesia)	
10.4	Pemimpin di Negara	
10.4.1	Negara : Presiden	Lurah-lurahan
10.4.2	Propinsi : Gubernur	Mil-milan (Magang Lurah)
10.4.3	Kabupaten : Bupati	
10.4.4	Kecamatan : Camat	
11.	ALAM SEMESTA	
11.1.	Jenis-jenis Musim	
11.1.1	Musim Hujan	Wancine turu kepati, Jamuran
11.1.2	Musim Kemarau, dll.	Kitiran, Bedhilan
11.2	Bencana Alam	
11.2.1	Gempa bumi, gunung meletus, tanah longsor, dll	Cendhak Uwet
11.3	Matahari, Bulan, Bintang, Bumi	
11.3.1	Yang menciptakan matahari, bulan, bintang, bumi.	Wancine turu kepati, esuk uthuk-thuk,
11.3.2	Kegunaan matahari, bulan, bintang, bumi.	Srengenge nyunar, padhang mbulan
11.4	Gunungku	
11.4.1	Gunung berapi (Gunung Merapi, Bromo, Krakatau,dll)	‘Esuk-esuk uthuk-uthuk’
11.4.2	Gunung tidak berapi (Gunung Seribu, dll).	Dhakon

Bahan Pembelajaran (1)

Tema/Subtema:

Hewan/Hewandisekitar Tempat Tinggal

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

Indikator:

- 1) Menyanyi lebih dari 20 lagu anak- anak (**B.15/ Komunikatif/ Mandiri**)
- 2) Membuat sajak sederhana (**B.19/ Kreatif**)
- 3) Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (**S.23/ Bersahabat/ Komunikatif**)

- 4) Berbuat baik terhadap semua makhluk Tuhan (**NAM. 10/ Peduli Sosial**)
- 5) Mencocok bentuk (**F.30/ Kreatif**)
- 6) Menyebut simbol-simbol huruf vocal dan konsonan yang dikenal dilingkungan sekitar (**B.25/ Gemar Membaca**)

Tujuan Pembelajaran:

- 1) Anak dapat berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal symbol- symbol untuk persiapan membaca.
- 2) Anak mampu menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap
- 3) Anak mampu memiliki sikap yang gigih (tidak mudah menyerah)
- 4) Anak terbiasa berperilaku sopan santun
- 5) Anak mampu meniru bentuk
- 6) Anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf

Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Guru

Dalam pembukaan, guru mengingatkan siswa untuk memulai sesuatu dengan berdoa, membariskan siswa, dan mengajak siswa masuk ke ruang kelas.

Dalam kegiatan awal, guru mencermati kegiatan siswa. Guru memberi contoh lagu “Aku Duwe Pithik“. Guru membimbing anak **membuat sajak** dari nama dan jenis hewan ternak dan kesayangan. Guru memberi pujian kepada anak yang berani mengucapkan sajak hasil karyanya.

Dalam kegiatan inti, Guru meminta anak untuk menyebutkan nama dan jenis hewan ternak. Guru memperlihatkan gambar anak yang berbuat baik kepada hewan ternak dan kesayangan, kemudian meminta anak untuk mewarnai gambar anak yang berbuat baik. Guru memuji anak yang berani menjawab pertanyaan dengan benar dan cermat mewarnai anak yang berbuat baik.

Guru memberi contoh bagaimana caranya mencocok gambar sapi secara benar. Guru mendampingi anak dalam mencocok gambar sapi. Guru member *reward* kepada anak yang mampu mencocok bentuk secara rapi, dan mampu menyebutkan hurufvokal/konsonan secara cermat dari nama-nama hewan ternak dan kesayangan.

Dalam kegiatan istirahat, guru mengawasi kegiatan yang dikerjakan oleh siswa.

Dalam kegiatan akhir, guru melakukan evaluasi atas apa yng telah dipelajari, dan melakukan refleksi.

b. Kegiatan Siswa

Pada pendahuluan, anak berbaris di depan kelas dan masuk ke ruang kelas secara tertib.

Pada kegiatan awal, siswa membaca doa belajar, dan menghafalkan surat-surat pendek dan hafalan hadist. Anak menirukan lagu yang dinyanyikan oleh guru. Anak menirukan kembali sajak yang dibacakan oleh guru.

Pada kegiatan inti, anak menjawab pertanyaan mengenai jenis dan nama hewan ternak. Anak mengerjakan tugas mewarnai gambar dan mencocokkan gambar sapi.

Pada kegiatan istirahat, anak-anak bermain di halaman sekolah memanfaatkan alat-alat dan mainan yang ada, atau berlari-larian.

Pada kegiatan akhir, anak memperhatikan ucapan Guru dan bersiap untuk pulang. Anak antri bersalaman dengan Guru.

Skenario Kegiatan

No	Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan
1	2	3
1.	Pembukaan	Berbaris, Memainkan Permainan “Aku Duwe Pithik”, Menirukan gerakan berbagai hewan ternak dan kesayangan Meeting Pagi - Sharing dengan anak - Syiar dan pembiasaan - Penjelasan kegiatan hari ini
2.	Kegiatan Inti	Kegiatan Inti I - Bercakap dan diskusi “Nama dan Ciri Hewan ternak, dan hewan kesayangan” menyanyikan lagu “Menthog-menthog” dan “Ke kebun binatang” - Mencocok gambar hewan ternak dan kesayangan berdasarkan ukuran tubuhnya Istirahat (makan, minum, dan bermain) Kegiatan Inti II - Bermain “Kucing dan Tikus” atau “Wedhus Prucul” - Menggambar hewan (salah satu hewan ternak atau hewan kesayangan).
3.	Penutup	Meeting siang - Simpulan kegiatan hari ini, dan Evaluasi kegiatan hari ini. Refleksi. Penutup: Doa penutup, dan Salam

Bahan Pembelajaran (2)

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 rinci

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 memberireward 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 rencanackegiatan yang akan dilakukan. Anak secara bersama-sama membuat kandang burung dengankelompoknya. 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 dan 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	<p>SUDUT KELUARGA</p> <p>Pemberian tugas :</p> <p>Menyiapkan perencanaan, membuat bentuk kandang burung atau serangga dari kardus dalam 1 kelompok</p> <p>SUDUT KELUARGA</p> <p>Pemberian tugas :</p> <p>Melukis dengan kuas Burung atau serangga</p>
3	Istirahat (30 menit)	<p>Doa Istirahat & masuk kamar mandi</p> <p>Memainkan Permainan “Bethet thing thong”, Menirukan gerakan burung dan serangga</p> <p>Do’a keluar kamar mandi</p> <p>Do’a akan & sesudah makan dan minum</p>
4	Kegiatan Akhir (30 menit)	<p>Evaluasi</p> <p>Refleksi</p> <p>Doa pulang</p> <p>Salam</p>

BAB 6

RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

6.1. Pengantar

Seperti telah dikemukakan pada bagian pendahuluan bahwa untuk kepentingan pengembangan Majeda Berbasis Dolanan Anak, penelitian ini akan dikerjakan dalam tiga tahapan, yaitu: (1) Studi Pendahuluan dan Pengembangan Model; (2) Pengujicobaan Model; dan (3) Pengujian operasional, revisi dan penyusunan modul, dan Diseminasi Model.

Berdasarkan hasil pembahasan menunjukkan bahwa penelitian tahap pertama telah dilaksanakan yang menghasilkan Format Majeda berbasis Dolanan anak yang telah divalidasi oleh ahli dan praktisi. Walaupun telah dihasilkan model yang tervalidasi, tetapi model ini belum dapat diimplementasikan di lapangan. Dengan demikian, penelitian perlu dilanjutkan pada tahap ke-dua yaitu ujicoba skala kecil dan luas. Ujicoba perlu dilakukan agar model yang telah tersusun memperoleh masukan dan sesuai dengan kondisi lapangan agar model menjadi lebih berkualitas.

Kegiatan yang akan dilaksanakan pada tahapan berikutnya adalah pengujicobaan model. Penjelasannya sebagai berikut.

