

Penerapan Metode Sariswara dalam Pembelajaran Dolanan Anak di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta

Sophie Millenia Dista Yogjanisaa ^{a,1,*}, Sarjiwo ^{b,2}, Antonia Indrawati ^{c,3}

^{abc} Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis KM.6, Sewon, Bantul, Yogyakarta, Indonesia
¹ sophiemillen10@gmail.com; ² sarjiwo@isi.ac.id; ³ antonia.indrawati@isi.ac.id
* Penulis Koresponden

ABSTRAK

Kata kunci
Dolanan Anak
Metode Sariswara
SD Tamansiswa
Jetis Yogyakarta

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Penerapan Metode Sariswara dalam Pembelajaran Dolanan Anak Kelas V di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, objek yang berfokus pada penerapan metode sariswara dalam pembelajaran Dolanan Anak kelas V di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta dengan subjek penelitian yaitu Kepala Sekolah, guru Seni Budaya, dan tokoh sariswara. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil pengumpulan data dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Data divalidasi menggunakan teknik triangulasi yang menggabungkan teknik pengumpulan data dan sumber data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode sariswara dalam pembelajaran Dolanan Anak kelas V di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta menjadikan proses pembelajaran menyenangkan, penyampaian materi mudah diterima, dan pesan dalam Dolanan Anak dapat diketahui, diingat, dan dipahami. Materi Dolanan Anak memberi didikan untuk anak-anak dalam hal kognitif, emosi, sosial, motorik kasar, bahasa, dan karakter. Penggunaan metode tersebut sudah tepat karena proses pembelajaran dapat dilakukan dengan baik tanpa merasa peserta didik terbebani dan dapat menguasai materi Dolanan Anak.

Implementation of Sariswara Method in Dolanan Anak's Learning at Tamansiswa Elementary School, Jetis Yogyakarta

Keywords
Dolanan Anak
Sariswara Method
SD Tamansiswa
Jetis Yogyakarta

This study aims to describe the application of the sariswara method in learning Dolanan Anak for grade 5 at Tamansiswa Jetis Elementary School with respondents including: principals, cultural arts teachers, and sariswara expert. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The results of data collection were analyzed using data reduction technique, data presentation, and data verification. Data is valeted using a triangulation technique that combines data collection techniques and data sources. The results showed that the application of the sariswara method in learning Dolanan Anak for grade 5 at SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta made the learning process fun, learning material easy to understand, and messages in Dolanan Anak. Besides that, use this method is appropriate because the learning process can be carried out properly without feeling and students can master the material and performed the Dolanan Anak.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



1. Pendahuluan

Pembelajaran kesenian *Dolanan Anak* oleh Tamansiswa dijadikan sebagai alat pendidikan untuk mendekatkan sang anak pada kebudayaan Jawa. *Dolanan Anak* dijadikan sebagai media untuk menyampaikan petuah dan nasihat orang tua. Petuah yang merupakan nilai baik dari praktik kehidupan tersebut diharapkan dapat membentuk watak anak sebagai generasi yang tumbuh menjadi manusia seutuhnya dengan berbudaya, beradab, dan berkepribadian sesuai dengan nilai-nilai bangsa Indonesia. Upaya untuk mendekatkan anak-anak kepada kebudayaan khususnya Jawa salah satunya dengan menggunakan metode *sariswara*. Metode yang diciptakan Ki Hadjar Dewantara ini memiliki ciri khas bangsa terhadap bangsa Indonesia. Perguruan Tamansiswa menjadikan *sariswara* sebagai upaya dalam pelestarian budaya Indonesia. Bentuk pembelajarannya selalu melibatkan anak didik dalam menerima pelajaran tentang hidup melalui bahasa, cerita, lagu, dan gerak.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Siswa menggali semua potensi yang dimilikinya secara aktif melalui serangkaian upaya dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar secara optimal (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional) dalam pembelajaran terdapat beberapa teori yang berkaitan dengan guru dalam aktivitas mengajar. Upaya untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa yaitu melalui pengajaran. Proses pembelajaran menurut Bruner dapat dibedakan atas 3 fase yakni (a) informasi (b) transformasi (c) evaluasi (Nasution, 2015, p. 9). Dari paparan di atas terkait dengan proses pembelajaran menurut Bruner bahwa terdapat 3 fase yaitu fase pertama guru menyampaikan materi, fase kedua siswa mempraktikkan materi tersebut, fase ketiga guru mengevaluasi dengan hasil pembelajaran siswa. Tujuan pembelajaran yaitu agar membantu anak dapat menerima proses perolehan materi dari guru. Pemilihan berbagai metode yang tepat dapat menciptakan proses belajar mengajar yang baik. Penggunaan metode yang tepat proses pembelajaran Seni Budaya salah satunya dengan menggunakan metode *sariswara* yang sesuai dengan tujuan, isi, dan proses pembelajaran pada penyampaian materi di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta.

