

STRATEGI PEMBELAJARAN *DOLANAN* TRADISIONAL DI TAMAN KANAK-KANAK SEBAGAI SALAH SATU ALTERNATIF PENDIDIKAN KARAKTER SEJAK DINI

oleh:
Joko pamungkas

Joko_pamungkas@uny.ac.id

*Te kate dipanah
Dipanah ngisor gelagah
Ana manuk konde-onde
Mbok sirbombok mbok sirkate
Mbok sirbombok mbok sirkate*

(Mengingat yang sudah tak ingat, mengali yang sudah terkubur, mengenal kembali yang sudah dilupakan, mencari yang sudah pergi, mendekati yang sudah di jauhi, mengenalkan yang sudah tinggalkan.....

.....Surakarta, RS.DR. Suharso 13 maret 2013 pkl 18;45 wib

Dolanan anak tradisional merupakan wujud kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena *dolanan* ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Selain itu, *dolanan* anak-anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu *dolanan* anak tradisional juga dapat dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya.

Berdasarkan hasil penelitian tentang anak – anak tidaklah berlebihan apabila para ahli menyebutkan bahwa periode perkembangan anak pada masa emas hanya terjadi satu kali dalam kehidupan manusia dan tidak bisa ditunda waktunya. Dalam kaitan ini, karena stimulasi dari lingkungan sangat diperlukan anak dalam mengembangkan potensi kecerdasannya, maka upaya pendidikan dini sebagai bentuk stimulasi psikososial harus dilakukan sebaik-baiknya dan semaksimal mungkin. Upaya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara signifikan dalam peningkatan kualitas anak tersebut.

Berdasarkan aspek pedagogis, masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Diyakini oleh

Hurlock (1999) bahwa masa kanak-kanak yang bahagia merupakan dasar bagi keberhasilan di masa datang, dan sebaliknya. Untuk itu, agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal, maka dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulasi dan upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Namun, seiring dengan perkembangan jaman, nampaknya dolanan tradisional mengalami kemunduran, masuknya budaya-budaya luar sebagai akibat kemajuan teknologi membuat minat anak-anak untuk menekuni dolanan tradisional mengalami penurunan. Dengan berkurangnya intensitas dolanan tradisional di kalangan anak-anak, menyebabkan transfer nilai-nilai luhur yang terkandung dalam dolanan tradisional itu mengalami hambatan. Anak-anak mulai kehilangan jati dirinya sebagai bangsa Indonesia yang kaya akan keragaman budaya dan nilai-nilai kebangsaan lainnya. (Sukirman, (2004)

Menurut Ki hadisukatno, “*dolanan anak*” yang bersifat tradisioanal dapat dibagi menurut maksudnya. (Krisdyatmiko.1999)

Pertama, 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. Permainan ini dilakukan dengan asyiknya, seakan anak-anak merasakannya sebagai perbuatan yang sungguh-sungguh.

Kedua, 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, gobak-sodor, gobak-bunder, bengkak, benthik-uncal, jetungan, genukan dengan gendongan, obrok, tembung, bandhulan, dan masih banyak lagi yang sudah kuranga dikenal lagi oleh generasi masa kini.

Ketiga, permainan melatih panca-indra. 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 : ggahteng, dakon, macanan, sumbar-suru, sumbbar-manuk, sumbar-dulit, kubuk, adu-kecik, adu-kemiri, main kelereng, jirak, bengkak, paton, dekepan, menggambar di tanah, main petak umpet, main bayang-bayangan, serang-serongan, dan lain sebagainya. Permainan jenis kedua dan ketiga ini erat sekali hubungannya dengan kegiatan olahraga.

Keempat, permainan dengan latihan bahasa, yaitu permainan anak-anak berupa percakapan. Setiap kali anak-anak berkumpul, biasanya selalu terlibat dalam perbincangan tentang dongeng, cerita pengalaman atai teka-teki, yang menimbulkan

tumbuhnya fantasi. Biasanya selalu tampil seseorang dengan teka-tekinya, yang kemudian diikuti oleh yang lain, dimana 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.

