

Pembelajaran *Dolanan* Jawa Berbasis Pilar-pilar Pendidikan bagi Anak Usia Dini di TK Pertiwi 3 Sinduadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta

Budi Raharja¹

Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ABSTRACT

Javanese *Dolanan* Learning Based on the Pillars of Education for Early Childhood at Pertiwi 3 Kindergarten, Sinduadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta. The pillars of education (knowledge, skills, social or cooperation, individual, and spiritual) are used as media to expand the achievements of Javanese *dolanan* learning, which generally focus on social-emotional aspects only. The results of this study are expected to be used as a reference for stakeholders, especially Kindergarten teachers, as a medium for teaching Javanese *dolanan* to create a generation who is knowledgeable, has adequate skills, and has a high social spirit, and humble and obedient to worship as well. The experimental research method was used in this study to test the application results. In contrast, the research design is Single Subject Research (SSR) or single subject (group) which functions as an intervention group and a control group to test the intervention results. The research was carried out at Pertiwi 3 Kindergarten, Sinduadi, Mlati, Sleman Yogyakarta by giving a group of school students training to play Javanese *dolanan* entitled recreation, accompanied by children's gamelan for six months (twice a week). After having the treatment, their behaviour changes were identified, calculated, and grouped based on the respective development field groups. As a result, Javanese *dolanan* learning based on educational pillars contains development aspects of the physical, motoric, cognitive, language, artistic, and children social-emotional. In contrast, the number of development materials includes 60 learning development materials.

Keywords: Javanese *dolanan*; pillars of education; early childhood

ABSTRAK

Pilar-pilar pendidikan (pengetahuan, keterampilan, sosial atau kerja sama, individu, dan spiritual) digunakan media perluasan capaian ranah pembelajaran *dolanan* Jawa yang pada umumnya fokus pada aspek sosial emosional saja. Hasil penelitian ini diharapkan dijadikan referensi pemangku kepentingan, khususnya guru Taman Kanak-kanak, sebagai media mengajar *dolanan* Jawa dalam rangka mencetak generasi bangsa yang berpengetahuan luas, mempunyai keterampilan memadai, berjiwa sosial, rendah hati dan taat beribadah Metode penelitian eksperimen digunakan dalam penelitian ini untuk menguji hasil penerapan tersebut; sedangkan desain penelitiannya adalah *Single Subject Research* (SSR) atau subjek tunggal (kelompok) yang difungsikan sebagai kelompok intervensi dan kelompok kontrol untuk menguji hasil intervensi tersebut. Penelitian dilakukan di Taman Kanak-kanak Pertiwi 3 Sinduadi, Mlati, Sleman Yogyakarta dengan cara sekelompok siswa-siswi sekolah tersebut diberi latihan bermain *dolanan* Jawa berjudul rekreasi, diiringi gamelan anak selama enam bulan (seminggu dua kali) dan setelah itu diidentifikasi perubahan perilakunya, dihitung dan dikelompokkan berdasarkan kelompok bidang pengembangan masing-masing. Hasilnya pembelajaran *dolanan* Jawa berbasis pilar-pilar pendidikan mengandung aspek-aspek pengembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, seni, dan sosial emosional anak; sedangkan berdasarkan jumlah materi pengembangannya mencakup 60 materi pengembangan pembelajaran.

Kata kunci: *dolanan* Jawa; pilar-pilar pendidikan; anak usia dini

¹ Alamat korespondensi: Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Jalan Parangtritis Km. 6,5 Sewon Bantul Yogyakarta. *E-mail*: budiraharja51@gmail.com; *HP*: 089668912544.

Pendahuluan

Pembelajaran *dolanan* Jawa berbasis pilar-pilar pendidikan; sebuah model pembelajaran yang ideal bagi anak usia dini pada saat ini. Model pembelajaran tersebut dapat membentuk generasi penerus bangsa abad 21, yaitu generasi penerus bangsa yang kompeten, terampil, potensial, cerdas, berakhlak mulia, dan berperilaku positif. Model pembelajaran tersebut mengintegrasikan potensi anak ke dalam kecerdasan majemuk melalui *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, *learning to live together* dan *learning to obey God Almighty* (Garzia, 2018).

Penelitian dilakukan karena model-model pembelajaran *dolanan* Jawa yang ada pada saat ini belum menerapkan pilar-pilar pendidikan. Misalnya anak diajak nembang *dolanan* Jawa kemudian diberitahu makna yang terkandung di dalam syair-syairnya menggunakan hasil alih bahasa teks lagu untuk memahami isi syair atau maknanya (Hartiningih, 2015) (Rosmiati, 2014) (Nugrahani, 2012) (Supeni, 2015) (Maryaeni, 2009); *dolanan* Jawa diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa Jawa (Sulaikha, 2019); nilai-nilai *dolanan* Jawa dijadikan kebiasaan dan kesadaran anak-anak agar memiliki jiwa *pangon*, *pengayom* atau pemimpin (Mukhlisin, 2019); *dolanan* Jawa ditembangkan bersama guru dan siberi gerakan permainannya (Rukiyati & Purwastuti, 2016); *dolanan* Jawa dintegrasikan dalam lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat (Dikmawan & Prastyan, 2019); pembelajaran tembang *dolanan* Jawa menggunakan aplikasi yang menunya terdiri atas petunjuk, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar; Menu Lagu; Evaluasi, dan Profil (Suryani, Krisdianti, Safitri, & Subiyantoro, 2018) dan sekelompok anak bermain *dolanan* Jawa diiringi gamelan (Herawati, 2015).

Model-model pembelajaran tersebut belum optimal, karena peran orang dewasa lebih mendominasi sehingga bidang-bidang pengembangan yang tersedia terbatas. Penelitian ini merancang model pembelajaran yang dikemas dalam empat pilar pendidikan. Pilar-pilar tersebut adalah pilar *learning to know* atau perolehan, penguasaan, dan pemanfaatan informasi tentang *dolanan* Jawa dan

gamelan anak; pilar *learning to do* atau pilar berlatih keterampilan dan kompetensi kerja menggunakan gamelan anak untuk mengiringi sandiwara; pilar *learning to live together* atau pilar latihan hidup bersama dan bekerja sama melalui latihan bekerja sama dalam bermain *dolanan* Jawa dan *dolanan* Jawa; pilar *learning to be* atau pengembangan intelektual, emosional, sosial, fisik, dan moral melalui bersosialisasi dalam permainan *dolanan* Jawa, dan pilar *learning to obey God Almighty*. (Sumarno, 2008) atau pilar menjalankan perintah agama anak melalui berdoa sebelum dan sesudah berlatih *dolanan* Jawa.