Menurut KBBI *dolanan* berasal dari bahasa Jawa yakni dari kata *dolan* yang berarti main dan mendapat akhiran -an, sehingga menjadi *dolanan*. Kata *dolanan* sebagai kata kerja yaitu "bermain", sebagai kata benda yaitu "permainan" atau "mainan". Kesenian *Dolanan Anak* oleh Tamansiswa dijadikan alat pendidikan untuk mendekatkan sang anak pada kebudayaan Jawa. *Dolanan Anak* dijadikan sebagai media untuk menyampaikan petuah dan nasihat orang tua. Petuah merupakan nilai baik dari praktik kehidupan yang diharapkan dapat membentuk watak anak sebagai generasi yang tumbuh menjadi manusia dengan berbudaya, beradab, dan berkepribadian sesuai dengan nilai-nilai bangsa Indonesia. Permainan tradisional yang sudah hilang eksistensinya perlu diperbaharui karena mengandung persiapan dan manfaat bagi anak dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Permainan tradisional di Indonesia sangat banyak jumlahnya. Adapun macam-macam golongan permainan yang terkandung di dalamnya seperti yang dituliskan oleh Hadisukatno dalam kumpulan karya tulis ilmiah 30 Tahun Tamansiswa sebagai berikut. (1). Permainan yang bersifat menirukan suatu perbuatan (2). Permainan mencoba kekuatan dan kecakapan (3). Permainan yang bertujuan melatih pancaindera (4). Permainan dengan melatih Bahasa (5). Permainan dengan lagu dan gerak wirama (1981, p. 158-159). Tembang *Dolanan Anak* adalah lagu yang dinyanyikan dengan bermain-main atau lagu yang dinyanyikan dalam suatu permainan tertentu. Permainan *dolanan Dolanan Anak* umumnya merupakan permainan berkelompok atau dimainkan oleh minimal tiga orang. Permainan kelompok atau kolektif ini memiliki nilai pendidikan karena mempunyai efek positif dalam peningkatan kepribadian pada anak. Karakteristik tembang *Dolanan Anak* adalah penyebarannya dari mulut ke mulut, bersifat tradisional, ada dalam berbagai versi bahkan variasi, tidak diketahui penciptanya, memiliki tujuan atau fungsi, terdiri dari kata-kata, lugu dan polos.

Ki Hadjar Dewantara menciptakan metode pendidikan kesenian yaitu *sariswara* yang merupakan gabungan materi pengajaran bahasa, cerita, lagu, dan gerak. Pelajaran bahasa yang dipakai dalam metode *sariswara* memakai bahasa daerah Jawa yang memiliki tujuan untuk menanamkan rasa cinta terhadap budaya lokal. Fungsi pengaplikasian pelajaran bahasa dalam metode *sariswara*, yakni untuk dapat melihat intelektual anak yang didapat dari berbagai kosa kata yang dipakai dalam tembang berisikan sajak atau rima dan mempunyai makna dalam arti

bahasanya (Wiryopranoto dkk, 2017, p. 145). Pelestarian metode *sariswara* disusun dengan perumusan strategi kebudayaan lebih lanjut, hal itu juga disampaikan bahwa metode *sariswara* sebagai warisan budaya tak benda untuk mendesentralisasi sebuah sistem melalui karakter-karakter khas. Metode *sariswara* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran kesenian yang terdapat pada materi *Dolanan Anak* di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta.

Ki Hadjar Dewantara menegaskan bahwa pendidikan seni itu dapat mempertinggi nilai kemanusiaan, memperhalus perasaan, memperoleh kecerdasan yang sempurna (jasmani, rohani, akal), dan manusia yang memiliki budi pekerti (2013, p. 324). Hakikat pendidikan dapat memberi contoh praktik pendidikan anak semestinya dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik psikologi anak serta konteks budaya tempat anak tumbuh dan berkembang. Permainan sebagai alat pendidikan seyogyanya mengajarkan pada kebermanfaatan proses perkembangan anak. Melalui kegiatan pembelajaran yang terkait erat dengan budaya, peserta didik difasilitasi untuk memaknai pembelajaran sebagai bagian penting dari proses kehidupan dalam berbagai segi (Munawaroh, 2011, p. 213). Pendidikan budaya diperoleh anak dalam keluarga, baik secara langsung maupun tidak langsung yaitu melalui petunjuk keteladanan figur orang tua, dongeng-dongeng, nyanyian-nyanyian, kegiatan-kegiatan yang bersifat pengarahannya maupun dunia permainan, termasuk di dalamnya (pendidikan budaya) adalah melalui permainan anak tradisional (Hadisukatno, 1981, p. 160). Berdasarkan itulah anak-anak dapat menyerap pendidikan nilai-nilai budaya tertentu yang dapat dijadikan sebagai pembentuk kepribadiannya dan dapat dijadikan bekal dalam kehidupan saat dewasa kelak. Kegiatan bermain anak dapat terangsang untuk mengembangkan dirinya sebagai sarana dalam proses pembudayaan atau sosialisasi, sehingga dapat membentuk suatu kepribadian yang sesuai dengan kondisi di masa sekarang. Pendidikan budaya dalam permainan anak tradisional merupakan hasil karya manusia.