6.2. Pengujicobaan Model

Setelah melakukan studi pendahuluan dan perancangan model awal, kemudian kegiatan dilanjutkan dengan melaksanakan pengujicobaan model. Tahapan ini memiliki empat langkah kegiatan, yaitu:

- 1) Uji lapangan terbatas: Merupakan uji lapangan awal yang hanya melibatkan beberapa subjek penelitian saja. Sesuai dengan hasil FGD saat validasi, para guru TK berkeinginan agar sebelum ujicoba diadakan sosialisasi Dolanan anak bagi guru-guru TK. Karenanya, sosialisasi Dolanan anak akan dilaksanakan sebelum ujicoba. Setting untuk ujicoba terbatas akan dipilih beberapa TK di kabupaten Sleman, yaitu (1) TK Ceria Demangan Baru atau TK Al Amien Kadisoka, (2) TK Model Sleman, dan (3) TK IT Husnayain Tempel. Pemilihannya TK tersebut untuk mewakili daerah perkotaan, pertengahan, dan pedesaan. Setelah

dilakukan uji lapangan terbatas dilakukan revisi model yang telah disusun. Revisi dimaksudkan agar produk penelitian yang dikembangkan layak untuk diuji kembali pada uji lapangan yang lebih luas.

- 2) Uji lapangan lebih luas: Uji ini merupakan uji lapangan yang melibatkan lebih banyak subjek penelitian atau TK yang terlibat. *Setting* uji lapangan luas akan dilaksanakan untuk TK se DIY, terutama di kabupaten Sleman mempergunakan TK yang dipakai dalam uji lapangan terbatas. Penentuan TK akan bekerjasama dengan IGTKI DIY berdasarkan ketentuan perwakilan daerah perkotaan, pertengahan, dan pedesaan. Sejalan dengan uji lapangan luas, juga dilaksanakan uji terhadap efektifitas produk yang dikembangkan. Uji ini akan dilaksanakan dengan cara meminta pendapat atau penilaian dari ahli terhadap implementasi model yang dilaksanakan oleh para guru TK terpilih.
- 3) Revisi model: Hasil temuan dan masukan uji lapangan luas serta uji efektivitas model pemebelajaran akan dipergunakan untuk melakukan revisi model untuk mengurangi tingkat kelemahan dari produk yang dikembangkan dan produk tersebut layak untuk diuji kembali pada uji operasional. Selain itu, revisi dilakukan untuk menyempurnakan model pembelajaran agar lebih sesuai dengan materi yang akan diajarkan, karakteristik dan kemampuan siswa, dan kemampuan guru atau kondisi lapangan secara keseluruhan.
- 4) Penyusunan laporan tahap kedua: sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan penelitian tahap kedua berupa uji lapangan terbatas dan luas, peneliti akan menyusun laporan penelitian setelah pekerjaan ujicoba selesai dilaksanakan.

BAB 7

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1. 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 ditemukan 87 jenis/bentuk Dolanan anak yang potensial untuk dimanfaatkan sebagai media dan wahana pembelajaran TK. Dolanan anak tersebut dapat mengembangkan berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangannya 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 pemilihan 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) Teme-subtema, (2) Indikator, (3) Tujuan pembelajaran, (4) Kegiatan guru dan kegiatan siswa, dan (5) skenario pembelajaran.

7.2. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan, pendekatan penelitian dan pengembangan memiliki sepuluh langkah kegiatan yang harus dilakukan, tetapi tahapan ini baru sampai pada pengembangan disain model. Walaupun format model pembelajaran telah divalidasi oleh ahli dan praktisi, tetapi hasil penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dikemukakan sebagai berikut.

- 1) Model yang dihasilkan masih berupa disain awal yang perlu dikembangkan lebih lanjut dalam tahapan ujicoba lapangan.
- 2) Walaupun sudah mengkaji beberapa kondisi di lapangan dan kajian pustaka secara teoritis, namun masih bersifat disain awal, maka model yang dihasilkan masih lebih banyak bersifat teoritik belum banyak melibatkan pertimbangan empirik di lapangan.
- 3) Dengan demikian, penelitian ini masih harus menempuh perjalanan panjang untuk sampai ke tahapan diseminasi dan implementasi model. Karenanya, penelitian ini masih perlu dilanjutkan atau diteruskan di masa yang akan datang.

7.3. Saran

Memperhatikan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut.

- 1) DIY memiliki berbagai Dolanan anak yang berpotensi untuk dipergunakan sebagai wahana dan materi pembelajaran di TK, karenanya para guru dapat menggali atau mengeksplorasi Dolanan anak tersebut agar dapat menyenangkan anak dan melestarikan warisan budaya bangsa.

- 2) Model yang dihasilkan belum dapat dipergunakan sepenuhnya dalam proses pembelajaran di TK karena masih perlu diujicobakan terlebih dahulu di lapangan agar dapat mencapai model yang siap dipergunakan oleh para guru.

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*. 4th ed. New York: Longman
- Christriyati Ariani, dkk. (1997/1998). *Pembinaan Nilai Budaya melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Depdikbud.
- Conrad, CF., & Serlin, RC. (2006). *The Sage handbook for research in education: Engaging ideas and enriching inquiry*. Thousand Oaks CA.: Sage Publications.
- Crain, William. (2007). *Teori perkembangan: Konsep dan aplikasi*. (Terjemahan Yudi Santoso). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dapan. (2013). *Kumpulan Permainan Tradisional*. FIK UNY.
- Dananjaya, James. (1991). *Folklore Indoensia*. Jakarta: PT. Grafiti
- Denzin, N.K., & Lincoln, Y.S. (Eds.). (2009). *Handbook of qualitative research*. (Terjemahan Dariyatno, dkk). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- 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*.
- Direktorat Pembinaan TK dan SD. (2007). *Pengelolaan Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dit Pembinaan TK-SD, Ditjen Mandikdasmen, Kemdiknas.
- Encyclopædia Britannica* online. (2009). "Kindergarten." In *Encyclopædia Britannica Online*: Diunduh 3 September 2009, dari: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/318044/kindergarten>.
- Haywood, Kathleen M., (1986). *Life span motor development*. 2nd ed. Champaign, IL.: Human Kinetics.

- Ismatul Khasanah, Agung Prasetyo, dan Ellya Rakhmawati (-) “Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini.” *Laporan penelitian*.
- Jasa Ungguh Muliawan. (2009). *Manajemen playgroup & taman kanak-kanak*. Yogyakarta: Penerbit DIVA Press.
- Kelly, L.E., & Melograno, V.J. (2004). *Developing the physical education curriculum: An achievement-based approach*. Champaign, IL.: Human Kinetics.
- Ki Hadjar Dewantara. (2009). *Menuju manusia merdeka*. Yogyakarta: Leutika.
- Ki Hadi Sukatno. (2013). “Dolanan anak menurut Ki Hadi Sukatno”. Diunduh pada 3 Desember 2013 dari http://id.wikipedia.org/wiki/Ki_Hadi_Sukatno.
- Mansur. (2007). *Pendidikan anak usia dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Merriam, Sharan B. (2009). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. San Francisco: Jossey-Bass.
- 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.
- Ni Nyoman Seriati dan Nur Hayati (2010) “Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini.” *Laporan Penelitian*. Pusdi PAUD Lemlit UNY.
- Payne, V.G., & Isaacs, L.D. (1995). *Human motor development: A lifespan approach*. 3rd ed. Mountain View, CA.: Mayfield Publishing Company.
- Pemerintah RI. (2003). *Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Santrock, John W. (2007). *Psikologi pendidikan*. Edisi kedua. (terjemahan Tri Wibowo B.S.) Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- 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>.

- Slamet Suyanto, dan Sugito (2001) “Identifikasi permainan tradisional yang potensial untuk mendidik anak”. *Laporan Penelitian*. Pusdi PAUD Lemlit UNY.
- Sukirman Dharmamulya, dkk. (1981/1982). *Permainan Anak-anak Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Dekdikbud
- _____. (1992/1993). *Transformasi nilai melalui permainan rakyat*. Jakarta: Dekdikbud.
- TK IT Ukhuwah Islamiyah. (2011). *Tema subtema Tahun Ajaran 2011/2012*.
- Vivi Wijayanti. (2008). “Nilai Pendidikan dalam Dolanan Anak” Skripsi. FIB UI diunduh pada 4 Desember 2013 dari <http://lontar.ui.ac.id>
- Wawan S. Suherman, dkk., (2012). “Pengembangan Majeda untuk mengoptimalkan Tumbuhkembang Anak TK”. *Laporan Penelitian*. LPPM UNY.
- 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>.
- Yuliani N. Sujiono. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT. Indeks.

Lampiran-lampiran



PANDUAN PEMANFAATAN MAJEDA BERBASIS DOLANAN ANAK

Tim Penyusun

Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.

Soni Nopembri, M.Pd.

Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.

