
INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA JAWA MELALUI PEMENTASAN DOLANAN ANAK UNTUK MENUMBUHKAN KREATIVITAS SENI BUDAYA MAHASISWA PGMI

Suratiningsih 1✉

Sekolah Tinggi Agama Islam Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas seni budaya pada mahasiswa PGMI Sekolah Tinggi Agama Islam Yogyakarta dengan menerapkan Inovasi Pembelajaran Bahasa Jawa melalui Pementasan Dolanan Anak. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam tiga siklus tindakan. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa PGMI semester VI Sekolah Tinggi Agama Islam Yogyakarta. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi yang meliputi terlibat aktif, kreatif, mengajukan pendapat dan menjawab pertanyaan. Setelah data diperoleh, maka dilakukan analisis data dari siklus pertama sampai dengan siklus ketiga. Analisis data menggunakan prosentase. Hasil penelitian yang diperoleh dari Inovasi Pembelajaran Bahasa Jawa melalui Pementasan Dolanan anak menunjukkan bahwa dalam pembelajaran tersebut dapat menumbuhkan kreativitas seni dan budaya. Hal tersebut dapat dibuktikan dari analisis data yang diperoleh dari siklus pertama sampai dengan siklus ketiga. Siklus pertama menunjukkan keterlibatan aktif sebesar 53%, kreatif 33%, mengajukan pendapat 47%, menjawab pertanyaan 47%. Pada siklus kedua menunjukkan keterlibatan aktif 73%, kreatif 40%, mengajukan pendapat 47% dan menjawab pertanyaan 80%. Pada siklus ketiga menunjukkan keterlibatan aktif 93%, kreativitas 73%, mengajukan pendapat 93% dan menjawab pertanyaan 93%.

Kata kunci: Inovasi Pembelajaran, Bahasa Jawa, Dolanan Anak, Kreativitas

Abstract

This study aims to foster cultural arts creativity in PGMI students of the Yogyakarta Islamic High School by applying Learning Language Javanese Innovation through children toys Performance. This research is a classroom action research (CAR) conducted in three cycles of action. The subjects of this study were PGMI students in the sixth semester of the Yogyakarta Islamic High School. The instrument used is an observation sheet which includes active, creative involvement, submitting opinions and answering questions. After the data is obtained, the data analysis is carried out from the first cycle to the third cycle. Data analysis using percentages. The results of the research obtained from Javanese Language Learning Innovation through Staging Dolanan children show that in learning can foster artistic and cultural creativity. This can be proven from the analysis of data obtained from the first cycle to the third cycle. The first cycle shows active involvement of 53%, creative 33%, submits opinion 47%, answers questions 47%. In the second cycle, there was an active involvement of 73%, creative 40%, submitted an opinion of 47% and answered questions 80%. In the third cycle, 93% active involvement, 73% creativity, submitted 93% opinions and answered questions 93%.

Keywords: Learning Inovation, Javanese Language, Children Toys, Creativity

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: ningfantastik@yahoo.co.id

ISBN: 978-602-1180-99-0

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk terlibat dalam berbagai pengalaman berkomunikasi, berekspresi dan berapresiasi. Pembelajaran bahasa jawa yang disampaikan dengan metode ceramah dikelas ternyata kurang diminati oleh mahasiswa. Aktivitas yang monoton, misalnya mendengarkan ceramah, mengerjakan soal-soal tes, tanya jawab membuat mahasiswa jenuh dan kurang tertarik dalam mengikuti perkuliahan. Jika dalam pembelajaran bahasa jawa terus-menerus dilakukan secara monoton maka, pembelajaran bahasa akan menjadi hafalan yang hanya membebani mahasiswa. Dari analisis masalah selama pembelajaran bahasa jawa, ditemukan beberapa masalah yang teridentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya aktivitas mahasiswa selama mengikuti perkuliahan.
2. Rendahnya kreativitas mahasiswa mengapresiasi dalam seni budaya.
3. Rendahnya keterampilan mahasiswa dalam berpresentasi atau mengemukakan pendapat.
4. Rendahnya kemampuan mahasiswa dalam menjawab pertanyaan secara umum.

Berdasarkan identifikasi masalah yang dihadapi maka, dalam pembelajaran bahasa jawa perlu adanya inovasi pembelajaran menuju kearah kemampuan berkomunikasi. Inovasi pembelajaran bahasa jawa melalui pementasan dolanan anak merupakan salah satu terobosan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa jawa. Mahasiswa PGMI sebagai calon penidik di SD/MI diharapkan mampu membawa perubahan dalam membuat pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas seni budaya pada mahasiswa PGMI Sekolah Tinggi

Agama Islam Yogyakarta. Dengan menerapkan Inovasi Pembelajaran Bahasa Jawa melalui Pementasan Dolanan Anak diharapkan mampu menumbuhkan kreativitas mahasiswa terhadap seni dan budaya. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran bahasa jawa maka, rancangan pemecahannya diupayakan dengan mengaplikasikan pementasan dolanan anak.

Pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya. Peserta didik dilibatkan kedalam pengalaman yang difasilitasi oleh guru sehingga pelajar mengalir dalam pengalaman melibatkan pikiran, emosi, terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang serta mendorong prakarsa siswa. Model pembelajaran diskusi memecahkan masalah, mencari informasi dari sumber alam sekeliling atau sumber-sumber sekunder buku bacaan dan pengalaman berupa permainan. Dari proses pengalaman ini peserta memproduksi kesimpulan sebagai pengetahuan. Berbeda dengan pengajaran dimana siswa memperoleh teks untuk dihafal atau mereproduksi (Dananjaya, 2012:27).

Lagu dolanan anak adalah lagu yang dinyanyikan sambil bermain-main, atau lagu yang dinyanyikan dalam permainan tertentu. Lagu permainan ini bernuansa folklor. Pada dasarnya lagu dolanan anak Jawa bersifat unik. Artinya, berbeda dengan bentuk lagu atau tembang Jawa lainnya. Lagu dolanan anak ada yang termasuk lisan Jawa, yaitu tergolong nyanyian rakyat. Ciri penting folklor terkait dengan lagu dolanan anak adalah bahasanya sederhana, menggunakan cengkok cara melagukan suatu tembang berdasarkan titi nada atau titilaras tertentu sederhana, jumlah baris terbatas, berisi hal-hal yang selaras dengan keadaan anak, dan memuat hal-hal yang menghibur dan kebersamaan (Endraswara, 2005:99-101).

Kreatif adalah sebuah kinerja. Kinerja dalam mewujudkan ide dan gagasan melalui serangkaian kegiatan intensif untuk menghasilkan sebuah karya cipta. Karya cipta ini bisa sebuah gagasan, kegiatan, karya artefak, sampai performa yang memiliki keunikan khusus yang menarik minat banyak orang. Anak-anak yang kreatif adalah anak-anak yang selalu berusaha mewujudkan ide gagasannya dalam kegiatan kreatif untuk menghasilkan karya. Anak kreatif adalah anak-anak pencipta. Anak-anak yang selalu berjibaku dengan ide gagasan sebagai bahan yang harus diwujudkan menjadi karya. Karya yang baru dan bagus, yang tentu saja diciptakan berdasarkan pada hasil pengalaman dan pengetahuan anak-anak dalam belajar. Anak-anak kreatif ini selalu aktif dalam belajar menemukan ide dan gagasan yang baik. Selain itu, mereka juga akan bekerja untuk mewujudkan gagasannya dengan melakukan serangkaian kegiatan coba-coba yang terus-menerus untuk menghasilkan karya (Kurniawan, 2016:166).

Berdasarkan beberapa kajian pustaka tersebut, Pembelajaran bahasa jawa melalui pementasan dolanan anak memiliki nilai-nilai seni budaya jawa yang unik. Pementasan dolanan anak mendorong mahasiswa untuk menghasilkan sebuah karya, mewujudkan ide, gagasan sebagai kreatifitas dalam seni budaya.

Berikut ini kajian pustaka yang relevan dengan inovasi pembelajaran bahasa jawa melalui pementasan dolanan anak.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Enis Niken Herawati. Dengan judul Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam dolanan anak pada festival dolanan anak se DIY 2013. Dengan Hasil penelitian sebagai berikut: Nilai karakter secara umum terdiri dari afektif, kognitif dan psikomotorik, namun penjabaran dari masing-