Taksonomi merupakan kerangka konsep berpikir yang mengklasifikasikan keterampilan melalui struktur tingkatan kompetensi. Adapun ranah yang dicakup dalam kerangka konsep Taksonomi Bloom, terdiri dari: (1) ranah kognitif yang berorientasi pada kemampuan berpikir (intelektual) yakni mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis; (2) ranah afektif yang berhubungan dengan etika, emosi, nilai yang dianut, dan sikap yakni penerimaan, responsif, nilai diri, dan karakteristik; (3) ranah psikomotorik yang berorientasi pada keterampilan yakni persepsi, kesiapan, reaksi yang diarahkan, reaksi natural, reaksi kompleks adaptasi, dan kreativitas (Utari, 2012, p. 8-18). Bloom mengklasifikasikan berpikir ke dalam 2 bagian yaitu LOTS (Lower Order Thinking Skill) dan HOTS (Higher Order Thinking Skill) atau kemampuan berpikir tingkat rendah dan kemampuan berpikir tinggi. Distribusi HOTS (Higher Order Thinking Skill) yang terdapat dalam pembelajaran seni budaya tingkatan SD adalah (C1) Mengingat, (C2) Memahami, (C3) Menerapkan, dan (C4) Menjelaskan. Hal ini menunjukkan bahwa HOTS dapat membantu siswa terampil mencari ilmu dalam penalaran induktif dan deduktif untuk memikirkan jawaban atau 14 mengidentifikasi dan mengeksplorasi dari suatu pembelajaran (Malik, 2020, p. 71).

Penilaian dalam pembelajaran merupakan alat ukur dari hasil belajar siswa. Evaluasi otentik merupakan bentuk evaluasi yang mensyaratkan penyajian sikap, penggunaan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui pembelajaran dalam pelaksanaan tugas dan situasi yang nyata. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, siswa harus memiliki kemampuan berpikir dengan memecahkan masalah yang disajikan oleh guru tersebut, hal ini diatur dalam Permendikbud No. 104 Tahun 2014.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan penerapan metode *sariswara* pada pembelajaran *dolanan anak* kelas V di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Dua sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Penelitian ini menggunakan dua sumber data yaitu data primer dan data sekunder. Sumber data primer berupa kepala sekolah, guru Seni Budaya, siswa di SD Tamansiswa Jetis

Yogyakarta dan tokoh *sariswara*. Sedangkan data sekunder berupa dokumentasi foto dan arsip *dolanan anak*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi (Moleong, 2001, p. 6).

Data yang telah terkumpul selanjutnya divalidasi menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi yang digunakan yaitu triangulasi sumber dan metode. Selanjutnya data dianalisis dengan reduksi data, penyajian data, pengambilan kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

Guru pada penerapan metode *sariswara* dalam pembelajaran *dolanan anak* kelas V di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta merupakan guru seni tari dan guru seni karawitan. Pada proses kreatifnya dalam pembelajaran *dolanan anak* mereka bekerja sama untuk menyederhanakan materi agar peserta didik dapat lebih cepat memahami.

Peserta didik pada penerapan metode *sariswara* dalam pembelajaran *dolanan anak* kelas v di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta berjumlah 15 anak, tetapi di hasil penelitian terdapat 10 anak sisanya tidak masuk karena sakit dan keperluan izin lainnya. Peserta didik kelas V ini dipilih untuk dijadikan objek pembelajaran *dolanan anak* rata-rata merupakan peserta didik dengan tingkat pembelajaran keseniannya bagus diantara kelas lainnya.

Jadwal pembelajaran *dolanan anak* yaitu dua kali setiap pekan. Proses pembelajaran Seni Budaya (seni tari dan seni karawitan) di kelas V SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta dilaksanakan pada hari Senin pukul 08.20-08.55 dan Rabu pukul 10.20-10.55.

3.1. Proses Pembelajaran Muatan Lokal Seni Tari Dolanan Anak

Pada tahap perencanaan pembelajaran di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta sekolah ini menggunakan kurikulum nasional yang diberikan oleh pemerintah yaitu kurikulum 2013. Selain itu, pendidik juga menyiapkan perencanaan pembelajaran berupa Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan bahan ajar yang berfungsi untuk pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar berjalan efisien, efektif, dan sesuai dengan kondisi karakteristik siswanya. Persiapan pembelajaran diperlukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal, dengan adanya rencana yang jelas maka pengalokasian waktu yang digunakan untuk setiap pertemuan menjadi jelas dan terarah. Proses pembelajaran didesain menyenangkan mungkin mengingat bahwa siswa yang masih anak-anak yang pada dasarnya usia anak yang masih senang bermain. Guru mengajak anak-anak untuk melakukan praktik kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Peserta didik kelas V di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta dipilih sebagai salah satu kelas dalam proses penelitian. Pemilihan materi dalam *dolanan anak* pada tingkat ini yaitu *Cublak-cublak Suwêng*, *Dolanan Angka*, dan *Jamuran* yang memuat didikan untuk anak-anak dalam hal kognitif, emosi, sosial, motorik kasar, Bahasa, dan karakter.



Fig. 1. Kegiatan Praktik Dolanan Anak

13. TJUBLAK - TJUBLAK SUWENG.

Sl. p. Sanga.

|| 0 5 5 5 3 2 1 | 2 3 2 5 3 2 1 |
 Tju-blak tjublak suweng | suwengé ting gulèn- tèt.
 | 2 3 2 3 3 2 1 | 1 5 6 1 6 2 1 1 |
 Mambu ketundung gu- dèi, Pak hempong léra - léfé. Sa-
 | 1 5 6 1 6 2 1 5 | 5 3 3 2 2 1 5 |
 pa ngguju ndelik- a-ke. Sir- | sir pong delé gosong. Sir
 | 5 3 3 2 2 1 ||
 sir pong delé gosong.