**Nomor Kontrak: 009/AUPT-BOPTN/UN34.21/2013,
18 Juni 2013**

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2013**

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Illahi Rabbi atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan salah tugas Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu penelitian dengan judul “Pengembangan “Majeda” berbasis Dolanan Anak untuk Mengoptimalkan Tumbuh-kembangan Siswa Taman Kanak-kanak”. Penelitian ini merupakan penelitian unggulan perguruan tinggi. Pada tahap pertama, penelitian ini bertujuan untuk mewujudkan Majeda Berbasis Dolanan Anak yang telah divalidasi oleh ahli.

Penelitian ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, karenanya peneliti menghaturkan terima kasih kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian ini.
2. Bapak Ketua LPPM UNY yang telah memberikan berbagai saran dan masukan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.
3. Para ahli Dolanan Anak, Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidik dan anak didik di TK Ceria, TK Model, TK IT Husnayain, TK Al Amien, dan TK lainnya yang telah bersedia membantu pelaksanaan penelitian ini.

Ucapan terima kasih dihaturkan pula kepada semua pihak, yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu dengan segala cara dan bentuk sehingga penelitian ini dapat selesai. Semoga segala amal kebaikan ibu/bapak/saudara mendapat limpahan pahala yang tak terhingga dari Rabb yang mahakasih.

Yogyakarta, November 2013
Peneliti,

Bab I

PENDAHULUAN

Majeda berbasis Dolanan Anak merupakan singkatan dari Model Aktivitas Jasmani yang Edukatif dan Atraktif berbasis Dolanan Anak. Penelitian untuk mengembangkan Majeda berbasis Dolanan anak menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dari Borg and Gall (1983). Borg dan Gall (1983: 771-772) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan dalam pendidikan merupakan suatu proses yang dipergunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Proses tersebut memiliki langkah-langkah: mengkaji hasil penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan hasil penemuan tersebut, melakukan pengujian lapangan yang akan dipergunakan untuk mengimplementasikan produk tersebut, merevisi produk berdasarkan hasil pengujian lapangan. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Tahapan penelitian yang dikerjakan pada kesempatan ini adalah mengembangkan Majeda berbasis Dolanan Anak yang sudah tervalidasi oleh ahli.

Sesuai namanya, model ini diharapkan dapat memfasilitasi tumbuhkembang siswa TK secara optimal, sehingga dapat menghantarkan anak memiliki fondasi yang kuat untuk berkembang selanjutnya. Model pembelajaran ini memanfaatkan dolanan anak sebagai basisnya. Dolanan anak tradisional banyak tersebar di DIY, tetapi tampaknya belum dimanfaatkan secara maksimal oleh para pamong TK untuk wahana dan materi pembelajaran. Padahal sesuai dengan karakteristik anak didik TK dan pembelajaran TK, pembelajaran TK sangat erat kaitannya dengan bermain dan permainan. Salah satu bukti dari keterkaitan tersebut adalah ungkapan “bermain seraya belajar, belajar sambil bermain”.

Karena bermain merupakan penanda utama dan wahana utama bagi pembelajaran TK, maka pembelajaran TK semestinya dapat memanfaatkan Dolanan anak sebagai wahana dan materinya. Namun demikian, tampaknya tidak semua Dolanan anak tradisional dapat dimanfaatkan sebagai wahana dan materi

pembelajaran TK karenanya perlu dipilih dan dipilah sesuai dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran. Bentuk pembelajaran yang memanfaatkan Dolanan anak sebagai wahananya kemudian disebut dengan Model Aktivitas Jasmani yang Edukatif dan Atraktif berbasis Dolanan Anak disingkat menjadi Majeda Berbasis Dolanan Anak.

Untuk mengkaji teori dan hasil-hasil penelitian yang relevan dengan model yang akan dihasilkan, peneliti melakukan penelusuran terhadap beberapa dokumen sebagai berikut.

- 1) Ahmad Yunus. ed. (1980/1981). *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*,
- 2) Sukirman Dharmamulya, dkk. (1981/1982). *Permainan Anak-anak Daerah Istimewa Yogyakarta*,
- 3) Sukirman Dharmamulya, dkk. (1992/1993). *Transformasi Nilai melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*,
- 4) Christriyati Ariani, dkk. (1997/1998). *Pembinaan Nilai Budaya melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*.
- 5) Slamet Suyanto dan Sugito. (2001). *Identifikasi Permainan Tradisional yang Potensial untuk Mendidik Anak*.
- 6) Ni Nyoman Seriati dan Nur Hayati. (2011). *Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk menstimulasi keterampilan Sosial Anak Usia Dini*.
- 7) Joyce, B., Weil, M., and Calhoun E. (2009). *Models of teaching: Model-model pengajaran*. Edisi Delapan. Diterjemahkan oleh Akhmad Fawaid dan Ateilla Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Berdasarkan hasil kajian terhadap berbagai sumber pustaka tersebut, peneliti dapat menyusun draft model aktivitas jasmani. Setelah memperoleh kerangka model yang akan dikembangkan, penelitian dilanjutkan dengan pengumpulan berbagai Dolanan anak.

Hasil pengkajian pustaka, dan penelusuran di lapangan menunjukkan bahwa berbagai Dolanan anak masih ada dan dimainkan pada kesempatan-kesempatan tertentu. Namun demikian, keberadaan Dolanan anak di kalangan anak-anak agak tersisihkan oleh kemunculan berbagai permainan dan peralatan

modern, seperti televisi, *play station*, dan berbagai peralatan permainan yang didatangkan dari luar negeri. Permainan dan peralatan tersebut lebih banyak beredar di perkotaan, namun daerah pedesaanpun tidak terhindar dari pengaruh permainan dan peralatan modern.

Banyak anak-anak yang menghabiskan waktu luangnya duduk di depan televisi atau memainkan *games* yang tidak memerlukan gerak, mereka cukup duduk manis selama berjam-jam. Kondisi ini menyebabkan anak-anak kekurangan gerak atau hipokinetik. Kondisi tersebut akan bertambah parah apabila ketika bermain mereka ditemani oleh makanan ringan yang tidak sehat. Sambil memainkan *games*, mereka asik mengunyah makanan ringan yang disuguhkan. Kondisi ini bila dibiarkan terus akan mengkhawatirkan dan memperburuk kebugaran jasmani anak-anak. Mengkhawatirkan dan memperburuk kondisi kebugaran karena mereka sudah kurang gerak ditambah dengan mengkonsumsi makanan yang tidak sehat, sehingga mereka menjadi obes (kegemukan) dan tingkat kebugarannya menurun.

Untuk menanggulangi hal itu, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan Dolanan anak di dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan cara ini diharapkan anak-anak akan mengenal dan mencintai Dolanan anak, sehingga mereka akan memainkannya pada setiap kesempatan waktu luang yang dimilikinya. Untuk menunjang upaya tersebut, langkah pertama adalah mengidentifikasi berbagai jenis Dolanan anak yang ada di DIY. Setelah diperoleh data mengenai berbagai jenis Dolanan anak, kemudian Dolanan anak tersebut diklasifikasikan berdasarkan nilai-nilai dan fungsi dari Dolanan anak tersebut.

Sejalan dengan pengkajian Dolanan Anak melalui kepustakaan dan pengumpulan melalui observasi dan wawancara, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan di 3 TK terpilih agar diperoleh gambaran mengenai proses pembiasaan dan pengembangan siswa TK. Selain mencermati proses pembelajaran, peneliti memperhatikan tumbuhkembang Siswa yang ada di TK tersebut, ditambah dengan pengkajian atas karaktersitik siswa TK dari buku-buku tentang TK. Karakteristik siswa dan tumbuhkembang anak diperlukan sebagai dasar untuk menyelaraskan Dolanan anak dengan tema atau

materi ajar yang akan disampaikan pada hari tersebut. Berdasarkan proses penyelerasan tersebut akan diperoleh Majeda Berbasis Dolanan anak untuk proses pembelajaran TK.