Kelima, 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
Saya yakin, bahwa selain beragam jenis “*dolanan anak*” versi Jawa tersebut, pasti masih banyak pula permainan sejenisnya yang berakar di setiap golongan etnik lain, meski umumnya sudah mulai dilupakan. Mengapa “dolanan anak” tradisional itu perlu dihidup-hidupkan kembali, karena ternyata, permainan modern-jika diterima oleh anak-anak tanpa disuntikkan kesadaran akan budaya sendiri-juga banyak mudharatnya, ketimbang manfaatnya.

Dengan demikian kita harus pandai-pandai memilih, apakah anak akan dijadikan sebagai aset masa depan dengan segala persiapannya ataukah liabilitas bagian dari social cost yang harus ditanggung oleh generasi baru di hari esok ?

Berbagai tindak kriminal yang dilakukan anak-anak yang kini banyak terjadi, merupakan dampak paling nyata dari buah permainan modern yang direguk anak kita. Alat permainan modern memang mampu meningkatkan kecerdasan otak anak. Tetapi dengan alat permainan modern itu ada aspek yang tertinggal, yaitu perkembangan sosial, emosional, kemampuan perasaan menahan diri terhadap orang lain.

PEMBELAJARAN *DOLANAN TRADISIONAL* PADA USIA BERMAIN

Mengingat usia anak-anak antar 4 sampai 6 tahun itu temperamennya masih polos, apa adanya, seperti pemaarah, pemalu, jahil, merajuk, penakut, tidak tahu sopan santun (kesadaran etis), menang sendiri, berbicara mengadu domba, cari perhatian, dan sebagainya, maka guru perlu mempersiapkan banyak hal untuk dapat berhasil dalam proses pembelajaran dengan memuaskan (tidak ada salah satu pun pihak yang dikorbankan, anak maupun guru).

1. Persiapan Mental Guru PAUD

Mengingat karakter anak usia bermain sebagaimana terulas diatas, maka dalam pembelajaran *dolanan* tradisional, guru-guru perlu mempersiapkan mental sebagai berikut

a. **Yakin Mampu** : artinya guru harus yakin dan percaya diri bahwa guru pasti bisa mempengaruhi anak-anak belajar *dolanan* tradisional mengikuti semua ajakan guru dengan semua kemampuan yang dimiliki oleh guru.

b. **Kreatif** : artinya guru dapat / mampu menciptakan sendiri gerakan-gerakan sederhana tetapi praktis dan dinamis untuk diperagakan oleh anak-anak. Tidak hanya menjiplak saja untuk anak dari ciptaan orang lain.

c. **Inovatif** : artinya guru dapat mencari sesuatu (ide, gagasan, model, gaya) yang baru, yang belum pernah dimunculkan orang sebelumnya. Hal-hal semacam ini seringkali berhasil menarik minat anak karena anehnya, lucunya, atau ingin ikut merasakan pengalaman baru itu.

d. **Variatif** : artinya guru mampu mengeksplorasi gerak-gerak, musik iringan , atau gaya-gaya yang lain lagi asalkan kelihatan bermacam-macam, banyak ragam (beraneka), ini dapat mengatasi kebosanan anak. Seandainya saja ada sedikit kesamaan antara *dolanan* tradisional pada A dan B, guru dapat membuat variasi dengan arah hadap atau level yang berbeda, sehingga terjadi pengalaman yang berlainan.

e. **Motivatif** : artinya guru harus dapat mendorong semangat anak agar anak mau berpartisipasi secara sukarela, atas kemauannya sendiri, tidak terpaksa, tidak karena pertimbangan lain kecuali keinginan untuk ikut serta dalam kegiatan *dolanan* dan bergembira bersama teman-temannya yang lain. Ini juga dapat merangsang ekspresi anak. (Setyowati, 2000).