Teori stimulus dan teori latihan digunakan dalam penelitian ini. Teori stimulus menyatakan bahwa untuk mendapatkan reaksi yang diinginkan diperlukan stimulus berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan; sedangkan teori latihan mengatakan bahwa untuk memperoleh hasil yang baik diperlukan latihan secara berulang-ulang dengan urutan benar dan teratur. (Arifin & Rusdiana, 2019). Berdasarkan teori tersebut, latihan *dolanan* Jawa akan berhasil baik dan benar apabila dilakukan secara berulang-ulang dengan urutan yang benar dan teratur.

Pembelajaran tersebut dikemas dalam prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini. Prinsip yang dimaksud adalah pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak; pembelajaran sesuai perkembangan anak; pembelajaran mengembangkan kecerdasan anak, melalui kegiatan bermain; pembelajaran menggunakan urutan materi dari kongkrit ke abstrak, dari sederhana ke kompleks, dari gerakan ke verbal, serta dari individu ke sosial; anak sebagai pembelajar aktif; pembelajaran melalui interaksi sosial dengan teman sebaya dan orang tua serta lingkungan; pembelajaran menggunakan lingkungan yang kondusif; pembelajaran bersifat merangsang kreativitas dan inovasi; pembelajaran mengembangkan kecakapan hidup; pembelajaran memanfaatkan potensi yang ada di lingkungannya; dan pembelajaran harus sesuai dengan kondisi sosial budayaserta; menggunakan stimulasi pembelajarn secara holistik (Dirjen Pendidikan Anak Usia Dini, 2012).

Pembelajaran *dolanan* Jawa yang komponen utamanya bermain, gerak dan lagu, secara teoretik,

dapat meningkatkan beberapa kemampuan anak. Beberapa hasil penelitian berikut ini membuktikan hal tersebut; misalnya pembelajaran gerak dan lagu dapat meningkatkan jumlah kosakata anak (Arwati & Fadilah, 2019), bermain puzzle jam dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan (Tanjung & Efastri, 2019), sedangkan bermain lagu dapat menarik semangat anak untuk belajar dan merangsang anak untuk ikut aktif berinteraksi dalam pembelajaran terutama interaksi sosial anak (Ismawati & Putri, 2020).

Pembelajaran anak usia dini mempunyai langkah-langkah spesifik. Langkah-langkah yang dimaksud adalah guru memberi arahan dan aturan bermain, guru menjelaskan alat yang digunakan, guru membagi tugas masing-masing anak, guru memandu pelaksanaan permainan dan mendampingi, serta bila anak bosan boleh beralih peran (Hidayah & Kuswanto, 2019). Contoh pembelajaran *dolanan* Jamuran guru mengajak anak-anak berkumpul di lapangan atau tempat lain, kemudian memulainya dengan menentukan pemain “jadi”, pemain lain membuat lingkaran dan bernyanyi lagu jamuran, pemain “jadi” mengajukan pertanyaan atau meminta suatu perintah dan pemain yang kalah menggantikan posisi pemain “jadi” (A. A. Karim & Muqowim, 2020).

Diskusi di atas memberikan gambaran bahwa secara teoretis pembelajaran *dolanan* Jawa akan berlangsung efektif apabila berbasis pilar-pilar pendidikan; materi pembelajaran dan kemasannya disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan kejiwaan anak, dan pembelajarannya mengikuti langkah-langkah pembelajaran anak usia dini.

Model pembelajaran tersebut diaplikasikan dalam bahasan ini bagi anak usia dini. Anak diberi latihan bermain *dolanan* Jawa bertema rekreasi; mengiringinya menggunakan gamelan berukuran kecil; sedangkan lagunya disesuaikan dengan tema-tema adegannya. Tulisan ini fokus pada bagaimana bentuk permainan *dolanan* Jawa tersebut? Bidang-bidang pengembangan apa saja yang terdapat dalam permainan *dolanan* Jawa tersebut? Bagaimana respon anak terhadap permainan tersebut? Seberapa besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar anak? Dan mengapa demikian?

Metode Penelitian

Metode penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan suatu fenomena atau gejala tertentu dengan cara mencari atau menerangkan keterkaitan antar variabel secara sistematis, faktual, dan akurat menggunakan data kualitatif sebagai data utamanya (Sanjaya, 2015). Metode ini digunakan untuk mendapatkan pengetahuan melalui pendeskripsian peristiwa atau kegiatan pertunjukan pedalangan, karawitan maupun tari (Subandi, 2011).

Jenis penelitian deskriptif studi kasus dipilih untuk penelitian ini; sedangkan pendekatannya kualitatif. Studi kasus adalah metode penelitian dengan subjek penelitian terbatas (individu, kelompok, lembaga, maupun kelompok masyarakat) Subjek penelitian ini adalah kelompok, yaitu siswa-siswa Taman Kanak-kanak Pertiwi 3 Sinduadi. Pemilihan sekolah tersebut menggunakan teknik sampel purposive random atau teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012: 68). Pertimbangan yang dimaksud adalah sekolah tersebut mempunyai gamelan anak, gurugurunya mempunyai kompetensi mengajar *dolanan* Jawa, dan bersedia menjadi mitra.

Data tentang permainan *dolanan* Jawa dikumpulkan dengan observasi, wawancara, dan studi dokumen. Observasi dilakukan oleh peneliti dan guru-guru; observasi oleh penulis dengan cara mengamati perilaku anak ketika bermain gamelan dan berlatih bermain drama atau fragmen, sedangkan observasi yang dilakukan guru adalah mengamati perilaku anak ketika belajar bermain gamelan, drama atau fragmen dan perilaku dalam kelas serta perilaku di luar kelas setelah mendapatkan latihan bermain *dolanan* Jawa tersebut. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi partisipasi, penulis sambil mengajar mengamati perilaku anak dan mencatat hal-hal lain yang berkaitan dengan penelitian tersebut (Sugiyono, 2015)

Teknik pengumpulan data wawancara menggunakan teknik wawancara semitrstruktur. Teknik tersebut termasuk jenis wawancara *in-depth interview*, wawancara yang lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur.