Guru dapat memanfaatkan model ini dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Sebelum mempergunakan bahan ajar, ibu/bapak guru dipersilahkan mencermati landasan teori yang menghantarkan model ini. Landasan teori terdapat pada bab 2, bab 3, dan bab 4.
- 2) Setelah mencermati landasan teori, ibu/guru dipersilakan mencermati daftar tema-subtema yang sudah dipasangkan dengan dolanan anak. Daftar tersebut masih dapat diubah dan disesuaikan dengan tingkat kebutuhan ibu/bapak di lapangan.
- 3) Inti Majeda berbasis Dolanan Anak terdapat pada Bab V, oleh karenanya silakan ibu bapak mencermatinya. Bahan Pembelajaran yang disajikan merupakan contoh pengembangan dari Gabungan Tema-subtema dengan Dolanan anak. Silakan ibu/bapak mengembangkan bahan pembelajaran berpedoman pada format yang ada dan bahan dasar yang disediakan.
- 4) Setelah mencermatinya, kami persilahkan ibu/bapak mempergunakan Majeda untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Bab II

DOLANAN ANAK

Dolanan anak merupakan salah satu aktivitas bermain yang populer di masa lalu, tetapi ia sudah mulai tergerus oleh kemajuan zaman pada masa kini. Padahal, permainan ini memiliki nilai-nilai pendidikan yang penting. Vivi Wijayanti (2008, 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 (dalam Vivi Wijayanti, 2008: 12) menambahkan bahwa dolanan bermakna (a) bermain, (b) sarana yang digunakan untuk bersenang-senang bagi anak-anak, dan (c) permainan.

Dananjaya (1991, 171) menyatakan bahwa dolanan anak dimanapun di dunia ini biasanya dibedakan berdasarkan gerak tubuh seperti lari, lompat atau berdasarkan kegiatan social sederhana seperti kejar-kejaran, sembunyi-sembunyian, kelahi-kelahian atau berdasarkan matematika dasar atau kecekatan tangan seperti menghitung atau melempar batu kesuatu lubang tertentu atau yang bersifat untung-untungan.

Pernyataan Dananjaya sejalan dengan pemikiran Ki Hadjar Dewantara. 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.

Dengan demikian, Dolanan anak dapat diartikan sebagai berbagai aktivitas permainan yang dilakukan oleh anak-anak untuk mendapatkan kesenangan dan dilaksanakan di waktu senggang. Selain itu, anak-anak dapat memperoleh keuntungan dari permainan yang dimainkannya berupa fasilitasi pertumbuhan dan perkembangannya.

Berdasarkan batasan Dolanan Anak tersebut, peneliti melakukan pengumpulan data mengenai Dolanan Anak di DIY. Penelusuran dilakukan melalui studi lapangan dengan menyebarkan tim peneliti ke kabupaten/kota yang ada di DIY. Pengumpulan informasi mengenai Dolanan anak dalam studi lapangan dilakukan oleh mahasiswa PJKR yang sudah hampir lulus kuliah sehingga mereka dapat berkonsentrasi melaksanakan pengumpulan data tidak terganggu oleh perkuliahan. Untuk memperlancar dan memudahkan pelaksanaan tugas, pengumpul data dipilih mereka yang berasal dari daerah lokasi tugasnya. Pengumpulan informasi dilakukan melalui observasi dan wawancara.

Data yang diperoleh adalah Dolanan Anak yang cocok untuk menumbuhkembangkan seluruh potensi anak. Hasil penelusuran dan pengkajian menunjukkan data sebagai berikut.

- 1) Kota Yogyakarta memiliki 16 macam Dolanan anak yang biasanya dimainkan oleh anak-anak usia TK-SD.
- 2) Kabupaten Sleman memiliki 16 Dolanan yang banyak dilakukan oleh berbagai kalangan usia, sebagian besar Dolanan anak masih dapat disaksikan hingga saat ini.
- 3) Kabupaten Kulonprogo memiliki sejumlah 15 Dolanan anak yang masih dikenali oleh masyarakat Kulonprogo;
- 4) Kabupaten Gunungkidul mempunyai 18 Dolanan anak yang masih dipraktikkan pada saat-saat tertentu.
- 5) Kabupaten Bantul masih nguri-nguri 22 Dolanan anak yang banyak dimainkan pada waktu sengang.

Dolanan anak yang teridentifikasi di lima kabupaten/kota, sesungguhnya ada yang memiliki nama yang mirip, tetapi dimainkan dengan cara yang agak berbeda, dan ada pula yang memiliki sebutan lain. Dengan demikian, jumlah keseluruhan Dolanan anak yang disajikan sudah melalui tahapan penyaringan sehingga jumlahnya menjadi 87 Dolanan anak. Selain itu, pada saat validasi ahli, Drs. Dapan, M.Kes (salah seorang pakar yang diundang) menyampaikan koleksi permainan tradisionalnya. Dari kumpulan tersebut, kemudian diseleksi, dan diperoleh 38 Dolanan anak yang berpotensi untuk dijadikan wahana dan materi

pembelajaran di TK. Karenanya, memperhatikan nilai-nilai, fungsi, dan usia yang memainkan Dolanan anak tersebut menunjukkan bahwa Dolanan anak memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai wahana dan materi pembelajaran TK.

Bermain sangat berkaitan erat dengan Pembelajaran di TK 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. Bermain merupakan aneka ragam kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak. Bermain merupakan kegiatan yang bersifat nonserius, luwes, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan tersebut dan yang secara imajinatif ditransformasikan sepadan dengan dunia orang dewasa. 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 (Moeslichatoen, 2004: 24-25). Bermain diyakini memiliki kedudukan strategis dalam pendidikan TK karena ia sesuai dengan karaktersitik dan dunia anak, memiliki ragam yang variatif, dan mudah dilakukan oleh anak.

Berkaitan dengan penjelasan di atas, Ki Hadjar Dewantara menyatakan bahwa Dolanan anak memiliki guna atau faedah yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Sukirman Dharmamulya, dkk. (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.

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 anak yang akan dikembangkan, 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.

Ki Hadi Sukatno (20013) membagi "dolanan anak" tradisional berdasarkan maksudnya menjadi:

(1) mainan yang bersifat menirukan perbuatan orang dewasa, misalnya: pasaran, mantenan, dayoh-dayohan, membuat rumah dari batu dan pasir, membuat pakaian boneka dari kertas, membuat wayang dari janur atau rumput-rumputan, dan lain sebagainya; (2) permainan untuk mencoba kekuatan dan kecakapan. Permainan ini dengan tidak disadari oleh anak-anak sendiri mempunyai maksud melatih kekuatan dan kecakapan jasmani. Misalnya: tarik-menarik, berguling-guling, bergulat, berkejar-kejaran, gobaksodor, gobak-bunder, bengkak, bentik-uncal, jetungan, gendongan dengan gendongan, obrok, tembung, bandhulan, dan masih banyak lagi yang sudah kurang dikenal lagi oleh generasi masa kini; (3) permainan melatih panca-inder. Dalam permainan ini termasuk latihan kecakapan meraba dengan tangan, menghitung bilangan, memperkirakan jarak, menajamkan alat penglihatan dan pendengaran, menggambar, dan lain sebagainya. Permainan semacam ini, misalnya: gatheng, dakon, macanan, sumbar-suru, sumbarmanuk, sumbar-dulit, kubuk, adu-kecik, adu-kemiri, main kelereng, jirak, bengkak, paton, dekepan, menggambar di tanah, main petak umpet, main bayang-bayangan, serangserongan, dan lain sebagainya; (4) permainan dengan latihan bahasa, yaitu permainan anak-anak berupa percakapan. Setiap kali anak-anak berkumpul, biasanya selalu terlibat dalam perbincangan tentang dongeng, cerita pengalaman atau teka-teki, yang menimbulkan tumbuhnya fantasi. Biasanya selalu tampil seseorang dengan teka-tekinya, yang kemudian diikuti oleh yang lain, ketiks seseorang tidak hanya pasif menebak saja, tetapi juga membalas mengajukan teka-tekinya sendiri. Ini tidak terbatas pada teka-teki yang sudah lazim saja, seperti: pitik-walik saba kebon, pong-pong bolong, tetapi bisa timbul teka-teki buatan sendiri yang orisinal. Di sinilah tumbuh-kembangnya kecakapan bahasa dan kecerdasan otak; dan (5) permainan dengan lagu dan wirama. Membicarakan "dolanan anak" dengan lagu dan gerak wirama, sangatlah luas dan banyak sekali ragamnya, misalnya: jamuran, cublak-cublak suweng, bibi tumbas timun, manuk-manuk dipanah, tokung-tokung, blarak-blarak sempal, demplo, bang-bang-tut, pung-irung, bethu-thonthong, kidang-talun, ilir-ilir karya Sunan kalijaga, dan lain sebagainya.