masing dolanan terdiri atas nilai: kecermatan, kerjasama, koresponsifan, keproaktifan, kreatif, ketekunan, dan keadilan. Dalam bahasan seni tari ketiga nilai itu lebih dikenal wiraga (psikomotorik), wirama (afektif), dan wirasa (kognitif). Masing-masing dolanan anak memiliki ketiga unsur nilai yang sangat mendukung untuk pengembangan diri anak-anak.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sintia Dewi dan Abdurrahman Adisaputera. Dengan judul Nilai didaktis pada tembang dolanan anak berbahasa jawa didesa Banyumas kecamatan Stabat kabupaten Langkat. Dengan hasil penelitian sebagai berikut: Tembang dolanan anak pada setiap baitnya mengandung nilai didaktis (pendidikan) yang berbeda-beda dan mengajarkan tentang moral yang baik, kereligiusan, budaya, dan sosial yang dapat diketahui melalui analisis makna pada tembang dolanan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Feradilla Anggun Suryaningrum. Dengan judul Bentuk Nilai karakter dalam pertunjukan dolanan anak-anak tradisional SD Banyuurip kecamatan Gunem kabupaten Rembang 2016. Dengan hasil penelitian sebagai berikut: Nilai-nilai karakter dolanan anak yaitu nilai keberanian, tanggung jawab, nilai kerjasama, nilai kejujuran. Saran dari peneliti dalam pementasan doanan anak adalah lebih mengembangkan kreatifitas dan lebih ekspresif dalam berdialog.

Hipotesis dari penelitian ini adalah penerapan pembelajaran bahasa jawa melalui pementasan dolanan anak dapat menumbuhkan kreativitas seni budaya pada mahasiswa PGMI Sekolah Tinggi Agama Islam Yogyakarta (STAIYO).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action reseach*). Dalam inovasi pembelajaran bahasa jawa melalui pementasan dolanan anak untuk menumbuhkan kreatifitas seni budaya pada mahasiswa PGMI STAIYO.

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang pelaksanaannya dilakukan didalam kelas. Secara harfiah penelitian tindakan kelas adalah penelitian diartikan sebagai suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan aturan atau metodologi tertentu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan bagi peneliti, tindakan dapat diartikan sebagai suatu kegiatan atau gerak yang sengaja dilakukan untuk tujuan tertentu, sedangkan kelas diartikan sebagai sekelompok peserta didik yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran dari seorang guru. Dengan demikian penelitian tindakan kelas (PTK) dapat diartikan sebagai suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan didalam sebuah kelas (Aqib, 2006:13).

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas adalah untuk memperbaiki pola pembelajaran secara terus menerus, tiada henti. Siklus demi siklus didalamnya harus mencerminkan perbaikan demi perbaikan yang dicapai. Siklus sebelumnya merupakan dasar bagi siklus selanjutnya. Tentu, hasil pada siklus berikutnya seharusnya jauh lebih baik dari pada siklus sebelumnya. Jika PTK dilakukan secara berkelanjutan dari siklus yang satu kesiklus yang lain maka, akan ditemukan model pembelajaran yang terbaik. Demikian seterusnya, sehingga PTK dapat dilakukan secara terus-menerus tiada henti.(Suyadi, 2012: 29).

Rancangan kegiatan Penelitian tindakan Kelas Inovasi pembelajaran bahasa jawa melalui pementasan tembang dolanan anak sebagai berikut:

Tabel 1 Rencana Kegiatan Penelitian

1	Rencana tindakan	Mengumpulkan data Menentukan kelas Melakukan observasi awal Membuat rancangan pembelajaran
2	Tindakan, observasi dan refleksi	Siklus I Melaksanakan tindakan pembelajaran Waktu:2 X 100 menit Materi: Memahami konsep Dolanan Anak Observasi (Pengamatan) Setelah pembelajaran dilaksanakan Refleksi tindakan Perbaikan dan penyusunan rencana pembelajaran pada siklus II
		Siklus II Melaksanakan tindakan pembelajaran Waktu:2 X 100 menit Materi: Memahami Fungsi Dolanan Anak Observasi (Pengamatan) Setelah pembelajaran dilaksanakan Refleksi tindakan Perbaikan dan penyusunan rencana pembelajaran pada siklus III
		Siklus III Melaksanakan tindakan pembelajaran Waktu:2 X 100 menit Materi: Memahami konsep dan fungsi Dolanan Anak dalam menumbuhkan kreatifitas. Observasi (Pengamatan) Setelah pembelajaran dilaksanakan Refleksi tindakan

Ruang lingkup penelitian ini terbatas pada mahasiswa Program Studi PGMI di Sekolah Tinggi Agama Islam Yogyakarta. Tempat penelitian ini berlangsung di Sekolah Tinggi Agama Islam Yogyakarta. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi secara langsung, menggunakan lembar

observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah data diperoleh maka, dilakukan analisis data dengan menggunakan prosentase hasil pengamatan dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Siklus 1