Tujuannya adalah menemukan permasalahan secara lebih mendalam dengan cara peneliti mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang di kemukakan informan (Sugiyono, 2012). Wawancara digunakan untuk menggali data dari guru, orang tua siswa tentang perubahan perilaku siswa, baik di sekolah maupun di rumah yang berkaitan dengan pembelajaran *dolanan* Jawa.

Studi dokumen (Sugiyono, 2015) adalah cara memperoleh data dan informasi dari buku, arsip, dokumen, tulisan, angka, gambar, dan keterangan. Dokumentasi dalam penelitian ini mengumpulkan data pembelajaran di Taman Kanak-kanak Pertiwi 3 Sinduadi, kurikulum yang berisi tema-tema yang digunakan dalam pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan cara menilai hasil pembelajaran.

Analisis data terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tiga kegiatan tersebut merupakan suatu proses yang saling jalin menjalin dalam siklus dan interaksi mulai dari sebelum, selama dan sesudah pengumpulan data (Miles dan Huberman dalam Silalahi, 2009). Langkahnya meliputi transkrip hasil wawancara, reduksi data, analisis dan interpretasi data, validasi data dan menarik kesimpulan.

Teori analisis kontekstual digunakan dalam penelitian ini. Menurut Sukerta (2011) analisis konteks adalah analisis musik dalam konteks budayanya ayng dalam musik dibedakan ke dalam analisis konteks karya dan analisis konteks kondisi masyarakat atau musik yang dikaitkan dengan situasi lokasi tempat musik tersebut berada, potensi kesenian, penyebaran, dan latar belakangnya (Raharja, 2019: 15).

Analisis difokuskan untuk mencari keterkaitan antara aktivitas bermain *dolanan* Jawa dengan bidang-bidang pengembangan di pendidikan anak usia dini, respon anak terhadap permainan *dolanan*, dan prestasi belajar anak. Analisis keterkaitan kegiatan bermain *dolanan* Jawa dengan bidang-bidang pengembangan kemampuan anak untuk mengidentifikasi bidang pengembangan apa saja dari enam bidang pengembangan (nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emoidonal, bahasa, dan seni) yang terdapat dalam permainan *dolanan* Jawa tersebut; analisis keterkaitan *dolanan*

Jawa dengan respon anak untuk mengidentifikasi perilaku anak apa saja yang muncul dalam bermain *dolanan* Jawa tersebut, dan analisis keterkaitan bermain *dolanan* Jawa dengan prestasi belajar anak mengidentifikasi dampak bermain gamelan terhadap prestasi belajar anak.

Bentuk Permainan *Dolanan* Jawa

Setelah dilakukan pelatihan selama enam bulan anak sudah dapat memainkan sandiwara berjudul rekreasi dan mengiringinya menggunakan gamelan anak. Sandiwara terbagi ke dalam adegan berkumpul di sekolah dan adegan berangkat menuju tempat rekreasi, adegan sampai di tempat wisata dan membeli karcis, adengan bermain dengan binatang, adegan istirahat sambil belajar membaca, dan adegan pulang.

Adegan-adegan diiringi gending *dolanan* anak, baik dengan gending *dolanan* yang sudah ada maupun gending *dolanan* baru. Gending *dolanan* baru adalah gending *dolanan* yang syairnya berupa kebiasaan anak belajar membaca (gending ABC, bentuk huruf, *ngeja* atau belajar menggabungkan huruf). Syair tersebut misalnya gending *dolanan* bentuk huruf berisi kebiasaan anak menghafal bentuk huruf; *angka siji duwe bathuk batangane P*, artinya angka satu berdahi adalah buruf P.

Adapun gending-gending *dolanan* yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Pada adengan pertama digunakan gending Aku Wis Sekolah untuk mengiringi anak-anak masuk panggung kemudian disambung dengan percakapan anak keretanya sudah datang ayo kita berangkat. Pada adegan berangkat anak berjajar dari muka ke belakang dan salah satu di



Gambar 1: Pemain gamelan anak. (Foto: Budi Raharja)

antaranya menjadi masinis sedangkan yang lain di belakangnya berjalan sambil mengayunkan tangannya berputar seperti roda kereta berputar diiringi gending Numpak Sepur.

Adegan selanjutnya adalah sampai di Taman Jurug dan membeli karcis masuk taman diiringi dengan gending Baris Rampak. Pada adegan ada pergantian peran, anak yang semula berperan sebagai masinis berganti peran menjadi penjual karcis di Taman Jurug. Adegan selanjutnya bermain dengan binatang yang diawali dengan keluarnya binatang kijang dan gajah. Pemain lain menanggapi dengan terkejut dan setelah itu bermain mereka dengan kedua binatang tersebut yang diiringi gending Kidang Talun dan Gajah Belang.

Adegan selanjutnya adalah istirahat sambil belajar membaca. Pada adegan ini seorang guru mengajar; diawali dengan belajar menghafalkan huruf yang diiringi dengan gending ABC, dilanjutkan belajar bentuk huruf diiringi dengan gending *dolanan* batangan bentuk huruf; kemudian belajar membaca yang diiringi dengan gending Ngejo (menggabung huruf).



Gambar 2: Adegan anak bermain dengan binatang. (Foto: Budi Raharja)



Gambar 3: Adegan belajar membaca. (Foto: Budi Raharja)

Sandiwara ditutup dengan adegan pulang ke Jogja. Adegan diperagakan anak dengan cara seluruh pemain berjalan diiringi gending *dolanan* Pitik Walik. Syair gending *dolanan* ini berbentuk puisi *Pitik walik jambul, Sega golong mambu enthong, Mangga sami kondur, Weteng kula sampun kotong*. Artinya mari kita pulang, perut kita sudah kosong.