Selain mempertimbangkan pengelompokan Dolanan Anak yang dikemukakan para ahli tersebut, peneliti melakukan analisis atas proses pendidikan di TK yang 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. Karenanya, Dolanan anak yang dikumpulkan kemudian dikelompokkan berdasarkan 6 tugas pengembangan anak TK. Selain itu, pengelompokkan juga mempertimbangkan nilai-nilai yang terkandung dalam Dolanan Anak tersebut. Hasil pengklasifikasian disajikan sebagai berikut.

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 Gunungan, (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) Dthingklik 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) Dthingklik 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-polisinan, 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.

Bab III

KARAKTERISTIK SISWA TK

Secara umum, karakteristik peserta didik TK dibagi menjadi tiga kelompok karakteristik, yaitu (1) usia, (2) pertumbuhan dan perkembangan, dan (3) rombongan belajar. Penjelasan ketiga kategori ciri tersebut dideskripsikan sebagai berikut.

1. Usia Peserta Didik

Secara umum, aturan tentang usia anak yang dapat masuk TK ditetapkan dalam Peraturan Pemerintah nomor 27 tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah, Bab III, Pasal 4 ayat (2), (4), dan (5) yang mensyaratkan bahwa anak didik TK adalah anak usia 4-6 tahun, dan pembelajaran TK dikelompokkan menjadi dua, yaitu (1) kelompok A untuk usia 4 – 5 tahun, dan (2) kelompok B untuk usia 5 – 6 tahun.

2. Pertumbuhan dan Perkembangan

Dari sisi istilah, pertumbuhan mengandung makna 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. Morrison (1988: 186) menyatakan bahwa antara usia 3 sampai 5 tahun, anak-anak masih mengalami pertumbuhan secara cepat. Pertumbuhan jasmani mengalami pelambatan antara usia 5 sampai 8 tahun, sedangkan proporsi tubuh dan keterampilan motorik anak menjadi semakin baik.

Perkembangan mengandung makna bahwa anak mengalami pengembangan secara kualitatif dalam berbagai kemampuan. Kemampuan yang mengalami perkembangan adalah: Pertama, perkembangan kemampuan motorik kasar dan halus. Ketika berusia 5 tahun, sebagian besar anak menunjukkan kemampuan pengendalian yang cukup baik terhadap pensil, crayon, dan gunting. Pencapaian keterampilan motorik kasar ditandai dengan penguasaan gerakan melompat dan menahan keseimbangan dengan satu kaki.

Kedua, perkembangan Kognitif. Pertumbuhan jasmaniah dan perkembangan kemampuan motorik anak usia dini disertai dengan

perkembangan kognitif dan bahasa. Sejak lahir, anak-anak memanfaatkan seluruh inderanya untuk mengenali lingkungannya, dan mereka mulai mencoba memaknai hubungan sebab-akibat antara tindakannya dengan respon dari pengasuhnya. Rangsangan peristiwa tersebut menyebabkan kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan yang signifikan. Salah satu penjelasan tentang perkembangan kognitif anak usia dini dideskripsikan dalam Teori Perkembangan Kognitif Piaget, yang membaginya menjadi empat tahapan, yaitu sensorimotorik, preoperasional, operasi konkrit, dan operasi formal.

Ketiga, perkembangan Bahasa. Selain perkembangan jasmani, motorik, dan intelektual, anak-anak mengalami perkembangan kemampuan bahasa. Bahasa merupakan alat sosial untuk mengenalkan anak kepada masyarakat. Anak akan kesulitan bersosialisasi bila tidak memiliki kemampuan bahasa. Dengan demikian, orang tua dan sekolah harus bertanggungjawab untuk menyediakan kesempatan optimal bagi pemerolehan bahasa.

Keempat, perkembangan Psikososial dan sosioemosional. Dari sisi perkembangan psikososial, Erikson, seorang pengikut Freud, menyusun suatu teori yang mengaitkan antara tahapan perkembangan anak dengan beragam budaya yang ada di lingkungan anak. Crain (2007: 428-429) menyatakan bahwa Erikson memetakan delapan tahapan kehidupan manusia dan menunjukkan bagaimana tahapan-tahapan tersebut bekerja dengan cara yang berbeda dan dalam budaya yang berbeda-beda pula. Selain mempertimbangkan perkembangan psikososial anak, pendidikan TK perlu memanfaatkan konsep perkembangan sosioemosional anak. Santrock (2007: 112-114) menjelaskan bahwa anak-anak mengalami perkembangan diri dan moralitas.

Kelima, perkembangan Moral dan nilai-nilai keagamaan. Perkembangan moral berhubungan dengan aturan dan konvensi tentang interaksi yang adil antarorang. Aturan ini bisa dipelajari dalam tiga domain: kognitif, behavioral, dan emosional. Kohlberg (Santrock, 2007: 129) mengidentifikasi tiga level perkembangan moral (prakonvensional, konvensional, dan pasca konvensional), dengan dua tahap di setiap levelnya.

Berkaitan dengan perkembangan moral, anak-anak mengalami perkembangan nilai-nilai keagamaan. Mansur (2009: 46) menyatakan bahwa belum terlihat adanya tindak keagamaan pada diri anak karena beberapa fungsi kejiwaan yang menopang kematangan berfungsinya instink tersebut belum sempurna. Dengan demikian, pendidikan agama perlu diperkenalkan kepada anak jauh sebelum anak-anak berusia 7 tahun. Artinya, jauh sebelum anak mencapai usia 7 tahun, nilai-nilai keagamaan perlu ditanamkan kepada anak-anak. Nilai-nilai keagamaan itu sendiri dapat berupa perbuatan yang menunjukkan hubungan antara Tuhan dan manusia atau hubungan antar sesama manusia.

Keenam, perkembangan seni dan kreativitas. Jasa Unggul Muliawan (2009: 232-234) menyatakan bahwa seni adalah kegiatan manusia dalam mengekspresikan pengalaman hidup dan kesadaran artistiknya dengan melibatkan kemampuan intuisi, kepekaan indrawi dan rasa, kemampuan intelektual, kreativitas, serta keterampilan teknik untuk menciptakan karya. Seni memiliki sifat dasar (1) kreatif, (2) individualistik, (3) nilai ekspresi/perasaan, (4) keabadian, dan (5) semesta/universal. Pengembangan kemampuan seni anak dilakukan melalui proses (1) ekspresi, (2) komunikasi, (3) pengembangan bakat, dan (4) kreativitas. Atas dasar paparan tersebut, upaya pengembangan kemampuan seni anak sebagai makhluk estetik harus dilakukan. Direktorat Pembinaan TK dan SD (2007: 5 – 6) menganjurkan agar pembelajaran seni dan kreativitas di TK lebih menekankan pada aspek eksplorasi, ekspresi, apresiasi seni.

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.

Sejalan dengan pencermatan atas karakteristik siswa TK, penelitian menelaah pula proses pembelajaran yang dilaksanakan di TK. Penelaahan Proses pembelajaran dilakukan dengan cara studi pustaka, observasi, dan wawancara kepada guru dan kepala sekolah.

Bab IV

PROSES PEMBELAJARAN TK

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. Para ahli mengklasifikasikan aktivitas bermain menjadi dua kategori, yaitu (1) *unstructured play* (bermain bebas), dan (2) *structured play* (Bermain terbimbing). Dalam bermain bebas, anak-anak bebas memilih bentuk, tingkat aktivitas, dan derajat interaksi sosialnya. Imajinasi dan kreativitas anak memainkan peranan penting dalam jenis bermain ini, yang berlawanan dengan bermain terbimbing. Bermain terbimbing merupakan aktivitas bermain di bawah bimbingan orang yang lebih tua atau orang yang lebih berpengalaman dalam melakukan permainan. Ketika bermain, anak-anak mendapat arahan atau bimbingan, dan pengawasan sehingga keselamatan dan keamanan anak-anak tetap terjaga.

Bermain merupakan aneka ragam kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak. Bermain merupakan kegiatan yang bersifat nonserius, luwes, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan tersebut dan yang secara imajinatif ditransformasikan sepadan dengan dunia orang dewasa. 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 (Moeslichatoen, 2004: 24-25).

Pembelajaran di TK memiliki kekhasan yaitu proses pengasuhan dan pengembangan yang sesuai dengan minat dan tahapan perkembangan anak. 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.