Pada siklus 1 ini pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama mahasiswa diberikan penjelasan tentang segala hal yang berhubungan dengan pembelajaran bahasa jawa melalui pementasan dolanan anak. Materi yang akan dipelajari adalah memahami konsep dolanan anak. Pertemuan pertama ini lebih menekankan pada pelaksanaan awal secara teknis yang terdiri dari beberapa kegiatan diantaranya: Penjelasan tentang inovasi pembelajaran bahasa jawa melalui pementasan dolanan anak. Dilanjutkan dengan penjelasan maksud dan tujuan pembelajaran bahasa jawa melalui pementasan. Tujuan yang akan dicapai adalah untuk menumbuhkan kreatifitas mahasiswa. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berani berkomunikasi, berekspresi dan menampilkan kreatifitasnya. Untuk memberikan gambaran kepada mahasiswa maka, kita berikan contoh tembang dolanan anak melalui media memanfaatkan *youtube*. Dari beberapa contoh yang ditampilkan diharapkan mahasiswa mampu mengamati, meniru dan memodifikasi sehingga akan tumbuh kreatifitas seni dan budaya pada diri mereka. Selanjutnya menjelaskan kriteria penilaian dalam proses pembelajaran sampai dengan pementasan. Menjelaskan tata tertib yang harus ditaati pada saat bekerja dalam kelompok. Pada pertemuan pertama ini belum dilakukan observasi.

Pada pertemuan kedua dari siklus 1 ini dilakukan tindakan inovasi pembelajaran bahasa jawa melalui

pementasan. Langkah pertama adalah Pembagian kelompok, mahasiswa dibagi menjadi dua kelompok. Mahasiswa bebas menentukan anggota kelompoknya. Masing-masing kelompok terdiri dari tujuh mahasiswa. Mahasiswa berkumpul sesuai dengan anggota kelompoknya. Pada siklus 1 ini mahasiswa belajar tentang konsep dolanan anak. Mahasiswa berdiskusi untuk membuat skenario pementasan. Membuat teks dialog, menentukan tembang dolanan anak yang akan ditampilkan. Menentukan tokoh-tokoh yang akan tampil dalam pementasan. Memikirkan kostum dari masing-masing tokoh. Merancang panggung pementasan, desain property yang akan digunakan.

Pada pertemuan kedua ini sudah mulai melakukan observasi dalam proses pembelajaran. Observasi yang dilakukan berpedoman pada lembar observasi yang sudah dipersiapkan. Aspek yang diamati adalah terlibat aktif, kreatif, mengajukan pendapat dan mampu menjawab pertanyaan. Terlibat aktif pada siklus pertama ini, jika mahasiswa ikut berperan aktif dalam penyusunan skenario pementasan, mampu memberikan gagasan, ide dan masukan. Selalu hadir tepat waktu dan mampu bekerja sama dengan kelompoknya. Kreatif, dikatakan kreatif apabila mahasiswa mampu memunculkan kreativitas dalam gagasan, ide dalam merancang pementasan. Baik dari dialog, peran, kostum, penggunaan karakter suara dan panggung pementasan. Mengajukan pendapat, jika mahasiswa berani mengajukan pendapatnya pada kelompok dalam penyusunan ide dan gagasan dalam pementasan. Mampu menjawab pertanyaan, jika mahasiswa mampu menjawab semua pertanyaan yang diajukan teman sekelompoknya dengan baik dan benar. Mampu memberikan jawaban yang logis dan kritis.

Berikut ini hasil observasi pada siklus 1

Pada siklus pertama Mahasiswa yang terlibat aktif ada 53%, kreatif 33%, mengajukan pendapat 47%, menjawab pertanyaan 47%. Pada siklus pertama ini sudah dapat dilihat kreativitas mahasiswa dalam ide, gagasan pembuatan pementasan.

Tabel 2. Refleksi Siklus 1

NO	Identifikasi dan Temuan Masalah
1.	Pada siklus pertama ini mahasiswa yang terlibat aktif sebesar 53%. Keterlibatan aktif mahasiswa berada pada tingkat tertinggi diantara aspek yang lain. Tetapi belum menunjukkan seluruh mahasiswa dapat berperan aktif. Masih ada 47% mahasiswa yang belum terlibat aktif. Berdasarkan hasil tersebut tugas dosen untuk lebih mencari strategi dalam pembelajaran agar seluruh mahasiswa dapat terlibat secara aktif.
2	Kreativitas mahasiswa pada siklus pertama sebesar 33% ini menunjukkan prosentase yang terendah dari beberapa aspek yang lain. Oleh karena itu dosen harus lebih memberikan motivasi, bimbingan kepada mahasiswa agar kreativitas mahasiswa semakin tumbuh.
3	Mengajukan pendapat pada siklus pertama ini sebesar 47%. Ada pada peringkat kedua setelah keterlibatan aktif mahasiswa. Pada siklus pertama ini menunjukkan bahwa masih ada 53% mahasiswa yang belum mampu mengajukan pendapat dalam pembelajaran. Merupakan tugas dosen untuk memberikan stimulasi kepada mahasiswa agar mahasiswa mampu mengajukan pendapatnya.
4	Menjawab pertanyaan pada siklus pertama ini hasilnya sama dengan prosentase mengajukan pendapat yaitu sebesar 47%. Artinya masih ada 53% yang belum mampu menjawab pertanyaan dengan baik dan benar. Tugas dosen untuk memberikan stimulasi dan meningkatkan kualitas dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar mahasiswa mampu menjawab pertanyaan dengan baik dan benar