Fig. 2. Tembang Cublak-Cublak Suweng

Gambar di atas merupakan notasi *Cublak-cublak Suwêng* dan *Jamuran* yang disimpan dalam arsip dokumen yang ada di Perpustakaan Museum Dewantara Kirti Griya ketika sebelum EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) berkembang tentang penulisannya.

(8). "DOLANAN ANGKA"

(CAMPURAN BANGSA SORONG)

SLÉNDRO SANGA. (Kanonan "Playon")

2 0 6 1 5 2 3 2 1 5 2 3 2 1 5 2 3 2 1
 0 0 2 5 6 1 2 3 2 5 2 5 6 1 2 3 2 5 2 5 6 1
 Yo pra Kan-ca pa-dha do-lan-an ang-ka
 5 6 1 1 5 1 6 1 5 3 5 1 2 3 3 2 3 2 3
 Pa-pat tam-bah Li-ma ca-cah-é a - na Sa-nga
 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3
 Sa-nga ping Pi-tu a - na Swi-dak Te-lu
 6 1 6 1 5 6 1 5 6 1 5 6 1 5 6 1 5 6 1 5 6 1
 Swi-dak Te-lu 'njur di-pa - ra sli-kur
 5 3 3 2 2 1 5 3 3 2 2 1 5 3 3 2 2 1 5 3 3 2 2 1
 Co-ba a - na pi-ra yèn be-ner nya-ta 'cah pin-ter

Fig. 3. Tembang Dolanan Angka

6. DJAMURAN.

Sl. p. Sanga.

|| 0 6 6 1 5 |
 Dja- mu- ran |
 | 2 3 5 2 2 | 6 1 2 1 6 1 5 |
 ja gé- gé- tok. Dja- mur a- pa
 | 2 3 5 2 2 | 2 6 2 1 |
 ja gé- gé- tok. Dja- mur ge- djih
 | 2 6 2 1 | 2 6 2 1 |
 mbe- dji- djih sa- a- ra a- ra.
 | 5 5 2 3 | 1 2 3 5 ||
 sem- prat sem- prit dja- mur a- pa.

Fig. 4. Tembang Jamuran

Gambar di atas merupakan praktik *Dolanan Anak*. Pelaksanaan pembelajaran kegiatan yang bernilai edukatif dapat ditemukan melalui interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Proses pelaksanaan penerapan metode sariswara dalam pembelajaran *Dolanan Anak* kelas V terdapat tiga tahapan pembelajaran yaitu persiapan, materi, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi olah vokal, olah tubuh, dan olah rasa. Tahap materi meliputi latihan tari, latihan nembang, dan membaca naskah. Tahap evaluasi hasil untuk mengetahui progres selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut merupakan deskripsi mengenai pelaksanaan penerapan metode

sariswara dalam pembelajaran *Dolanan Anak* kelas V di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta dalam unsur gerak/tari, lagu, dan cerita.

Tahap persiapan meliputi: Kegiatan belajar mengajar diawali dengan doa sesuai dengan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh guru. Kemudian guru memberikan gambaran tentang materi yang akan disampaikan. Setelah kegiatan pendahuluan, guru memberikan pemanasan dengan melakukan olah tubuh, olah vokal, dan olah rasa sebelum memberikan materi. (1) Olah Vokal diperlukan untuk proses awal dengan menyebutkan huruf a-i-u-e-o secara berulang. Latihan dasar tersebut diterapkan agar artikulasi dapat diucapkan lebih jelas, hal ini cukup bermanfaat untuk memperjelas pengucapan dialog, (2) Olah Tubuh diperlukan untuk mempersiapkan ketubuhan seseorang agar lebih lentur saat mengekspresikan setiap gerakan dalam ceritanya. Pada tahap ini guru mengajak anak-anak untuk lari-lari kecil beberapa saat kemudian dilanjutkan peregangan supaya tidak terjadi cedera saat melakukan praktik imitasi, (3) Olah Rasa merupakan tahapan yang berfokus pada konsentrasi sebagai subjek, sehingga pemain dapat merasakan dirinya sedang pengolah atau mengatur diri dalam mengendalikan emosionalnya. Tujuannya ialah membantu anak dalam menggambarkan atau menginterpretasikan kepekaan rasa yang ada dalam dirinya. Bahkan tidak jarang olah rasa dilakukan saat proses praktik berlangsung. Misalnya guru memberikan contoh cara mengekspresikan seseorang sedang senang, sedih, marah dan sebagainya. Proses penerapan sariswara dalam pembelajaran *Dolanan Anak* kelas V di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta melakukan tahap persiapan sebelum melakukan proses pembelajarannya.

Tahap Materi meliputi: Pada kegiatan inti guru terlebih dahulu mengenalkan gerakan, naskah, dan tembang yang diajarkan. Berikut kegiatan inti pada bagian tari, bahasa/cerita, dan lagu.

Latihan gerak dalam *Dolanan Anak* Pembelajaran tari pada *Dolanan Anak*: (1) Memahami konsep dan prosedur *Dolanan Anak*, (2) Mendiskusikan konsep *Dolanan Anak*, (3) Mengidentifikasi *Dolanan Anak*, (4) Menghafalkan gerak *Dolanan Anak*. Pembelajaran *Dolanan Anak* mencakup materi *Cublak-cublak Suwêng*, *Dolanan Angka*, dan *Jamuran*.