Kegiatan pembelajaran di TK menitikberatkan pada pengembangan dan pembentukan perilaku. Pembentukan perilaku dilakukan melalui pembiasaan dalam rangka menyiapkan anak sedini mungkin, sehingga anak memiliki sikap dan perilaku sesuai dengan norma yang hidup dalam masyarakat. Untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan belajar, siswa TK dikelompokkan dalam dua kelompok belajar, yaitu kelompok A untuk peserta didik usia 4 – 5 tahun, dan kelompok B untuk anak usia 5 – 6 tahun.

Seperti telah dikemukakan di bagian depan bahwa proses pembelajaran di TK merupakan upaya pembiasaan dan pengembangan, karenanya pembelajaran di TK seharusnya bersifat atraktif dan edukatif. Pembelajaran demikian merupakan proses 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 perkembangan anak.

Yuliani N. Sujiono (2009: 84-95) menyatakan bahwa proses pendidikan bagi anak usia dini menggunakan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu (1) berorientasi pada kebutuhan anak, (2) berorientasi pada perkembangan anak, (3) memanfaatkan bermain sebagai wahana belajar, (4) menggunakan pembelajaran bersifat aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, (5) memanfaatkan pembelajaran terpadu, dan (6) melakukan pengembangan kecakapan hidup (*life skills*).

Selain memperhatikan pendekatan pembelajaran, proses pendidikan anak usia dini perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip pembelajaran sebagai berikut. Pengajaran seyogyanya membimbing anak untuk menjadi pembelajar yang aktif. Anak belajar melalui sensori dan panca indranya, karenanya pengajaran harus mampu memanfaatkan sensori dan panca indra anak dan pengajaran harus pula memberi kesempatan bagi sensori dan panca indra untuk berkembang secara optimal. Sesuai dengan tahapannya, anak dirangsang untuk berpikir melalui

benda konkrit sebagai contoh konsep yang diajarkan. Anak belajar dari lingkungannya, pengajaran perlu memanfaatkan lingkungan dan mendekatkan anak dengan lingkungan sehingga anak dapat beradaptasi dengan lingkungannya.

Agar tugas perkembangan tersebut 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 karakteristi dan perkembangan anak TK, yaitu (1) bermain, (2) karya wisata, (3) bercakap-cakap, (4) bercerita, (5) demonstrasi, (6) kegiatan proyek, (7) pemberian tugas.

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.

Untuk memperkuat pemahaman terhadap proses pembelajaran di TK, peneliti melakukan observasi langsung ke (1) TK Ceria Demangan Baru Caturtunggal Depok Sleman, (2) TK Model Sleman, dan (3) TK IT Husnayain Tempel Sleman. TK Ceria Demangan Baru melaksanakan kegiatan pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar pada hari Senin sampai Jumat, dan hari Sabtu dimanfaatkan untuk kegiatan ekstra tambahan. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan *BCCT (Beyond Centers and Circle Time)* atau Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran. Setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama dan didorong untuk ikutserta secara aktif dalam

proses pembelajaran. Pendidik sangat memperhatikan kondisi anak dalam proses pembelajaran.

TK Model melaksanakan pembelajaran dengan mempergunakan pendekatan sentra dan saat lingkaran yang sudah cukup mantap, tetapi implementasinya belum dapat dilakukan sepenuhnya karena sarana dan prasarannya belum lengkap. Metode pembelajaran menggunakan banyak variasi. Bermain seraya belajar, dan belajar sambil bermain. Guru memberikan peluang seluas-luasnya agar anak berani berpendapat dan bertanya, sehingga waktu pembelajaranpun berbeda dengan sekolah yang lain pada umumnya.

Pembelajaran di TK IT Husnayain berupaya menggunakan pendekatan sentra dan saat lingkaran, tetapi implementasinya masih sederhana dan belum lengkap karena pelaksanaannya masih dicampur dengan pendekatan konvensional, dan sentra belum semuanya tersedia. Walaupun sarana dan prasarana pembelajaran belum lengkap, pendidik dan peserta didik sangat menikmati proses pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini terlihat dari keceriaan anak-anak ketika belajar, dan kecerahan wajah pendidik. Anak-anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mereka tidak segan-segan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang disampaikan pendidik.

Memperhatikan proses pembelajaran yang dilaksanakan di 3 TK tersebut menunjukkan bahwa apapun pendekatan pembelajaran yang dipergunakan sesungguhnya ketiganya bermuara pada tujuan untuk memfasilitasi tumbuhkembang anak agar lebih optimal. 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.

Dalam pengasuhan dan pembiasaan di TK, apapun pendekatan pembelajaran yang dipergunakan, materi pembelajaran yang akan disampaikan diintegrasikan ke dalam tema dan subtema. Tema-subtema tersebut kemudian diijodohkan dengan indikator pembiasaan dan perkembangan apa yang akan dicapai. kemudian hasilnya dipasangkan dengan Dolanan anak yang telah diklasifikasikan menjadi 6 kelompok. Penjodohan dilakukan didasarkan atas kesesuaian antara jenis dan nilai Dolanan anak dengan tema-subtema yang akan

disampaikan. Selain itu, mempertimbangkan indikator yang akan dicapai. Namun demikian, pemasangan tersebut tidak memaksakan semua Dolanan Anak harus masuk ke dalam Tema-subtema. Dengan demikian tidak semua tema-subtema harus terisi oleh Dolanan anak. Hasil analisis penyandingan Tema-subtema dengan Dolanan anak adalah sebagai berikut.

Tabel 2. 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	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 ndaplang, 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.
2.	LINGKUNGANKU	
2.1.	Keluargaku	
2.1.1	Anggota keluarga dan tugasnya.	Tembang “esuk-esuk”, Bundheran, Oh Adikku
2.1.2	Kebiasaan dalam keluarga.	Egrang Bathok, Cublak-cublak Suweng
2.2.	Rumahku	
2.2.1	Bagian-bagian rumah (pintu, jendela, atap, dll)	Kembang jagung, Omah kampong pinggir lurung, Jamuran, Benthik
2.2.2	Perabot rumah (meja, kursi, tempat tidur, dll).	Dolanan Thengulan, Ular Naga

1	2	3
2.2.3	Lingkungan rumah : Toko, Pasar, masjid, gereja, kantor pos, dll).	Dolanan pasaran, Dhempo
2.3.	Sekolahku	Tembang ‘siji loro telu’
2.3.1	Warga sekolah dan tata tertib (kepala sekolah, guru, murid, dll).	Tembang ‘esuk-esuk’ awan-awan, sore-sore, Jethungan
2.3.2	Perlengkapan sekolah (tas, buku, sepatu, dll).	Cublak-cublak suweng
2.3.3	Lingkungan sekolah (lapangan, sawah, puskesmas, dll).	Benthik
3.	KEBUTUHAN KU	
3.1.	Makanan dan Minuman	
3.1.1	Jenis makanan dan minuman (4 sehat 5 sempurna, dll).	Tembang’ astaku ana 2”, Dhakon, Tuku Kluwih.
3.1.2	Manfaat makanan dan minuman (menghilangkan lapar dan haus, dll).	Bundheran
3.1.3	Peralatan makan dan minum (piring, gelas, sendok, garpu, cangkir, dll).	Egrang Bathok
3.2.	Pakaian	
3.2.1	Jenis-jenis pakaian (baju, kaos, celana, rok, singlet, celana dala, kaos kaki, dll).	Tembang’ bocah cilik-cilik’, Jamuran
3.2.2	Manfaat pakaian (melindungi tubuh, dll).	Bethet Ting Tong
3.2.3	Perawatan pakaian (dicuci, dogosok, dll).	Cendak Uwet
3.3.	Kebersihan, Kesehatan, Keamanan	
3.3.1	Alat-alat kebersihan (sapu, kain pel, lap, kemonceng, dll).	Bitingan, Boy-boynan, Lompat Tali
3.3.2	Cara menjaga kesehatan, (mandi, gosok gigi, cuci tangan, dll).	Tembang’ bang-bang wis raina’, Egrang Bathok
3.3.3	Cara menghindari bahaya (korek api, pecahan kaca, racun, paku, dll).	Jamuran
4	HEWAN	
4.1.	Hewan Di sekitar Tempat Tinggal	
4.1.1	Hewan ternak (ayam, sapi, kambing, dll).	Menthoq-menthoq, Aku duwe pitik cilik, jago kate, Bapak tani duwe kandang, Endhog-endhogan
4.1.2	Hewan kesayangan (kucing, kelinci, anjing, dll).	Kucing dan tikus, Petak Umpet, Jaranan, Dhempo