Bidang Pengembangan Kemampuan Anak dalam *Dolanan Jawa*

Permainan *dolanan* Jawa, setelah dihitung, mengandung lima bidang pengembangan dan mencakup 60 materi pembelajaran anak usia dini. Bidang-bidang dan materi pengembangan tersebut adalah pengembangan bidang fisik motorik meliputi pengembangan motorik halus, yaitu bermain gamelan, nembang, menari; pengembangan bidang kognitif terdiri atas materi: (1) pengenalan benda-benda baru melalui pengenalan gamelan anak, (2) pembiasaan mau bertanya, mengemukakan ide melalui percakapan dalam *dolanan* Jawa, (3) Berlatih ketekunan menyelesaikan tugas melalui berlatih koordinasi gamelan dan *dolanan* Jawa, (4) latihan penerapan pengetahuan ke dalam konteks baru melalui belajar membaca dalam *dolanan* Jawa, (5) memberi pengetahuan benda di sekitar dan angka melalui pengenalan notasi gamelan anak, (6) berlatih mengelompokkan dan memilah benda berdasarkan jenis dan ciri melalui pengenalan rancangan gamelan slendro bentuk kendaraan dan rancangan gamelan pelog bentuk binatang, (7) pengetahuan penggabungan benda sesuai bentuk dan sesuai cirinya melalui pengenalan rancangan kelompok kendaraan terdiri atas kapal laut, pesawat udara, dan truk; serta kelompok binatang terdiri atas rancangan bentuk kelinci, ayam jantan, dan angsa), (8) pengenalan suara lantang-lembut, cepat-lambat, tinggi rendah, kasar-halus, keras-lunak melalui dinamika bunyi gamelan anak, (9) pengenalan hubungan dalam keluarga dan peran lewat pembagian peran dalam *dolanan* Jawa dan pemain gamelan, (10) identifikasi nama teman melalui dialog dalam *dolanan* Jawa, (11) pengenalan tempat tinggal, lokasi tempat tinggal, pedesaan/pantai melalui pengenalan tempat wisata

jurug, (12) pengenalan budaya, adat, pakaian, tarian, lagu daerah melalui pengenalan sikap duduk pemain gamelan dan lagu-lagunya, (13) pengenalan jenis transportasi darat, air, udara melalui bentuk rancangan ricikan gamelan, (14) pengenalan pekerjaan, atribut dan tugas-tugasnya melalui pengenalan profesi masinis, penjual tiket), (15) pengenalan tempat umum melalui pengenalan tempat wisata jurug, (16) pengenalan jenis, ciri, hewan melalui rancangan gamelan pelog berbentuk binatang dan rancangan gamelan slendro berbentuk kendaraan), (17) pengenalan nama benda melalui nama-nama gamelan anak, (18) pengenalan bagian-bagian benda melalui pengenalan bagian bilah dan rancangan gamelan anak, (19) pengenalan fungsi/manfaat benda melalui pengenalan gamelan untuk mengiringi *dolanan* Jawa, dan (20) pengenalan cara menggunakan benda secara tepat melalui cara menggabungkan gamelan dan *dolanan* Jawa,

Pengembangan bidang bahasa meliputi materi: (1) mengungkapkan apa yang dirasakannya melalui adegan *dolanan* anak, misalnya berkata *bu kula sampun kesel* (bu saya sudah capek), (2) memilih kegiatan main yang ditawarkan (anak memilih belajar pada saat istirahat), (3) menggunakan alat main sesuai dengan gagasan (gamelan untuk mengiringi *dolanan* anak), (4) cara berbicara secara santun (anak berbicara dalam bahasa krama dalam adegan *dolanan* Jawa), (5) cara bertindak santun (anak belajar dalam posisi duduk), (6) contoh perilaku rendah hati dan santun (anak duduk bersimpuh pada saat nembang), (7) memahami nada, jeda, intonasi (anak diberi kebebasan berdialog dalam *dolanan* Jawa dan nembang), (8) memahami informasi lisan (*wah wis jam 08 sepure wis teka kok konco-konco during teka*, wah sudah jama delapan teman-teman kok belum datang), (9) memahami kata tanya (*iki apa iki, gajak, ini ap aini?*), (10) memahami arahan tiga pesan dalam satu perintah (*yo saiki budal menyang jurug yo, ayo sekarang berangkat ke jurug yo*), (11) memahami kata-kata yang berlaku di tempat umum, (latihan mengenal tempat penjualan karcis), (12) memahami konsep waktu dan tempat (*yo saiki pada bali, ayo saiki kita pulang*), (13) memahami cerita yang didengar (anak berlatih memahami cerita dalam *dolanan* sebagai pedoman menentukan waktu ke

panggung), (14) menceritakan kembali apa yang sudah didengar (pada waktu istirahat mereka berlatih peran dalam *dolanan* Jawa), (15) mengungkapkannya sesuai nada, jeda, intonasi (anak berlatih nembang *dolanan* anak), (16) mengenal bunyi huruf dan angka (belajar membunyikan huruf hidup dalam adegan belajar membaca), (17) membaca simbol huruf dan angka (latihan mengeja), dan (18) menghubungkan bunyi dan simbol (belajar memainkan gending menggunakan notasi angka).

Pengembangan bidang seni meliputi materi: (1) pengembangan penampilan diri melalui anak tampil dalam panggung, (2) pengembangan cara menghargai hasil karya baik dalam bentuk gambar, lukisan, pahat, gerak, atau bentuk seni lainnya melalui merasakan *dolanan* Jawa, (3) pengembangan cara merawat kerapian, kebersihan, dan keutuhan benda mainan atau milik pribadinya melalui latihan menyimpan gamelan di tempat aman, (4) berlatih eksplorasi seni kriya, seni musik, gerak dan lagu, drama melalui bermain peran dalam *dolanan* Jawa, dan (5) latihan mengekspresikan seni kriya, seni musik, gerak dan lagu, drama melalui latihan memainkan peran dalam *dolanan* Jawa.