Pada *Cublak-cublak Suwêng* terdapat salah satu contoh gerak persiapan yaitu satu anak membungkukkan seluruh badan hingga menyentuh lantai dan dilengkapi dengan teman-temannya mengelilingi duduk bersimpuh. Setelah itu, guru memberikan materi secara bertahap tentang *Cublak-cublak Suwêng*, *Jamuran*, dan *Dolanan Angka*. Kemudian siswa mengikuti gerakan yang dicontohkan. Materi yang diberikan oleh guru tersebut diulang-ulang sampai siswa hafal. Kemudian materi tersebut ditambah sedikit demi sedikit. Pembelajaran *Dolanan Anak* kelas V di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta menggunakan tari sebagai pendukung cerita atau kesenian tersebut. Proses awal guru memperhatikan kemampuan dan karakteristik anak-anak terlebih dahulu, karena tidak semua anak dapat disamaratakan sudah mempunyai dasar menari. Guru memberikan materi menyesuaikan gerak dengan melihat kemampuan anak-anak. Gerakannya mudah untuk dipahami oleh mereka yang bisa menari dan tidak bisa menari, sehingga dapat mengikutinya dengan senang hati. Hal yang penting adalah mereka tidak terbebani dengan hafalan gerakan tersebut yang dapat mengganggu vokal seperti terengah-engah atau volume tidak bisa dikeluarkan dengan maksimal sehingga menimbulkan ketidakfokusan atau kesalahan. Gerak-gerak anak-anak kecil yang belum lengkap kecakapan dan kecerdasan panca inderanya, dilahirkan dengan tingkah laku yang biasanya tidak mengenai pokok keperluan hidupnya. Perbuatan inilah yang dinamakan permainan. Gerak bermain adalah gerak yang dilakukan untuk menguatkan kesenangan dari pelakunya (Sedyawati dkk, 1986, p. 38). Ada dua macam permainan yaitu: pertama permainan yang seolah-olah diciptakan oleh anak-anak sendiri dan kedua permainan yang diberikan oleh orang tua. Perbuatan anak-anak tersebut semata-mata terdorong oleh kekuatan yang tersimpan dalam jiwanya (Takwin, 2015, p. 6). Kegiatan bermain anak didorong untuk mengembangkan individunya sebagai alat dalam proses pembudayaan atau sosialisasi. Pendidikan budaya dalam permainan anak tradisional merupakan hasil karya manusia yang dituangkan kedalam proses kreatif gerak yang ada pada *Cublak-cublak Suwêng*, *Jamuran*, dan *Dolanan Angka*.

Ragam gerak dalam proses pembelajaran *Dolanan Anak* merupakan gerak yang mudah diikuti oleh anak-anak. Di dalam proses pembelajaran muatan lokal seni tari memuat materi pembelajaran *Cublak-cublak Suwêng*, *Jamuran*, dan *Dolanan Angka*. *Dolanan Anak* tersebut

merupakan bentuk merupakan gerak yang mudah diikuti oleh anak-anak. Di dalam proses pembelajaran muatan lokal seni tari memuat materi pembelajaran *Cublak-cublak Suwêng*, *Jamuran*, dan *Dolanan Angka*. *Dolanan Anak* tersebut merupakan bentuk representasi dari cerita permainan anak yang dimainkan dengan diiringi tembang, cerita dan gerak.

Cublak-cublak Suwêng adalah suatu permainan dengan memainkan situasi ketika seseorang kehilangan *Suwêngnya* yang disimbolkan dengan batu kerikil. Penggambaran dalam bentuk permainan ketika anak yang sujud memainkan peran yang kehilangan *Suwêng* dan tidak tahu keberadaan *Suwêngnya*. Ketika anak yang lain mengelilinginya sambil duduk, berperan sebagai orang yang dijadikan sebagai tempat persembunyiannya *Suwêng* maka anak yang sujud harus memilih atau menebak di mana keberadaan posisi *Suwêngnya* bersembunyi. Pola gerakan yang umum digunakan yaitu setelah dipilih dengan "hompipah" satu anak sujud ditengah. Anak yang lain duduk timpuh mengelilinginya. Semua telapak tangan terbuka menghadap atas dan ditempelkan di punggung anak yang sujud. Salah satu memegang batu kerikil atau *Suwêng* untuk diputar di atas telapak tangan masing-masing anak. Sedangkan pola khususnya yaitu setelah cukup diputar pada lagu yang terakhir lirik sirpong, maka gerakan posisi kerikil terakhir harus digenggam tangan yang dijatuhi kerikil tersebut. Maka anak yang di tengah harus menebak kira-kira tangan siapa yang menggenggam kerikil tersebut dengan menunjukkan anak yang kira-kira memegang, maka anak yang lain harus membuka tangannya, sebagai bukti ada atau tidaknya kerikil tersebut.

Dolanan Angka merupakan permainan untuk tebak angka sehingga mempermudah untuk menstimulus anak belajar penjumlahan dengan bermain yang mengasyikan. Gerakannya yang digunakan pada *Dolanan Angka* ini sangat mudah untuk diikuti anak dengan pola dasar umumnya menggelengkan kepala ke kanan dan ke kiri serta tangan mengikuti tembang penjumlahan. Tangan kiri dan kanan masih sama, gerak kaki masih sama dengan lirik berbeda, ketika lirik pitu, tangan berubah menjadi angka tujuh, gerak kaki dan kepala masih sama dengan hitungan 1-4 pada (*Sanga ping pitu*).