Hasil Pelaksanaan Siklus II

Kegiatan pembelajaran pada siklus II ini berdasarkan pada refleksi siklus 1. Hasil identifikasi dan temuan permasalahan pada siklus I dijadikan

acuan guna pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini. Pada siklus II, pembelajaran diawali dengan membentuk kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 7 Mahasiswa. Pelaksanaan pada siklus II ini dilakukan selama dua kalipertemuan.

Pada pertemuan pertama, masing-masing kelompok melanjutkan perencanaan pembuatan pementasan dolanan anak. Pada siklus II ini rencana yang sudah dibuat pada siklus I, dilanjutkan lebih mendalam lagi. Masing-masing mahasiswa sudah mendapatkan pembagian tugas sesuai dengan perannya. Dosen memberikan arahan dan masukan dari hasil perencanaan pembuatan pementasan dolanan anak. Dosen mengoreksi dan memberikan masukan tentang teks drama yang sudah dibuat oleh mahasiswa sebelum dipentaskan. Memberikan masukan tentang kostum, alokasi waktu, tatarias yang akan digunakan serta *property*, panggung pementasan dan *sound system*.

Pelaksanaan siklus II pada pertemuan ke dua. Pembelajaran diawali dengan pembagian kelompok sesuai dengan pembagian kelompoknya. Mahasiswa mendiskusikan dan melakukan perbaikan-perbaikan dari masukan pada pertemuan pertama.

Pada pelaksanaan siklus II ini, aktivitas mahasiswa diamati berpedoman pada lembar observasi yang sudah dipersiapkan. Adapun dari hasil pengamatan tampak bahwa terdapat peningkatan aktivitas belajar mahasiswa dibandingkan dengan siklus yang pertama. Pada siklus yang kedua ini aspek terlibat aktif sebanyak 73%, kreatif 40%, mengajukan pertanyaan 47%, menjawab pertanyaan 80%. Pada siklus kedua ini aspek terlibat aktif, kreatif dan menjawab pertanyaan mengalami peningkatan. Pada aspek mengajukan pendapat belum mengalami peningkatan.

Tabel 3. Refleksi Siklus II

NO	Identifikasi dan Temuan Masalah
1.	Pada siklus kedua ini mahasiswa yang terlibat aktif sebesar 73%. Ada peningkatan sebesar 20% dari siklus I. Masih ditemukan sebanyak 27% mahasiswa yang belum terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian perbaikan dan pengondisian suasana belajar masih perlu ditingkatkan.
2	Kreativitas mahasiswa pada siklus kedua sebesar 40%. Ada kenaikan sebesar 7% dari siklus I. Hal ini menunjukkan prosentase yang terendah dari beberapa aspek yang lain. Dengan demikian dalam pengkondisian pembelajaran kreativitas mahasiswa sangat perlu untuk ditingkatkan.
3	Mengajukan pendapat pada siklus kedua ini sebesar 47%. Pada siklus kedua ini belum mengalami kenaikan dari siklus pertama. Dengan demikian pengkondisian proses pembelajaran masih perlu ditingkatkan.
4	Menjawab pertanyaan pada siklus kedua ini hasilnya 80%. Terdapat peningkatan sebesar 33% dari siklus pertama. Masih ditemukan 20% mahasiswa yang belum mampu menjawab pertanyaan dengan baik dan benar. Dengan demikian masih diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran pada siklus selanjutnya.

Hasil Pelaksanaan Siklus III

Kegiatan pembelajaran pada siklus III ini berdasarkan pada refleksi siklus II. Hasil identifikasi dan temuan permasalahan pada siklus II dijadikan acuan guna pelaksanaan pembelajaran pada siklus III ini. Pada siklus III, pembelajaran diawali dengan membentuk kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 7 Mahasiswa. Pelaksanaan pada siklus III ini dilakukan selama dua kali pertemuan.