Pengembangan bidang sosial emosional meliputi materi: (1) kebiasaan menyapa guru atau teman (anak dilatih menyapa guru dan teman lewat *dolanan* Jawa), (2) kebiasaan berani mengemukakan pendapat, menyampaikan keinginan, berkomunikasi dengan orang yang belum dikenal sebelumnya dengan pengawasan guru (anak dilatih berkomunikasi dengan penonton dalam pentas), (3) kebiasaan berani tampil di depan teman, guru, orang tua dan lingkungan sosial lainnya (anak dilatih tampil di panggung dalam pentas *dolanan*



Gambar 4: Penggerong duduk bersimpuh. (Foto: Budi Raharja)

anak), (4) bangga terhadap hasil karya (anak diajak mementaskan kemampuannya di panggung), (5) bangga terhadap Negara, budaya dan identitas diri (anak diajak merasakan peran sinden atau yang lain), (6) mengenal aturan di sekolah (anak diajak mengenal aturan belajar di kelas dalam adegan belajar membaca), (7) mengenal kesepakatan di kelas (anak dikenalkan dengan cara belajar memabaca), (8) pengenalan kebiasaan baik di kelas dan lingkungan sekolah (anak dikenalkan dengan antri beli karcis), (9) pengenalan kesediaan diri untuk menahan diri (anak dilatih menahan diri dengan bermain bergiliran), (10) pengenalan sikap mau menunggu giliran (anak dilatih bermain gamelan secara bergantian), (11) pengenalan sikap mau mendengarkan ketika orang lain berbicara (anak dilatih mendengarkan cerita *dolanan*), (12) pengenalan kebiasaan tidak bergantung pada orang lain (anak diberi tugas menyiapkan peralatan pentas *dolanan* anak), (13) pengenalan kebiasaan menolong diri sendiri (anak dilatih membawa pakaian sendiri), (14) pengenalan kebiasaan menunjukkan perhatian kepada orang lain (anak dilatih memperhatikan temannya pentas), dan (15) pengenalan kebiasaan menghargai hak/pendapat/karya orang lain (anak dilatih mendengarkan temannya bermain *dolanan* anak).

Respon dan Perubahan Perilaku Anak

Anak merespon kegiatan bermain *dolanan* Jawa dalam berbagai bentuk. Misalnya pada saat pertama kali mereka melihat gamelan hasil rancangan tersebut mereka berkerumun dan menganggapnya sebagai mainan. Gamelan dengan rancangan



Gambar 5: Anak menaiki gamelan. (Foto: Budi Raharja)

bentuk kendaraan diperlakukan sebagai kendaraan; mereka menaikinya, mencermati bentuknya, dan ada juga yang memegang sebagai ekspresi kekagumannya terhadap mainan baru tersebut.

Gending atau lagu yang syairnya berisi kebiasaan anak belajar membaca merupakan hal baru baginya. Lagu yang dimaksud adalah kebiasaan anak menghafal bentuk huruf P, D, dan B. Syair lagu yang dimaksud adalah *angka siji duwe bathuk batangan apa ... p* (angka satu punya dahi jawabannya apa p), *angka siji duwe bokong batangan apa ... d* (angka satu punya pantat jawabannya apa ... d), dan *angka siji duwe weteng batangan apa b* (angka satu punya perut jawabannya apa ... b).

Lagu tersebut, meskipun syairnya sudah diketahui anak, akan tetapi setelah dikemas dalam bentuk lagu dianggapnya sebagai hal yang baru dan menarik. Hal ini diekspresikan oleh seorang siswa peserta latihan *dolanan* Jawa dengan memberi teka-teki kepada ibunya “*Bu angka siji duwe bathuk jenenge apa*, bu angka satu punya dahi apa? Orang tua anak tersebut, kaget ketika mendengar pertanyaan anaknya tersebut dan mengatakan saya tidak tahu. Keesokan harinya orang tua tersebut bercerita kepada guru dan menanyakan apa jawaban pertanyaan tersebut kepada guru. Guru menjawab dengan mengatakan jawabnya P. Orang tua melanjutkan pertanyaannya mengapa anak saya tiba-tiba mengajukan pertanyaan itu dan dijawab guru bahwa anaknya mengikuti latihan bermain sandiwara yang di dalamnya terdapat tebak-tebakan itu, tebak-tebakan cara menghafal huruf tersebut.

Selain itu, sekelompok siswi yang pada saat jam istirahat bisanya bermain ada yang bergantu kebiasaan membaca majalah. Mereka mengambil majalah dari tempatnya dan dibawa ke mejanya bersama teman-temannya mencocokkan bentuk-bentuk huruf yang ditembangkannya dengan huruf-huruf yang ada dalam majalah tersebut. Mereka belajar membaca dengan cara mencari bentuk-bentuk huruf tersebut dan setelah ketemu dibaca bersama-sama.

Prestasi Belajar Anak

Pembelajaran *dolanan* Jawa berpengaruh terhadap prestasi anak. Hasil pengukuran prestasi

belajar anak sebelum dan sesudah diberi latihan bermain *dolanan* Jawa menunjukkan bahwa rerata nilai setelah mendapatkan latihan bermain *dolanan* Jawa lebih tinggi dibanding rerata nilai sebelumnya. Adapun perinciannya adalah sebagai berikut rerata prestasi belajar pembentukan perilaku kelompok eksperimen setelah latihan bermain *dolanan* Jawa mencapai 85,2 % yang sebelumnya hanya 83,9 %; rerata hasil belajar bahasa setelah latihan bermain *dolanan* Jawa 81, 8 % yang sebelumnya 65, 6 %; sedangkan prestasi daya pikir setelah latihan bermain *dolanan* Jawa 80, 5% yang sebelumnya 71, 8%. (Raharja, 2004)

Berdasarkan uraian hasil penelitian pembelajaran *dolanan* Jawa di atas ditemukan korelasi antara *dolanan* Jawa dengan pengembangan kemampuan anak usia dini dengan perubahan perilaku anak, dan prestasi belajar anak. Korelasi tersebut adalah *dolanan* Jawa berbasis pilar-pilar pendidikan menyediakan ruang pengembangan fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni; pengembangan tersebut berdampak pada perubahan perilaku dan prestasi belajar anak. Adapun penjelasan korelasi tersebut adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan Bidang Fisik Motorik

Pembelajaran *dolanan* Jawa berbasis pilar-pilar pendidikan menyediakan ruang pengembangan bidang fisik motorik, yaitu pengembangan kemampuan anak dalam bidang motorik kasar dan pengembangan motorik halus. Dari dua bidang pengembangan tersebut, *dolanan* Jawa menyediakan pengembangan motorik halus. Pengembangan tersebut diwadahi dalam kegiatan bermain gamelan dan bermain *dolanan* Jawa. Bermain gamelan anak dilatih koordinasi tangan dengan mata dalam menabuh gamelan, sedangkan pada permainan *dolanan* Jawa anak dilatih koordinasi antara gerak tangan dengan penglihatan maupun pendengaran dalam bermain *dolanan* Jawa. Mereka dilatih bergerak sesuai dengan irama gamelan.