Jamuran merupakan salah satu dolanan yang populer. Permainan ini memicu gerak spontanitas, upaya menahan diri, bersosialisasi dengan temannya dengan suasana kegembiraan. Dalam proses pembelajaran *Jamuran* pada muatan lokal seni tari di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta ini lebih mengarah pada permainan *Jamuran* dengan judul jamur gagak. Dalam permainannya ketika satu tembang selesai, anak yang di tengah ditanya "Jamur apa?". Ketika dia menjawab "Jamur Gagak", maka spontan anak-anak mengelilinginya dan berterbangan menirukan gerak dan suara burung gagak. Anak yang di tengah mengejar salah satu anak yang terbang dan berusaha menangkapnya agar bergantian jadi yang di tengah.

Macam-macam golongan permainan tradisional diantaranya yaitu: permainan yang bersifat menirukan suatu perbuatan, permainan mencoba kekuatan dan kecakapan, permainan yang bertujuan melatih panca indera, permainan dengan melatih bahasa, dan permainan dengan lagu dan gerak wirama (Hadisukatno, 1981, p. 158-159). *Cublak-cublak Suwêng*, *Jamuran*, dan *Dolanan Angka* termasuk ke dalam golongan permainan dengan lagu dan perbuatan/geraknya. *Dolanan Anak* tersebut merupakan permainan kolektif yang diiringi dengan tembang bocah. Permainan yang masih terus diciptakan dengan menyesuaikan perkembangan situasi terkini dengan tanpa meninggalkan estetika budaya.

Latihan Tembang dalam *Dolanan Anak* sebagai berikut: (1) Tahap persiapan, menyiapkan segala sesuatu agar proses pembelajaran berjalan secara efektif, (2) Proses belajar secara perlahan tiap baris secara sistematis agar siswa memahami dengan mudah, (3) Menjelaskan tata cara untuk menabuh gamelan, cara duduk, dan lain-lain. Tembang atau musik yang digunakan dalam pembelajaran *Cublak-cublak Suwêng*, *Jamuran*, dan *Dolanan Angka* kelas V di SD Tamansiswa Jetis adalah musik berjenis pentatonik gamelan Jawa yaitu laras slendro ciptaan Ki Hadisukatno dan Ki Oengki Soekirno. Pada saat latihan, guru meminta anak-anak untuk menirukannya dengan bernyanyi secara perlahan agar dapat dipahami. Dengan cara aini anak terbiasa untuk mendengarkan bunyi nada dan menyanyikan sesuai dengan pendengarannya.

Golongan permainan yang diibaratkan lagulah yang menjadi pokoknya yang disertai gerak permainan yaitu: lagu yang menjadi pengantar suatu permainan, lagu sebagai pengiring tari atau gerak, lagu yang bersifat undian dengan menyanyikan lagu untuk menunjuk temannya, lagu yang bersifat semacam teka-teki dengan meneruskan perkataan yang telah diucapkan

terlebih dahulu (Hadisukanto, 1981, p. 160). Tembang yang digunakan dalam proses pembelajaran muatan lokal seni tari *Dolanan Anak* kelas V di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta merupakan jenis tembang dolanan *gagrag lawas* artinya model lama yang sudah diciptakan yaitu *Cublak-cublak Suwêng*, *Jamuran*, dan *Dolanan Angka* yang dikarang oleh Ki Hadisukatno. Lagu-lagu ini yang menjadi pengantar suatu permainan sesuai dengan alam angan anak-anak. Bentuk lagu biasanya tidak panjang, melodinya sederhana, dan temponya cepat sesuai dengan sifat anak yang selalu ceria dalam gerak lakunya.

Tembang *Cublak-cublak Suwêng* memiliki tujuh gatra, alat musik yang digunakan yaitu *peking*, *slênthêm*, *saron*, *demung*, *gêndèr*, *gong*, *kênong*, *bonang*, dan *kêndhang*. Makna dari tembang yang terkandung pada lirik *Cublak-cublak Suwêng* adalah untuk mencari harta janganlah menuruti hawa nafsu tetapi semua kembali ke hati nurani yang bersih. Hati nurani yang bersih akan lebih mudah menemukan kebahagiaan dan tidak tersesat hingga lupa akan akhirat. Nilai moral yang berorientasi terhadap ajakan moral merupakan nasihat dan amanat mengenai benar tidaknya sikap manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Pola gendhingnya yaitu lancaran yang berarti gendhing yang bersifat sederhana.

Tembang *Dolanan Angka* memiliki lima gatra, alat musik yang digunakan yaitu *peking*, *slênthêm*, *saron*, *demung*, *gêndhèr*, *gong*, *kênong*, *bonang*, dan *kêndhang*. Makna dari tembangnya yaitu belajar penjumlahan, perkalian, pembagian melalui bermain yang menyenangkan serta memiliki pola gendhing yaitu *playon*. Tembang *Jamuran* memiliki lima gatra, alat musik yang digunakan juga sama dengan tembang-tembang sebelumnya yaitu *peking*, *slenthem*, *saron*, *demung*, *gendher*, *gong*, *kenong*, *bonang*, dan *kendhang* serta memiliki pola *gendhing langgam*. Latihan cerita pada naskah *Dolanan Anak*: 1. Memahami konsep dan prosedur *Dolanan Anak*, 2. Mendiskusikan konsep *Dolanan Anak*, 3. Menghafalkan cerita *Dolanan Anak*.