Pertemuan pertama, Mahasiswa berlatih sesuai dengan perencanaan pementasan pada siklus II. Masing-masing mahasiswa bertanggung jawab atas perannya dalam pementasan tersebut.

Pertemuan kedua, Mahasiswa mengadakan pementasan dolanan anak sesuai dengan perencanaan yang sudah dipersiapkan. Pada pelaksanaan siklus III

ini, aktivitas mahasiswa diamati berpedoman pada lembar observasi yang sudah dipersiapkan. Adapun dari hasil pengamatan tampak bahwa terdapat peningkatan aktivitas belajar mahasiswa dibandingkan dengan siklus yang kedua. Pada siklus yang ketiga ini terlibat aktif sebanyak 93%, kreatif 73%, mengajukan pertanyaan 93%, menjawab pertanyaan 93%. Setelah pementasan berakhir masing-masing mahasiswa memberikan pesan dan kesannya selama mengikuti proses pembelajaran bahasa Jawa dengan pementasan dolanan anak.

Tabel 4. Refleksi Siklus III

NO	Identifikasi dan Temuan Masalah
1.	Pada siklus ketiga ini mahasiswa yang terlibat aktif sebesar 93%. Ada peningkatan sebesar 20% dari siklus II. Masih ditemukan sebanyak 7% mahasiswa yang belum terlibat aktif dalam pembelajaran.
2	Kreativitas mahasiswa pada siklus ketiga sebesar 73%. Ada kenaikan sebesar 33% dari siklus II. Hal ini menunjukkan prosentase yang terendah dari beberapa aspek yang lain.
3	Mengajukan pendapat pada siklus kedua ini sebesar 47%. Pada siklus kedua ini belum mengalami kenaikan dari siklus pertama. Dengan demikian pengkondisian proses pembelajaran masih perlu ditingkatkan.
4	Menjawab pertanyaan pada siklus kedua ini hasilnya 93%. Terdapat peningkatan sebesar 46% dari siklus kedua. Masih ditemukan 7% mahasiswa yang belum mampu menjawab pertanyaan dengan baik dan benar.

Hasil Pembelajaran Inovasi Pembelajaran Bahasa Jawa melalui Pementasan Dolanan Anak.

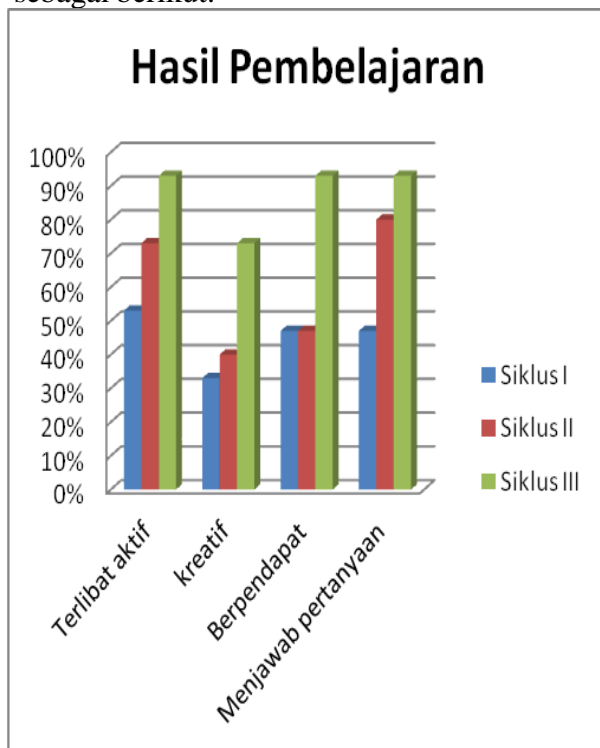
Hasil Pembelajaran dalam penelitian ini disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 5. Hasil Penelitian Siklus I, Siklus II dan Siklus III

No	Aspek	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		f	%	f	%	f	%
1.	Terlibat Aktif	8	53%	11	73%	14	93%
2.	Belum	7	47%	4	27%	1	7%

	Terlibat Aktif						
3.	Kreatif	5	33%	6	40%	11	73%
4.	Belum Kreatif	10	67%	9	60%	4	27%
5.	Mengajukan pendapat	7	47%	7	47%	14	93%
6.	Belum berpendapat	8	53%	8	53%	1	7%
7.	Menjawab Pertanyaan	7	47%	12	80%	14	93%
8.	Belum menjawab pertanyaan	8	53%	3	20%	1	7%

Tabel hasil pembelajaran inovasi pembelajaran bahasa jawa melalui pementasan dolanan anak bila dikonversikan ke dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Berdasarkan data dari diagram diatas menunjukkan bahwa dari siklus 1, siklus II dan Siklus III mengalami peningkatan disetiap tindakan. Hal ini membuktikan bahwa dalam pembelajaran bahasa jawa melalui pementasan dolanan anak ini mampu menumbuhkan kreativitas mahasiswa.