2. Pengembangan Kecerdasan Kognitif

Perkembangan kognitif anak usia dini adalah pengembangan cara anak berfikir, menyimpan informasi dan beradaptasi dengan lingkungannya (M. B. Karim & Wifroh, 2014).

Dalam *dolanan* Jawa pengembangan tersebut dilakukan dengan cara pengenalan benda baru, nama benda, tempat tinggal, tempat umum, adat (pakaian, benda), jenis hewan, bagian-bagian benda, cara menggunakan benda; cara mengemukakan ide; berlatih menyelesaikan tugas secara tekun, latihan penerapan pengetahuan dalam konteks baru.

Perkembangan kognitif tersebut, dalam pembelajaran *dolanan* Jawa berbasis pilar-pilar pendidikan, ditampung pada media pembelajaran gamelan anak. Gamelan anak yang rancakannya didesain dalam bentuk binatang dan kendaraan tersebut dapat digunakan sebagai media pengenalan barang baru, pengenalan bagian-bagian benda melalui bagian bilah dan rancangan atau tempat bilah, pengenalan jenis binatang melalui rancangan gamelan *slendro* (pengenalan angsa menggunakan rancangan demung, pengenalan kelinci melalui rancangan saron penerus, pengenalan ayam jantan melalui rancangan saron barung); pengenalan jenis kendaraan melalui rancangan gamelan *slendro* (pesawat terbang pada rancangan demung, kendaraan truk untuk rancangan saron penerus, dan kapal laut pada rancangan saron barung); pengenalan jenis laras *slendro* menggunakan media kelompok rancangan kendaraan dan laras pelog melalui rancangan kelompok binatang; pengenalan cara menggunakan barang melalui cara menabuh gamelan, pengenalan adat/kebiasaan melalui cara duduk bersila (pemain gamelan) dan bersimpuh (vokalis); nama benda melalui nama alat musik gamelan anak; berlatih menyelesaikan tugas secara tekun melalui latihan koordinasi antara permainan gending anak dengan *dolanan* Jawa; latihan penerapan pengetahuan dalam konteks baru melalui permainan *dolanan* Jawa bertema rekreasi. Kesempatan yang banyak tersebut memungkinkan banyak anak yang dapat berperan serta dalam permainan tersebut dan mereka dapat memilih peran sesuai dengan keinginannya.

3. Pengembangan Kemampuan Bahasa

Perkembangan bahasa anak usia dini unur 5-6 tahun, secara teoritis, adalah sudah dapat

mengungkapkan 2500 kosakata lebih; kosakata menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan jarak dan permukaan; dapat berperan sebagai pendengar yang baik; melakukan percakapan (mendengarkan dan menanggapi pembicaraan); percakapan menyangkut komentar apa yang dilakukan sendiri dan orang lain, serta yang dilihatnya; dapat mengekspresikan diri, menulis, membaca, dan berpuisi (M. B. Karim & Wifroh, 2014).

Pengembangan bahasa yang disediakan pada *dolanan Jawa* bahasa secara garis besar dikelompokkan pada bahasa untuk percakapan dan bahasa dalam lagu atau cakupan gending. Bahasa dalam percakapan digunakan pada percakapan atau dialog permainan *dolanan Jawa*, sedangkan bahasa pada lagu gending adalah syair lagu atau gending.

Bahasa pada dialog dibedakan ke dalam bahasa percakapan antar anak dan bahasa atau percakapan antara guru dengan anak. Bahasa percakapan antar siswa dibedakan dalam bahasa percakapan dalam bahasa Jawa *ngoko*; digunakan untuk membicarakan masalah tempat (stasiun, tempat wisata); binatang (gajah, kijang), permintaan atau ajakan dan jawaban nembang, ajakan naik kereta api, ajakan beli karcis; dan ajakan dan jawaban pulang.

Bahasa yang digunakan dalam percakapan guru dengan anak atau siswa adalah bahasa krama; sedangkan percakapan guru dengan siswa menggunakan bahasa *ngoko*. Bahasa Jawa krama adalah bahasa atau kata-kata yang digunakan orang yang lebih muda kepada orang lebih tua atau dihormati. Bahasa tersebut digunakan untuk menyampaikan perasaan atau sesuatu yang dialami anak (*bu kula sampun kesel* artinya bu saya sudah capek), proses belajar membaca (guru menjelaskan, guru bertanya, anak menjawab).

Bahasa yang digunakan dalam tembang adalah jenis bahasa *ngoko*. Bahasa atau syair tersebut berisi cerita perjalanan (Numpak Sepur), menghafal abjad (ABC), bentuk huruf (Bentuk Huruf), cara membaca huruf hidup (AIUEO), mengeja (Ngejo): membicarakan

karakter hewan (Kidang Talun), perjalanan pulang (Pitik Walik).

Kegiatan bermain *dolanan Jawa* mendorong anak berani menyampaikan perasaannya. Salah satu orang tua mengatakan bahwa setelah anak mengikuti latihan *dolanan Jawa*, anak tersebut bercerita tentang keikutsertaannya kepada orang tuanya. Anak tersebut menelpon ayahnya yang sedang bekerja di luar Jawa untuk memberitahukannya dalam bermain *dolanan Jawa*. Hal ini karena ia senang mengikuti kegiatan tersebut dan hal itu perlu disampaikan kepada ayahnya.

Kegiatan gamelan anak-anak juga meningkatkan kemampuan anak berbicara. Peristiwa tersebut terjadi pada jama istirahat sekelompok siswi mengulang kembali dialog *dolanan Jawa* dan dilakukannya dalam suasana bermain. Mereka membawakannya dalam suasana bermain, tanpa beban. Hal ini menyebabkan anak didik tidak terasa sudah berlatih berbicara.