Tema dalam naskah ini adalah kebersamaan karena menceritakan kegiatan bermain bersama dengan teman-teman untuk melestarikan permainan atau kegiatan yang bernilai edukatif serta menumbuhkan lingkungan yang menyenangkan. Latar yang digunakan adalah tempat dimana biasanya permainan tradisional itu berlangsung seperti lapangan. Amanat yang terkandung dalam naskah *Dolanan Anak* adalah dari aspek kognitif, emosi, sosial, motorik kasar, bahasa, dan karakter. Penyampaian materi yang dibuat seperti permainan menghasilkan respon anak yang baik, anak tidak merasa terbebani dalam menerima materi yang disampaikan. Salah satu bentuk respon anak yaitu dengan mengikuti pembelajaran hingga akhir sehingga salah satunya mampu melatih motorik kasar dengan kombinasi melatih gerakan jari dan telapak tangan di atas punggung gerakan yang ada di *Cublak-cublak Suwêng*.

Naskah ini menceritakan tentang kegiatan seorang anak bersama dengan teman-temannya untuk melestarikan kebudayaan. Nilai-nilai yang terkandung dalam *Dolanan Anak* ini merupakan representasi dari permainan tradisional. Kebiasaan orang berpikir dan berbuat berdasarkan dari hasil keterampilan dan kepribadian manusia. Hal inilah yang diwariskan pada generasi muda saat ini. Materi *Dolanan Anak* memberi didikan untuk anak-anak dalam hal kognitif, emosi, sosial, motorik kasar, bahasa, dan karakter. Fungsi permainan *Cublak-cublak Suwêng* yaitu dapat menganalisis gerakan sentuhan di punggung untuk diputuskan hasilnya, belajar menerima kemenangan maupun kekalahan dalam keceriaan, duduk berdekatan sejajar dengan teman lain untuk pembiasaan kebersamaan, membiasakan berpikir cepat. Pada *Jamuran* yaitu anak dapat mengingat pola jadi jamur, rasa riang tertumpah saat dapat menebak dan menirukan gerak yang diinginkan serta menahan diri tidak mengejek, berlatih menyeimbangkan diri dengan pola permainan. Pada *Dolanan Angka* yaitu melatih anak dapat berhitung tanpa ada rasa beban. Pembelajaran *Dolanan Anak* kelas V hampir seluruhnya menggunakan bahasa Jawa. Dalam praktiknya para siswa mendengarkan cerita dengan seksama kemudian diikuti dan dihafalkan. Cerita dalam naskah *Dolanan Anak* ini merupakan hasil ide kreatif guru Seni Budaya di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta.

Table 1. Deskripsi Gerak *Cublak-cublak Suwêng*

No	Catatan Gerak	Hitungan
----	---------------	----------

1	Persiapan satu anak tengkurap	-
2	Anak-anak yang lain duduk simpuh, tangan kiri diletakkan di atas punggung secara terbuka, salah satu anak ada yang membawa krikil dan memutar ke arah tangan yang terbuka.	3 x 8 ditambah 4 hitungan (<i>Tjublak tjublak Suwèng, Suwèngé ting gèlèntèr. Mambu ketundung gudel. Pak hempong – lèra léré sapa ngguju ndhèlik aké</i>)
3	Setelah berputar maka kerikil terakhir harus digenggam tangan yang dijatuhi kerikil tersebut. Maka tangan yang menerima harus siap. Lalu kedua tangan menggenggam.	4-8 (<i>sir-sir pong dhèlé gosong. Sir si pong dhèlé gosong sir, sir pong dhèlé gosong</i>)

Table 2. Deskripsi Gerak Dolanan Angka

No	Catatan Gerak	Hitungan
1	Kedua tangan melambai ke depan, seperti arah gerakan mengajak, gerak kaki jalan di tempat, kepala geleng ke kanan dan kekiri	1-8 (<i>Yo pra kanca padha Dolanan Angka</i>)
2	Tangan kiri melakukan gerak angka 4 dan tangan kanan melakukan gerak angka 5, gerak kaki jalan di tempat, kepala geleng ke kanan dan kekiri	1-4 (<i>Papat tambah lima</i>)
3	Tangan kiri melakukan gerak angka 4 dan tangan kanan melakukan gerak angka 5, gerak kaki jalan di tempat, kepala geleng ke kanan dan kekiri	4-8 (<i>Cacahé ana sanga</i>)
4	Tangan kiri dan kanan masih sama, gerak kaki masih sama dengan lirik berbeda, ketika lirik pitu, tangan berubah menjadi angka tujuh, gerak kaki dan kepala masih sama	1-4 (<i>Sanga ping pitu</i>)
5	Kedua tangan berubah menjadi angka 6 dan tangan kanan diturunkan tangan kiri melakukan gerak angka tiga, gerak kaki dan kepala masih sama	4-8 (<i>Ana swidak tèlu</i>)
6	Kedua tangan berubah menjadi angka 6 dan tangan kanan diturunkan tangan kiri melakukan gerak angka tiga, gerak kaki dan kepala masih sama, tangan kanan dan kiri berubah menjadi angka dua dan 1, tangan kiri 2 dan tangan kanan angka 1	4-8 (<i>Njur dipara slikur</i>)
7	Tangan kanan melakukan gerak menunjuk, dan diayunkan di samping pelipis kepala kanan, tangan kiri di pinggang, kepala dan kaki masih sama	1-8 (<i>Coba ana pira yèn bènèr nyata cah pintèr</i>)