Kreativitas yang dihasilkan oleh mahasiswa selama mengikuti proses Inovasi pembelajaran bahasa jawa

melalui pementasan dolanan anak ini antara lain:

1. Kreativitas dalam penyusunan teks dialog drama yang akan dipentaskan melibatkan beberapa tokoh.
 2. Kreativitas dalam mengolah karakter suara sesuai dengan tokoh.
 3. Kreativitas menggunakan busana adat jawa sesuai dengan peran masing-masing.
 4. Kreativitas dalam memainkan alat musik menggunakan gitar dan alat perkusi.
 5. Kreativitas koreografer dengan cara menghubungkan dan merangkai gerak, ekspresi, vokal, dan interaksi antar pemain.
 6. Kreativitas dalam membuat property yang ditampilkan.
 7. Kreativitas dalam mendesain panggung pementasan.
- Berikut ini kesan-kesan mahasiswa setelah mengikuti proses inovasi pembelajaran bahasa jawa melalui pementasan dolanan anak.

Tabel 6. Pesan dan Kesan Mahasiswa

<p>Pesan Dan Kesan Mahasiswa dalam mengikuti Inovasi Pembelajaran Bahasa jawa melalui pementasan Dolanan Anak.</p> <p><i>Luar biasa bisa mengetahui bakat-bakat terpendam dari teman-teman.</i></p> <p><i>Untuk teman-teman PGMI teruslah berjuang, jangan pernah menyerah. Selalu tanamkan kebaikan dan semoga menjadi insan yang bermanfaat.</i></p> <p><i>Pesan saat mengikuti pementasan Dolanan Anak, sangat luar biasa senangnya. Karena bisa menghibur dan bisa juga untuk menambah pengalaman dengan permainan drama kemarin dengan dolanan anak bisa mengenang masa kecil. Apalagi yang sudah tua seperti saya ini.</i></p> <p><i>Pementasan seni budaya dolanan anak bagi saya adalah kegiatan yang menarik dan sangat menantang.</i></p> <p><i>Kegiatan pementasan Dolanan Anak dapat menggali potensi teman-teman yang semula tidak pernah tampil didepan orang banyak menjadi PD untuk tampil di depan.</i></p> <p><i>Pentas tersebut saya suka karena nuansanya</i></p>

yang bertema budaya sangat menarik sekaligus dapat mengenalkan kepada kami macam-macam dolanan anak yang merupakan budaya adat yang hampir punah.

Semoga metode perkuliahan dengan pentas budaya seperti ini dapat berlanjut sampai adik-adik angkatan berikutnya, agar menggali potensi di PGMI di kampus.

Kesan saya kegiatan ini sangat berkesan, sangat menantang dan sangat menyenangkan, menghibur sekali, melatih keberanian dan percaya diri. Berfikir untuk lebih kreatif untuk menampilkan yang terbaik.

Terus berikan ide-ide yang kreatif agar mahasiswa bertambah wawasan/ilmu yang lebih menarik untuk diberikan kepada anak didiknya.

Bagi saya sangat luar biasa, karena kali pertama melakukan drama, sangat asyik, menarik, melatih kekompakan dengan teman-teman.

Sangat senang bisa menampilkan karya. Teman-teman yang luar biasa hebat dan bersemangat dalam acara tersebut.

Lucu, seru dan menghibur banget. Pertama kalinya saya bermain tradisional jamuran, senang bisa memakai pakaian adat tradisional batik lurik. Saya suka.

Wah sekali karena jarang sekali diterapkan seperti ini. Menguji mental dan menguras pikiran, bagi yang tidak terbiasa sangatlah sulit, membuat drama dan mementaskannya juga pengalaman pertama sekali sangat menyenangkan.

Untuk kegiatan pementasan sangat menyenangkan bisa menghibur diri sendiri dan orang lain. Mampu menghilangkan rasa penat.

Sudah sangat bagus, Sangat grogi tapi menyenangkan dan menantang.

Dapat melestarikan budaya permainan/dolanan anak tradisional yang telah punah.

Sangat menyenangkan dari pentas budaya tersebut sangat melatih keberanian, kekompakan, dan bertanggung jawab atas peran masing-masing.

Sangat menyenangkan dan tidak membosankan.