f. **Simpatik** : artinya guru dapat menarik perhatian anak, baik dari perangai guru, sikap, cara berbusana (dengan bau/aroma mewangi/harum/segar tubuh guru), atau hal-hal kecil lainnya yang menarik perhatian anak, sehingga guru dapat leluasa mengajak / mempengaruhi anak untuk berbuat sesuatu sesuai dengan tujuan belajar *dolanan*

tradisional, terutama dalam hal merangsang kebersamaan, kesetiakawanan dan kedisiplinan anak.

g. **Improvisatif** : artinya guru dapat mengangkat kejadian-kejadian atau perilaku-perilaku anak yang muncul tiba-tiba atau sewaktu-waktu sebagai bahan atau sesuatu yang bisa dijadikan materi atau pengalaman yang dapat dipelajari. Diangkat, dibahas, didiskusikan, dicari jalan penyelesaiannya, dan diperoleh suatu pengalaman lagi.

2. Persiapan Fisik Pembelajaran

Mengingat pembelajaran *dolanan* tradisional sebagai pengembangan berbagai kecerdasan dan mempunyai keunikan tersendiri, tidak semua dengan bidang-bidang studi (pengembangan) yang lain, maka diperlukan beberapa hal yang perlu dipersiapkan oleh guru seperti yang terurai di bawah ini.

a. Materi

Materi *dolanan* harus dipilih sesuai dengan syarat materi untuk usia bermain (yaitu syarat materi *dolanan* tradisional harus sederhana; praktis; dan dinamis), dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Media

Guru juga harus dapat mempersiapkan media belajar yang dipergunakan untuk menarik perhatian anak ke arah / sasaran tema yang diharapkan oleh tujuan belajar. Misalkan sebelum anak diajak *dolanan* tradisional dengan tema kupu-kupu, kuwi untuk membawa daya imajinasi anak ke suatu pemandangan yang indah, ada bunga dan seekor kupu-kupu mungkin guru ingin menghadirkan gambar bunga yang di atasnya ada kupu-kupunya yang cantik, dengan warna-warna yang indah mempesona.

c. Metode

Artinya guru perlu memakai metode yang beraneka secara serasi, proporsional dan dapat mendukung proses belajar yang menyenangkan. Tidak hanya karena belajar *dolanan* tradisional lalu guru terus-terusan memberi contoh secara demonstrative di depan, membelakangi anak hingga beberapa lama. Melainkan dapat berdiskusi dulu tentang

tema dengan bantuan media, lalu memutar musiknya, mengajak anak berdiri dulu, kemudian guru memberi contoh sambil menghadap pada anak dengan tehnik pencerminan (mengkidal/ngedhe: anak kanan;guru kiri seperti bila anak menghadap cermin, guru sebagai bayangan anak), lalu mengulanginya sampai anak bisa sendiri bahkan berimprovisasi sendiri dan seterusnya sambil bertanya jawab sekitar kesangupan anak untuk memotivasi sekaligus mengevaluasi.

d. Fasilitas

Guru harus bisa memfasilitasi ataupun menjadi fasilitator bagi pembelajaran dolanan tradisional, bukan sebaliknya guru malah meminta / menuntut diadakan sarana-prasarana yang tidak mungkin untuk dikabulkan oleh pihak sekolah atau pihak pelajar (anak, difasilitasi orang tua) ketika anak butuh belajar dolanan tradisional. Misalkan saja di TK yang kurang mampu, hanya ada (ngontrak) satu ruangan belajar (5x3 meter), minta diadakan kegiatan belajar *dolanan* tradisional, guru tidak baik memaksa minta disediakan sarana yang mewah seperti aula lengkap dengan sound-systemnya dan sebagainya, kalau tidak bisa terpenuhi guru tidak mau memberikan kegiatan belajar dolanan tradisional misalnya. Ini akan mengecewakan pihak pengelola sekolah, maupun orang tua. Maka sebaiknya guru dapat mencari cara bagaimana mempergunakan ruangan sempit tersebut secara efektif, cukup memakai tape-player seadanya, dengan kreativitas guru dalam pembelajaran yang menyenangkan dan menarik kiranya sudah cukup, yang penting kebutuhan anak untuk berekspresi dalam kegiatan *dolanan* tradisional terpenuhi. Sementara itu pihak pengelola yang memperhatikan kegiatan dolanan tradisional ternyata cukup menggembirakan anak, tentunya akan diupayakan pengembangan sarananya secara bertahap.