4. Kesimpulan

Usaha untuk mendekatkan anak-anak kepada kebudayaan Jawa, salah satunya dengan menggunakan metode belajar seni yakni metode sariswara. Metode yang diciptakan Ki Hadjar Dewantara ini memiliki ciri khas yang menggambarkan kebudayaan bangsa Indonesia. Perguruan Tamansiswa menjadikan *sariswara* sebagai upaya dalam pelestarian budaya Indonesia. Bentuk pembelajarannya selalu melibatkan anak didik dalam menerima pelajaran tentang hidup melalui bahasa, cerita, lagu, dan gerak. Upaya Tamansiswa dengan satuan pendidikan SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta untuk menghidupkan metode *sariswara* dalam meningkatkan kondisinya saat ini agar dapat kembali lestari seperti dahulu.

Hasil penelitian yang dilakukan di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta ini adalah dapat mengetahui proses pembelajaran Seni Budaya yang terdiri dari Seni Tari dan Seni Karawitan dengan metode *sariswara* yang diterapkan dalam praktik pembelajaran, pembelajaran muatan lokal tersebut mencakup *Dolanan Anak*. Pelaksanaan proses pembelajarannya melewati beberapa tahap yaitu: Tahap Persiapan, Tahap Materi yang memuat (latihan gerak *Dolanan Anak*, latihan tembang *Dolanan Anak*, latihan cerita dalam naskah *Dolanan Anak*) dan Tahap Evaluasi. Praktik dari *Dolanan Anak* inilah yang memunculkan penerapan metode *sariswara*.

Penerapan metode *sariswara* dalam pembelajaran *Dolanan Anak* kelas V di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta dapat disimpulkan bahwa anak-anak merasakan proses pembelajaran menyenangkan, penyampaian materi mudah diterima, serta pesan yang terkandung dalam *Dolanan Anak* dapat diingat, dipahami, dan diketahui. Hal ini ditunjukkan dengan antusias peserta didik yang sangat baik dan lugas saat proses pembelajaran *Dolanan Anak* dilaksanakan. Materi *Dolanan Anak* memberi didikan untuk anak-anak dalam hal kognitif, emosi, sosial, motorik kasar, bahasa, dan karakter.

Ucapan Terimakasih

Puji syukur kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, ridho-Nya serta tidak lup dengan usaha dan doa dilakukan sehingga penelitian dengan judul Penerapan Metode *Sariswara* dalam Pembelajaran *Dolanan Anak* Kelas V (lima) di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta dapat diselesaikan dengan baik. Selama proses penelitian butuh usaha yang sangat keras. Kelancaran dapat terselesaikan dari bantuan berbagai pihak. Terima kasih kepada seluruh Dosen pengampu mata kuliah dan semua karyawan di Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan. Terima kasih kepada keluarga besar SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan menjadi narasumber. Terima kasih kepada keluarga besar Laboratorium *Sariswara* Yogyakarta dan narasumber-narasumber yang telah telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pengetahuannya yang sangat membantu selama penelitian berlangsung. Semoga penelitian ini dapat digunakan sebagaimana mestinya dan bermanfaat untuk kedepannya.

Referensi

- Dewantara, K.H. (2013). *Karya Ki Hadjar Dewantara Bagian Pertama: Pendidikan*. Cetakan Terbaru. Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa (UST-Press) bekerjasama dengan Majelis Luhur Persatuan Indonesia.
- Hadisukatno, S. (1981). *Permainan Kanak-Kanak sebagai Alat Pendidikan dalam 30 Tahun Tamansiswa*. Yogyakarta: Percetakan Tamansiswa.
- Malik, M.S. (2020). Analisis HOTS, 4C, Literasi, dan Pendidikan Karakter dalam Seni Budaya dan Prakarya MI/SD Kurikulum 2013. *Elementary Islamic Teacher Journal*, Vol 8, No.1, 1 Januari-Juni 2020. Diambil 29 November dari https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=analisis+hots%2C+4c%2C+literasi+dan+pendidikan+karakter+dalam+seni+budaya+dan+prakarya+MI%2FSD&btnG=
- Moleong, L.J. (2001). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution, S. (2015). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sedyawati, dkk. (1986). *Pengetahuan Elementari dan Beberapa Masalah Tari*. Jakarta: Direktorat Kesenian Proyek Pengembangan Kesenian Jakarta Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Takwin, B. (2015). *Mendidik dengan Budaya*. Yogyakarta: Nuha Medika Pers.
- Undang-Undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2013 Sistem Pendidikan Nasional 2003.
- Utari, R. (2012). *Taksonomi Bloom: Apa dan bagaimana menggunakannya?* Pusdiklat KNP. Diambil 15 Desember 2021, jam 23.20 WIB dari <https://www.defantri.com/2017/06/taksonomi-bloom-apa-dan-bagaimana-menggunakannya.html>
- Wiryopranoto & Suhartono. (2017). *Ki Hajar Dewantara "Pemikiran dan Perjuangannya"* Jakarta: Museum Kebangkitan Nasional Direktorat Jendral Kebudayaan.