Bermain *dolanan Jawa* juga merangsang anak kreatif. Caranya dialog *dolanan Jawa* diganti sesuai situasi, dialog “*ayo saiki nembang baris rampak* (ayo sekarang menyanyi baris ramapk)” diganti dengan “*yoo konco-konco saiki, pada maem*” (ayo ternan-ternan sekarang kita makan). Kejadian demikian mengindikasikan bahwa *dolanan Jawa* mendorong anak kreatif.

4. Pengembangan Kemampuan Seni Anak

Pengembangan kemampuan seni anak usia dini yang berkaitan dengan *dolanan Jawa* ini, secara teoritis, dikelompokkan ke dalam anak dapat bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu, memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman, menyanyikan lagu dengan sikap yang benar, menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu, bermain drama sederhana (Kusumahwati, 2019). Pengembangan kemampuan-kemampuan tersebut, khususnya seni musik dan drama yang merupakan bagian pokok dari penelitian ini, terhimpun dalam *dolanan Jawa* berbasis pilar-pilar pendidikan meliputi kemampuan tampil di panggung, pengembangan apresiasi terhadap seni, pengembangan cara

merawat alat musik, pengembangan cara eksplorasi seni musik, gerak dan lagu, drama, mengekspresikan seni musik, gerak dan lagu, drama.

Kemampuan tampil di panggung sangat disenangi anak. Hasil wawancara dengan orang tua, sebagian besar anak yang mengikuti latihan *dolanan* Jawa tersebut selalu mnunggu-nunggu pentas. Mereka merespon dengan cara satu hari sebelum pentas mereka sulit tidur karena menunggu pentas tersebut. Apabila dikaitkan dengan pementasan, ketika adegan bermain dengan binatang, anak berteriak (menjerit) ketika melihat gajah dan kijang ke panggung dan mendekatinya; maknanya mereka memainkan *dolanan* Jawa secara alami dan senang yang hal itu sangat ditunggu-tunggu.

Bakat atau kemampuan seni anak dikembangkan dalam *dolanan* Jawa adalah kerja sama. Contoh gerak dikombinasikan dengan lagu untuk mengekspresikan pengalaman batin dan mengungkapkan perasaan seseorang serta dilakukan dengan memberikan kebebasan pada anak untuk bergerak sesuai imajinasinya dengan memperhatikan waktu, ruang dan penekanan. Pengembangan mencakup fisik, kemampuan keseimbangan dan koordinasi, pemahaman akan ritme dan tempo, dan kemampuan prediksi kejadian yang akan terjadi selanjutnya serta memiliki kesadaran tubuh yang tinggi.

Selain itu kegiatan bermain peran juga mampu memberikan efek terapi agresivitas anak karena kegiatan bermain ini mampu memecahkan masalah diri dan sosial melalui serangkaian tindakan pemeranan untuk eksplorasi perasaan-perasaan, memperoleh wawasan tentang sikap-sikap, nilai-nilai dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Selain itu *dolanan* atau bermain bisa mengajak anak melakukan gotong royong, bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, dan membagi tugas di kelas (Nurjanah, 2015).

5. Pengembangan Kecerdasan Sosial Emosional

Pengembangan kecerdasarn sosial emosional anak usia dini adalah pengembangan interaksi anak dengan orang lain. Pengembangan

mencakup: (a) cara menyapa, cara berkomunikasi, tata krama, sopan santun, mengendalikan emosi, (b) disiplin, bersabar, bersemangat, menjaga kondisi kerja, (c) berpakaian dan berbusana, (d) gaya hidup, (e) sikap belajar, (f) pemanfaatan waktu belajar, adab belajar, dan (g) menyikapi lingkungan (Nurjanah, 2015).

Dolanan Jawa, dari sekian pengembangan kecerdas- an sosial emosional, paling kuat pada pengembangan sosialisasi anak atau interaksi sosial anak. Pada kegiatan bermain gamelan anak proses sosialisasi terjadi sangat intens dan hal ini tidak terjadi pada kegiatan lain. Konsep harmonisasi suara gamelan yang menghendaki keselarasan mendorong anak bergotong royong, peduli teman, dan tenggang rasa. Pembentukan kerja gotong royong tersebut terjadi ketika anak-anak mengusung instrumen gamelan untuk persiapan latihan atau menyimpan gamelan. Mengusung gamelan dilakukan pada persiapan dan selesai bermain semua instrumen harus dimasukkan dalam tempat penyimpanan. Oleh karena instrumen tersebut berat maka satu instrumen diusung dua orang. Mereka dengan suka rela mengusungnya, karena gamelan tersebut menjadi permainan paling disukai di antara alat musik lain, misalnya snare drum, simbal, atau instrumen lain drum band.

Pembentukan sikap peduli teman terjadi ketika bermain gamelan. Peristiwa tersebut terjadi pada saat istirahat seorang siswa bermain



Gambar 6: Anak menunggu giliran menabuh. (Foto: Budi Raharja)

demung memainkan lagu-lagu yang telah diberikan, namun salah karena belum hafal. Salah seorang teman yang sudah hafal menuntunnya dengan sabar. Dalam menuntun ini tidak jarang tangannya dipegang, kemudian ditunjukkan bilah-bilah yang ditabuh sehingga terjadi sosialisasi yang sangat akrab. Inilah salah satu proses pembentukan rasa toleransi yang terjadi dalam belajar gamelan.

Kegiatan bermain gamelan juga dapat membentuk perilaku sabar. Sikap ini terbentuk ketika mereka menanti giliran menabuh sebagai akibat jumlah instrumennya terbatas. Anak yang menunggu giliran tersebut menanti sambil memperhatikan temannya.

6. Prestasi Belajar Anak

Bermain *dolanan* Jawa tersebut juga dapat meningkatkan prestasi belajar anak. Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan penulis diperoleh data perbandingan nilai rerata belajar anak naik; rerata nilai pembentukan perilaku anak mencapai 85,2% dari sebelumnya 83,9%; bidang pengembangan bahasa menjadi 81,8% yang sebelumnya 65,6%; sedangkan bidang pengembangan daya pikir kelompok 80,5% yang sebelumnya 71,8%. Data tersebut mengindikasikan kegiatan bermain *dolanan* Jawa dapat meningkatkan prestasi belajar anak (Raharja, 2004).