e. Organisasi Pembelajaran

Untuk mengatasi kemungkinan tempat, waktu dan tenaga yang terbatas, dengan jumlah anak yang cukup besar, maka guru perlu mengorganisasi pembelajaran dolana tradisional, misalkan satu hari anak-anak diajak belajar *dolanan* tradisional sambil bermain, guru dibantu guru yang lain membagi jumlah anak dalam kelompok menurut kelas dan jenis kelamin, contoh : dalam 1 hari hanya 2 jam untuk masing-masing kelas, maka 1 jam pertama kelas A kelompok putri lebih dulu menari sementara kelompok putra diajak bermain di luar, kemudian 1 jam kedua bergantian kelompok putra sementara kelompok

putri ganti bermain di luar. Demikian juga pada kelas B. Sedangkan untuk materi *dolanan* tradisional, tidak bisa diberikan memaksa satu judul *dolanan* baru sekaligus sehari, tetapi bertahap sebagian-sebagian saja dulu diulang-ulang, diberi variasi stimulasi, sebagian materi yang pada pertemuan (minggu) berikutnya, kalau sudah lancar satu *dolanan*, diberikan karya baru lagi dengan organisasi sedemikian rupa sambil mengulang *dolanan* tradisional sebelumnya sebagai selingan (variasi) agar tidak lupa, tambah senang, dan tidak bosan.

f. Fleksibel

Sebaiknya guru dapat mengelola kelas *dolanan* tradisional secara fleksibel, yang dimaksud adalah bahwa guru tidak perlu terlalu mencermati pelaksanaan kegiatan belajar secara mutlak pada satuan acara atau skenario pembelajaran hingga tampak kaku, tetapi fleksibel saja, apabila ada kemungkinan munculnya improvisasi belajar, atau kondisi-kondisi mendadak yang lain, maka acara dapat disesuaikan sebagaimana mestinya, asalkan anak-anak tidak merasa terpaksa atau terkejut.

PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN *DOLANAN* TRADISIONAL DI TK

Mengingat karakter anak TK pada usia bermain adalah sebagaimana tersebut sebelumnya, maka guru perlu memperhatikan beberapa prinsip dalam mengajak anak-anak belajar *dolanan* tradisional, seperti yang terurai di bawah ini.

1. Atur/Kendalikan Emosi : maksudnya, guru dalam kondisi emosi dari pengalaman apapun sebelum mengajak anak-anak belajar *dolanan* tradisional, perlu distabilkan terlebih dahulu. Karena anak-anak usia bermain akan peka terhadap guru yang sedang marah atau bersedih, meskipun ditekan/disembunyikan sementara waktu. Pada prinsip ini guru harus benar-benar mengendalikan emosinya sendiri, sekaligus emosi atas sebab-sebab perilaku anak. Prinsip ini untuk mengatasi ketakutan anak.

2. Ajakan/Informasi Jelas : maksudnya adalah guru memberikan informasi atau ajakan harus jelas, dengan kalimat yang jelas, bahasa yang komunikatif, tatap mata yang terarah jelas dan rata (semua anak merasa ditatap dengan akrab, tidak ada yang terlewat yang membuat anak merasa tidak diperhatikan). Kalau pertanyaan menuju pada salah satu orang (A) maka tatapan mata harus jelas mengarah pada seseorang dimaksud (A), dan ekspresi wajah (romb muka) harus jelas antara ekspresi menyetujui, dengan ekspresi tidak menyetujui, atau keberatan.

3. Demonstrasi Menarik : maksudnya, guru harus bisa berdemonstrasi memperagakan materi belajar *dolanan* tradisional pada saat proses pembelajaran berlangsung, secara total dan ekspresif, tidak terhambat oleh perasaan (takut bau keringat mulai tak sedap, kepanasan karena cara berbusana yang keliru, atau kelelahan, malas, marah, atau masalah jasmani) tertentu.