Saat pementasan sangat senang terlebih saya senang dengan dunia seni peran.

Sangat menyenangkan, menghibur, saya belum pernah sama sekali bermain drama didepan banyak orang. Jadi saya bisa mempunyai pengalaman. Inovasi dalam mengembangkan pembelajaran saat dikelas, bisa saya ajarkan dikelas saya.

Sangat menyenangkan dan dapat saya

terapkan disekolah saya. Bagi saya ini merupakan pengalaman pertama pentas didepan banyak orang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

Pertama, hasil penelitian menunjukkan bahwa pada setiap siklus dari siklus I sampai dengan siklus III aspek keterlibatan aktif, kreatif, berpendapat, menjawab pertanyaan mengalami peningkatan.

Kedua, Kreativitas yang tumbuh dari hasil inovasi pembelajaran bahasa jawa melalui pementasan dolanan anak sebagai berikut: Kreativitas dalam penyusunan teks dialog drama yang akan dipentaskan melibatkan beberapa tokoh, Kreativitas dalam mengolah karakter suara sesuai dengan tokoh. Kreativitas menggunakan busana adat jawa sesuai dengan peran masing-masing. Kreativitas dalam memainkan alat musik menggunakan gitar dan alat perkusi. Kreativitas koreografer dengan cara menghubungkan dan merangkai gerak, ekspresi, vokal, dan interaksi antar pemain. Kreativitas dalam membuat property yang ditampilkan. Kreativitas dalam mendesain panggung pementasan.

Bukan hanya kreativitas mahasiswa yang tumbuh, ternyata dari pesan dan kesan yang mereka berikan setelah mengikuti proses pembelajaran ini mereka merasa senang. Mendapatkan nilai-nilai karakter serta pengalaman-pengalaman yang baru. Inovasi pembelajaran seperti ini mereka terapkan di sekolah mereka, bagi mahasiswa yang sudah bertugas mengajar di SD/MI. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa Inovasi pembelajaran bahasa jawa melalui pementasan dolanan anak mampu menumbuhkan kreativitas mahasiswa PGMI Sekolah Tinggi Agama Islam Yogyakarta.

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian yang telah dilaksanakan maka, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut: tingkatkan kedisiplin mengelola waktu agar kegiatan lebih efektif dan efisien. Kreativitas dalam desain panggung, olah vokal, koreografi, dan ekspresi lebih ditingkatkan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Dananjaya, Utomo, 2012. *Media Pembelajaran Aktif*, Bandung, Nuansa.
- Dewi Sintia, Abdurrahman. 2018. Nilai Didaktis Pada Tembang Dolanan Anak Berbahasa Jawa di Desa Banyumas Kecamatan Stabat kabupaten Langkat.
- Endraswara, 2005. *Tradisi Lisan Jawa*, Yogyakarta, Laksbang presindo.
- Hartiningsih, Sutji. 2015. Revitalisasi Lagu Dolanan Anak Dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Atavisme*, Vol. 18. No.2
- Herawati, Niken Enis. 2014. Nilai-Nilai Karakter Yang Terkandung Dalam Dolanan Anak Pada Festival Dolanan Anak Se DIY 2013. (*Jurnal Penelitian*) Yogyakarta: Pendidikan Seni Tari Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kurniawan, Heru, 2016. *Sekolah Kreatif* Yogyakarta, Ar Ruzz Media.
- Suryaningrum, Feradilla. A.2016. Bentuk dan Nilai Karakter Dalam Pertunjukan Dolanan Anak-Anak Tradisional SD Banyu Urip Kecamatan Gunem Kabupaten Rembang. (*Skripsi*). Semarang: Program Studi Pendidikan Seni Tari Universitas Negeri Semarang.
- Suyadi, 2012. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Suwardi, 2005. *Metode Pembelajaran Bahasa Jawa*. Yogyakarta: FBS Universitas Negeri Yogyakarta.

Pertanyaan dan Jawaban pada sesi parallel

1. Berapa kali siklus penelitian PTK yang telah dilakukan dalam penelitian Anda?
Jawaban:
Langkah PTK dalam penelitian ini dilakukan dalam 2 kali siklus dengan 2 pertemuan disetiap siklusnya.
2. Bagaimana teknik penilaiannya, karena menggunakan pementasan drama?
Jawaban:
Penialian di lakukan dengan rubrik penilaian yang sudah disiapkan peneliti yang berisi aspek kesiapan siswa, keseriusan siswa dst. Pada siklus I pertemuan I belum dilakukan penilaian/tes. Setelah pertemuan ke2 baru diadakan penilaian akhir siklus I.