1	2	3
4.2.	Hewan Di Udara	
4.2.1	Burung (merpati, kutilang, kakatua, dll).	Manuk engkuk, Cublak-cublak Suweng, Bethet Ting Tong
4.2.2	Serangga (kupu, capung, belalang, dll).	Srengenge nyunar, kupu kuwi, jangkrik ngengkrik, Tawon-tawonan
4.3.	Hewan Di Air	
4.3.1	Hewan di kolam (ikan, katak, dll).	Kodhok ngorek, iwak emas
4.3.2	Hewan di laut (hiu, ikan paus, gurita, anjing laut, dll).	Ingkling, Kotak Pos, Ular Naga
4.4.	Hewan Di Daratan	
4.4.1	Hewan di dalam rumah (cacing, semut, ular, dll).	Cendak Uwet, Uler-uler keket
4.4.2	Hewan di hutan (gajah, harimau, serigala, dll).	Kidang talun, tikus pithi, Ular Naga
5.	TANAMAN	Jamuran
5.1.	Tanaman Hias	
5.1.1	Bunga (anggrek, mawar, melati, nusa indah, dll)	Tembang'tak pethik-pethik, Dhempo
5.1.2	Bonsai, Pale, Cemara, dll	Bundheran
5.2.	Tanaman di Kebun	
5.2.1	Buah-buahan (mangga, pisang, jambu, jeruk, dll).	Dondong opo salak, Dhakon, Kotak Pos
5.2.2	Warung hidup (bayam, tomat, cabe, kangkung, dll).	Ayo tuku kluwih, Egrang Bathok, Jamuran
5.2.3	Apotik hidup (jahe, kencur, lengkuas, dll)	Suwe ora jamu, Dhakon, Kotak Pos
5.3.	Tanaman Di Ladang	
5.3.1	Padi, jagung, ketela, dll	Kembang jagung
5.4.	Tanaman Di Hutan	Jamuran
5.4.1	Jati, akasia, mahoni, trembesi, dll	Kotak Pos, Pak Tani
6.	REKREASI	
6.1.	Tempat Rekreasi	
6.1.1	Kebun Binatang (Gembiraloka, Taman Safari, dll).	Ular Naga, Jaranan
6.2.2	Pantai (Baron, Kukup, Krakal, Sadeng, Parangtritis, dll)	Numpak prau layar, Boy-boynan
6.2.3	Taman bermain (kid fun, pura wisata, tirta nirmala, dll).	Bundheran
6.2	Kendaraan Darat	
6.2.1	Kendaraan roda dua (sepeda, sepeda motot, dll).	Egrang Bathok, Dingklik Oglak Aglik
6.2.2	Kendaraan roda tiga (bemo, becak, dll).	tembang'Ayo numpak bemo' Dolanan becak-becakan, Dhempo

1	2	3
6.2.3	Kendaraan roda empat, terminal (mobil, bis, dll)	Montor-montor cilik,
6.2.4	Kereta api, stasiun.	Naik Kereta Apia atau Numpak Sepur
6.1.	Kendaraan di laut dan di udara	
6.1.1	Kendaraan di laut, pelabuhan (perahu, kapal pesiar, kapal selam, <i>speedboat</i>)	‘aku duwe prahu (iming-iming), Dhakon
6.1.2	Kendaraan di udara, pengkalan udara/bandara (jet, helicopter, pesawat tempur, pesawat terbang, dll.).	Cublak-cublak Suweng
6.2.	Perlengkapan Rekreasi	
6.2.1	Bekal makanan dan minuman (roti, aqua), peralatan (payung, tas, dll)	Endhog-endhogan
7.	PEKERJAAN	
7.1.	Macam-macam Pekerjaan dan Perlengkapannya	
7.1.1	Petani : cangkul,	Pak Tani, Benthik, Soyang
7.1.2	Guru : buku, dll	Boy-boynan
7.2.	Tugas-tugas Pekerjaan	
7.2.1	Petani : Menanam padi,	Pak Tani, Jlang-jling Kitiran.
7.2.2	Guru : mengajar,	Kotak Pos, Dhakon
7.2.3	Dokter : memeriksa pasien	Cublak-cublak Suweng
7.3.	Tempat-tempat Bekerja	
7.3.1	Petani : Di sawah,	Ingkling
7.3.2	Guru : Di sekolah,	Dhakon
7.3.3	Dokter : Di rumah sakit.	Dhempo
8.	AIR, UDARA, API (BENDA)	
8.1.	Air	
8.1.1	Macam-macam air (air sumur, air hujan, air laut, dll).	Boy-boynan
8.1.2	Kegunaan air (minum, mandi, mencuci, dll).	Bang-bang wis raina, Dhakon
8.1.3	Bahaya air (banjir, dll).	Ingkling
8.2.	Udara	Ambah-ambah lemah
8.2.1	Angin (angin topan, angin laut, dll).	Bethet Ting Tong
8.2.2	Kegunaan udara (bernafas, mengisi ban, dll).	Bundheran, Layangan, Kitiran

1	2	3
8.3.	Api	
8.3.1	Sumber api (matahari, listrik, batu bara, dll)	Endhog-endhogan
8.3.2	Kegunaan api (memasak, penerangan, penghangat, dll)	Cendhak Uwet
8.3.3	Bahaya api (kebakaran, tersengat listrik, dll).	Dhempo
9.	ALAT KOMUNIKASI	
9.1.	Alat-alat Komunikasi	
9.1.1	Macam-macam alat komunikasi (radio, TV, Koran, majalah, dll).	Kenthongan
9.2.	Kegunaan Alat Komunikasi	
9.2.1	Radio untuk mendengar berita, Koran : membaca berita, dll	Dhakon
10.	TANAH AIRKU	
10.1	Desaku	
10.1.1	Tata cara kehidupan/kebiasaan (gotong royong, dll).	Cublak-cublak Suweng, Benthik
10.1.2	Adat istiadat (rasulan, nyadran, dll).	Egrang Bathok
10.2.	Suku-suku Bangsa Di Indonesia	
10.2.1	Rumah adat (joglo, bangsal kencono, dll).	Jamuran
10.2.2	Pakaian adat (kebaya, sorjan, blangkon, dll).	Bethet Ting Tong
10.2.3	Bahasa Daerah (bahasa jawa, sunda, batak, dll).	Cublak-cublak Suweng, Dhuktri
10.3.	Lambang Negara, Bendera, Bahasa	
10.3.1	Lambang Negara (Garuda Pancasila)	Wulungan
10.3.2	Bendera (merah putih).	
10.3.3	Bahasa (bahasa Indonesia)	
10.4	Pemimpin di Negara	
10.4.1	Negara : Presiden	Lurah-lurahan
10.4.2	Propinsi : Gubernur	Mil-milan (Magang Lurah)
10.4.3	Kabupaten : Bupati	
10.4.4	Kecamatan : Camat	
11.	ALAM SEMESTA	
11.1.	Jenis-jenis Musim	
11.1.1	Musim Hujan	Wancine turu kepati, Jamuran
11.1.2	Musim Kemarau, dll.	Kitiran, Bedhilan

1	2	3
11.2	Bencana Alam	
11.2.1	Gempa bumi, gunung meletus, tanah longsor, dll	Cendhak Uwet
11.3	Matahari, Bulan, Bintang, Bumi	
11.3.1	Yang menciptakan matahari, bulan, bintang, bumi.	Wancine turu kepati, esuk uthuk-uthuk,
11.3.2	Kegunaan matahari, bulan, bintang, bumi.	Srengenge nyunar, padhang mbulan
11.4	Gunungku	
11.4.1	Gunung berapi (Gunung Merapi, Bromo, Krakatau, dll)	‘Esuk-esuk uthuk-uthuk’
11.4.2	Gunung tidak berapi (Gunung Seribu, dll).	Dhakon

Memperhatikan Tema dan Subtema di atas, dan mencermati beragam Dolanan anak yang telah diklasifikasikan berdasarkan nilai dan fungsinya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak TK, maka apabila Tema subtema dan Dolanan Anak yang telah dipilah digabungkan untuk proses pembiasaan dan pembelajaran, maka proses pembelajaran akan menempatkan Dolanan anak sebagai wahana dan materi pembelajaran untuk menghantarkan tema dan subtema tersebut. Proses pembelajaran yang memanfaatkan permainan tradisional tersebut disebut dengan Model Aktivitas Jasmani yang Edukatif dan Atraktif (Majeda) berbasis Dolanan anak

Bab V

MAJEDA BERBASIS DOLANAN ANAK

A. Pengantar

Majeda berbasis Dolanan anak merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas jasmani 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.