Kesimpulan

Dolanan Jawa yang diintegrasikan dalam pembelajaran anak usia dini memungkinkan pengembangan motorik halus, kognitif, bahasa, dan kecerdasan sosial emosional. Pengembangan-pengembangan tersebut mencakup 60 materi pengembangan.

Kegiatan bermain *dolanan* Jawa melatih anak bermain peran, toleransi, mau menunggu giliran; pengenalan angka, huruf, dan belajar membaca; berbicara, berpendapat; memahami irama tempo lagu, tangga nada; mendorong anak belajar membaca dan menulis, penguasaan bahasa, keterampilan, dan pemahaman konsep bilangan.

Kegiatan bermain *dolanan* Jawa mengakibatkan perubahan perilaku siswa dan perubahan perilaku

berpengaruh pada prestasi belajar anak. Perubahan perilaku yang berhubungan dengan enam bidang pengembangan kemampuan anak; yaitu fisik motorik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, dan prestasi akademik anak.

Kepustakaan

- Arifin, B. S., & Rusdiana. (2019). *Manajemen Pendidikan Karakter* (1st ed.). Bandung: CV Pustaka Setia.
- Arwati, N. M., & Fadilah, S. (2019). Pengaruh Gerak dan Lagu (Music And Movement) terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Kasih Ibu. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 67–75.
- Dikmawan, R., & Prastyana, N. (2019). *Penguatan Pendidikan Karakter Anak SD melalui Konsep Pembelajaran Berbasis Kesenian Budaya Daerah dan Permainan Tradisional di Kampoeng Dolanan Nusantara Borobudur Magelang*. Semarang.
- Dirjen Pendidikan Anak Usia Dini, N. dan I. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal, dan Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Garzia, M. (2018). Urgensi Pendidikan Karakter Abad 21 pada Anak Usia Dini. In *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2018* (pp. 357–361).
- Hartingsih, S. (2015). Revitalisasi Lagu *Dolanan* Anak dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Atavisme*, 18(2), 247–259.
- Herawati, E. N. (2015). Nilai-nilai Karakter Yang Terkandung dalam *Dolanan* Anak pada Festival *Dolanan* Anak Se-DIY 2013. *Imaji*, 13(1), 13–27.
- Hidayah, D. S. N., & Kuswanto, C. W. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak An-Nahl Bandar Lampung. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Din*, 3(1), 1–9.
- Ismawati, & Putri, A. A. (2020). Pengaruh Permainan Ligu terhadap Interaksi Sosial

- Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Doa Bunda Pematang Benteng Batang Peranap Kabupaten Indragiri Hulu. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 40–53.
- Karim, A. A., & Muqowim. (2020). Implementasi Permainan Tradisional Jamuran dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 22–32. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 103–113.
- Kusumahwati, S. (2019). *Pengembangan Seni di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maryaeni. (2009). Kajian Tembang *Dolanan* dan Implikasinya dalam Pendidikan Budi Pekerti Anak Bangsa pada Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 16(2), 186–193.
- Mukhlisin, A. (2019). Pendidikan Karakter Pemimpin melalui Tembang *Dolanan*. *Jurnal Warna*, 3(1), 41–49.
- Nugrahani, F. (2012). Reaktualisasi Tembang *Dolanan* Jawa Dalam Rangka Pembentukan Karakter Bangsa (Kajian Semiotik). *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 24(1), 58–68.
- Nurjanah. (2015). Pengembangan Bakat Seni Anak pada Taman Kanak-kanak. *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI*, 10(1), 29–34.
- Raharja, B. (2004). Pembelajaran Musik Terpadu: Pengamatan Peran Gamelan dalam Pembentukan Perilaku dan Pengembangan Kemampuan Dasar Anak Usia Prasekolah. *Cakrawala Pendidikan*, 23(3), 385–403.
- Raharja, B. (2019). Musik Iringan Drama Tari Pengembaraan Panji Inukertapati Bermisi Perdamaian dan Toleransi. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 20(1), 13–23. <https://doi.org/10.24821/resital.v20i1.3459>
- Rosmiati, A. (2014). Teknik Stimulasi dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Lirik Lagu *Dolanan*. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 15(1), 71–82. <https://doi.org/10.24821/resital.v15i1.801>
- Rukiyati, & Purwastuti, A. (2016). A Model of Karakter Education Based on Local Education Wisdom. *Jurnal Pendidikan Karakter*, VI(1), 130–142.
- Sanjaya, W. (2015). *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur* (3rd ed.). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Silalahi, U. (2009). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Subandi. (2011). Deskripsi Kualitatif sebagai Satu Metode dalam Penelitian Pertunjukan. *Harmonia*, 11(2), 173–179.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix. Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaikha, N. A. (2019). Pembelajaran Integrasi Melalui Materi Tembang *Dolanan* dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa di Al Kautsar Yogyakarta. *Jurnal Abdau : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 1–23.
- Sumarno, B. (2008). Pengembangan Soal Matematika dengan Empat Pilar Belajar.pdf. In Hartono, H. Kuswanto, Sunyata, & H. Nurcahyo (Eds.), *Proseding Seminar Nasional: Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA* (pp. 1–15). Yogyakarta: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta. Retrieved from http://staffnew.uny.ac.id/upload/132206816/penelitian/Makalah-EmpatPilar_0.pdf
- Supeni, S. (2015). Strategi Pengembangan Model Pembelajaran melalui Tembang *Dolanan* Jawa Ssebagai Penguatan Nilai-nilai Pendidikan Karakter pada Siswa Sekolah Dasar Bumi 2 No. 205 Laweyan di Surakarta. *Eksplorasi*, 18(1), 68–84.
- Suryani, N., Krisdianti, N., Safitri, A., & Subiyantoro, S. (2018). Pengembangan Aplikasi Tembang *Dolanan* Jowo sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 172–179.
- Tanjung, N., & Efastri, S. M. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Bermain Puzzle

Jam Anak Usia 4-5 tahun di PAUD Generasi Bangsa Pekanbaru. *PAUD Lectura: Jurnal*

Pendidikan Anak Usia Dini, 2(2), 13–24.
<https://doi.org/10.5956/jriet.32.509>