4. Penguatan Positif : untuk memotivasi anak-anak, guru perlu banyak melontarkan pujian penyemangat secara adil dan progresif, jangan sampai ada anak yang luput dari perhatian guru ketika anak mengalami kemajuan (pujian tidak dilontarkan ketika anak telah mengalami kemajuan (pujian tidak dilontarkan ketika anak telah mengalami perubahan lebih maju, ketika anak butuh dipuji), seperti: "Kamu bagus!" ; "Kamu bisa dan bagus juga!", "Kamu makin pintar!" ; "Kamu memang hebat!" bagi yang mengalami kemajuan, dan abgi yang sedang berusaha: "jangan ragu, kamu pasti bisa! Lihat kawan-kawan (A) bisa kan ? Ternyata (A) Hebat juga, kan?" dan rayakan selalu dengan bertepuk tangan bersama untuk membangun suasana hangat dan sentuhan akrab untuk menciptakan keintiman guru dengan anak-anak. (setyowati. 2007)

Daftar pustaka

Hurlock (1999), *Psikologi Perkembangan*, Erlangga, Jakarta

Krisdyantmiko, (1999), *Dolanan Anak*, aditya Media, Yogyakarta

Sukirman, dkk., (2004), *Permainan Tradisional Jawa*, Kepel Press, Yogyakarta

Setyowati Sri, (2007), *Pendidikan seni Tari dan koreografi untuk anak TK*, UNESA.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)
E-mail: humas_fip@uny.ac.id Home Page: http://fip.uny.ac.id



Certificate No. QSC 00687

SURAT IJIN / PENUGASAN

Nomor: *454* /UN34.11/PM/2013

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta menugaskan/ mengijinkan kepada :

- ✓ Nama : Joko Pamungkas, M.Pd.
- NIP : 19770821 200501 1 001
- Pangkat/ Gol. : Penata Muda Tk. I, III/b, Lektor
- Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
- Instansi : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Keperluan : Sebagai Pembicara dalam Workshop dengan Tema Pembelajaran dengan Permainan Tradisional pada Anak TK dan PAUD
- Tempat : SDIT MTA Matesih Karanganyar Jawa Tengah
- Hari, tanggal : Sabtu, 30 Maret 2013
- Keterangan : Berdasarkan Surat dari Ketua Panitia Workshop nomor 421.1/015/II/2013 tanggal 25 Februari 2013.

Surat ijin/penugasan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan dan dilaksanakan sebagaimana mestinya, dan setelah selesai agar melaporkan hasilnya kepada Dekan.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 8 Maret 2013

Dekan,



[Signature]
Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP. 19600902 198702 1 001

Tembusan :

1. Rektor (sebagai laporan)
 2. Wakil Dekan I, II FIP
 3. Kajur PPSD, Koord. Prodi PG-PAUD FIP
 4. Kabag TU FIP
 5. Kasubag. Keu. & Akt., UKP FIP
- Universitas Negeri Yogyakarta



SERTIFIKAT

Diberikan kepada:

Joko Pamungkas, M.Pd

Sebagai

PEMBICARA

Workshop "*Pembelajaran dengan Permainan Tradisional*"

Pada Hari Sabtu 30 Maret 2013 di SDIT MTA Matesih



Mengetahui
Kepala UPT PUD NFI dan SD Kec Matesih



[Signature]
Drs. H. Ratno, MM
Pembina

NIP. 19580807 197701 1 003



Kepala Sekolah
SDIT MTA Matesih

[Signature]
Kun Iswanto, S.Pd.I
NIY. 19850509 09 2010 2

Makalah ini betul- betul telah disampaikan dalam acara Workshop Pembelajaran dengan Permainan tradisional di SDIT MTA Matesih Karanganyar Jawa tengah Pada tanggal 30 maret 2013

Karanganyar , 30 Maret 2013
Ketua Panitia Workshop



Setyo Wahyudi, S.Si