Proses pembelajaran yang memanfaatkan Majeda Berbasis Dolanan anak berbeda dengan proses pembelajaran biasa karena proses pembelajaran selalu menggunakan Dolanan anak dalam setiap tahapan 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 pemakaiannya jangan dipaksakan. Pada episode penutup, guru dapat menambahkan dengan menyanyikan lagu tradisional yang memiliki syair berkaitan dengan tema dan subtema yang diajarkan.

B. Bahan Pembelajaran (1)

Tema/Subtema:

Hewan/Hewandisekitar Tempat Tinggal

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

Indikator:

- 1) Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (**B.15/ Komunikatif/ Mandiri**)
- 2) Membuat sajak sederhana (**B.19/ Kreatif**)
- 3) Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (**S.23/ Bersahabat/ Komunikatif**)
- 4) Berbuat baik terhadap semua makhluk Tuhan (**NAM. 10/ Peduli Sosial**)
- 5) Mencocok bentuk (**F.30/ Kreatif**)
- 6) Menyebut simbol-simbol huruf vocal dan konsonan yang dikenal dilingkungan sekitar (**B.25/ Gemar Membaca**)

Tujuan Pembelajaran:

- 1) Anak dapat berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal symbol- symbol untuk persiapan membaca.
- 2) Anak mampu menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap
- 3) Anak mampu memiliki sikap yang gigih (tidak mudah menyerah)
- 4) Anak terbiasa berperilaku sopan santun
- 5) Anak mampu meniru bentuk
- 6) Anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf

Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Guru

Dalam pembukaan, guru mengingatkan siswa untuk memulai sesuatu dengan berdoa, membariskan siswa, dan mengajak siswa masuk ke ruang kelas.

Dalam kegiatan awal, guru mencermati kegiatan siswa. Guru memberi contoh lagu “Aku Duwe Pithik”. Guru membimbing anak **membuat sajak** dari nama dan jenis hewan ternak dan kesayangan. Guru memberi pujian kepada anak yang berani mengucapkan sajak hasil karyanya.

Dalam kegiatan inti, Guru meminta anak untuk menyebutkan nama dan jenis hewan ternak. Guru memperlihatkan gambar anak yang berbuat baik kepada hewan ternak dan kesayangan, kemudian meminta anak untuk mewarnai gambar anak yang berbuat baik. Guru memuji anak yang berani menjawab pertanyaan dengan benar dan cermat mewarnai anak yang berbuat baik.

Guru memberi contoh bagaimana caranya mencocok gambar sapi secara benar. Guru mendampingi anak dalam mencocok gambar sapi. Guru member *reward* kepada anak yang mampu mencocok bentuk secara rapi, dan mampu menyebutkan huruf vokal/konsonan secara cermat dari nama-nama hewan ternak dan kesayangan.

Dalam kegiatan istirahat, guru mengawasi kegiatan yang dikerjakan oleh siswa.

Dalam kegiatan akhir, guru melakukan evaluasi atas apa yang telah dipelajari, dan melakukan refleksi.

b. Kegiatan Siswa

Pada pendahuluan, anak berbaris di depan kelas dan masuk ke ruang kelas secara tertib.

Pada kegiatan awal, siswa membaca doa belajar, dan menghafalkan surat-surat pendek dan hafalan hadist. Anak menirukan lagu yang dinyanyikan oleh guru. Anak menirukan kembali sajak yang dibacakan oleh guru.

Pada kegiatan inti, anak menjawab pertanyaan mengenai jenis dan nama hewan ternak. Anak mengerjakan tugas mewarnai gambar dan mencocokkan gambar sapi.

Pada kegiatan istirahat, anak-anak bermain di halaman sekolah memanfaatkan alat-alat dan mainan yang ada, atau berlari-larian.

Pada kegiatan akhir, anak memperhatikan ucapan Guru dan bersiap untuk pulang. Anak antri bersalaman dengan Guru.

Skenario Kegiatan

No	Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan
1	2	3
1.	Pembukaan	Berbaris, Memainkan Permainan “Aku Duwe Pithik”, Menirukan gerakan berbagai hewan ternak dan kesayangan Meeting Pagi - Sharing dengan anak - Syiar dan pembiasaan - Penjelasan kegiatan hari ini
2.	Kegiatan Inti	Kegiatan Inti I - Bercakap dan diskusi “Nama dan Ciri Hewan ternak, dan hewan kesayangan” menyanyikan lagu “Menthog-menthog” dan “Ke kebun binatang” - Mencocok gambar hewan ternak dan kesayangan berdasarkan ukuran tubuhnya Istirahat (makan, minum, dan bermain) Kegiatan Inti II - Bermain “Kucing dan Tikus” atau “Wedhus Prucul” - Menggambar hewan (salah satu hewan ternak atau hewan kesayangan).
3.	Penutup	Meeting siang - Simpulan kegiatan hari ini, dan Evaluasi kegiatan hari ini. Refleksi. Penutup: Doa penutup, dan Salam

Bahan Pembelajaran (2)

Tema/Subtema:

Hewan/Hewandi 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 Teyyibah - 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
---	------------------------------	---

Lampiran



KUMPULAN DOLANAN ANAK DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA



Dikumpulkan oleh
TIM PENELITI
PENGEMBANGAN MAJEDA BERBASIS DOLANAN ANAK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013

DAFTAR KUMPULAN DOLANAN ANAK DIY

A. Dolanan Anak Yogyakarta

1. Boy-Boynan	9
2. Cring Crong	10
3. Dakon	10
4. Engklek	11
5. Gobak Sodor	13
6. Gotri Legenderi	15
7. Jek-Jekan	17
8. Kenthongan	19
Kitiran	20
Kotak Pos	21
9. Long Bumbung	22
10. Sekongan	23
11. Sobyong	24
12. Tawon-tawonan	25
13. Udan Barat	26
14. Ular Naga	27

B. Dolanan Anak Sleman

1. Ambah-ambah Lemah	30
2. Bitingan	31
3. Dam-daman	32
4. Demok Dadi	32
5. Gatheng	33
6. Ingkling Gunungan	34
7. Jamuran	36
8. Jlong jling Kitiran	37
9. Jes-jesan/Betengan	39
10. Kucing-kucingan	39
11. Nekeran	41
12. Pak Tani	43
13. Patakan Batu	44
14. Samparan	45
15. Tulup	45
16. Wulungan	45

C. Dolanan Anak Daerah Kulon Progo

1. Balap Karung	50
2. Bedilan	51
3. Bekelan	52
4. Cacah Bencah	53
5. Cublek-cublak Suweng	55
6. Egrang Batok	57

7. Kera Buta	58
8. Ketapel	59
9. Kubuk Manuk	60
10. Kucing Tikus	62
11. Layangan	63
12. Lepetan	64
13. Patung-patungan	67
14. Polisi-polisian	68
15. Sunda Manda	68

D. Dolanan Anak Daerah Gunung Kidul

1. Ancak-Ancak Alis	71
2. Bakpo	72
3. Bas-basan	73
4. Benthik	74
5. Blarak-blarak Sempal	74
6. Blek Tingtong	76
7. Boy-boynan	77
8. Buntetan	77
9. Dhukter	78
10. Ganefo	81
11. Gawangan	82
12. Jirak	83
13. Koko Koko	84
14. Man Doblak	86
15. Ndog-ndogan	88
16. Pipit	89
17. Rembetan	89
18. Sobyong	89

E. Dolanan Anak Daerah Bantul

1. Bekelan	92
2. Benthik	92
3. Betet Thingthong	94
4. Bunderan	95
5. Candok Ndodok	95
6. Cendak Duwet	96
7. Cublak-cublak Suweng	97
8. Dhakon	98
9. Dhempo	99
10. Dingklik Ogak-aglik	100
11. Egrang Bathok	101
12. Endhog-endhogan	102
13. Gamparan	103
14. Gangsangan	104
15. Gobak Sodor	105

16. Ingkling	107
17. Jamuran	108
18. Jethungan/Dhelikan	109
19. Lompat Tali/Yeye	110
20. Sobyong	110
21. Timplikan	111
22. Ular Naga	112

F. Dolanan Anak Yang Dikumpulkan oleh Drs. H. Dapan, M.Kes.

I. Dolanan Anak yang belum dibakukan	113
II. Dolanan Anak yang sudah dibakukan	142
19. III. Dolanan Anak Pilihan	