

# WORKSHOP PERMAINAN DAN LAGU- LAGU DAERAH JAWA DAN PERANCIS UNTUK SISWA SD DI DIY DAN JATENG

Kun Setyaning Astuti

<sup>1)</sup> Pendidikan Musik, Universitas Negeri  
Yogyakarta

<sup>1)</sup> kun\_setyaningastuti@uny.ac.id\*

Article history

Received : August, 2022

Revised : September, 2022

Accepted : Oktober, 2022

## Abstrak

Analisis situasi terhadap pemahaman anak-anak dan remaja Indonesia menunjukkan bahwa sebagian besar anak dan remaja Indonesia kurang mengenal lagu-lagu daerah. Bahkan jumlah lagu-lagu daerah yang dikenali saat ini semakin berkurang. Tahun 1930-an, Hans Overbeck menemukan lagu-lagu dolanan anak Jawa terdapat 690, namun pada tahun 2015, Wang menemukan hanya tinggal 152. Enam tahun kemudian, dari 152 lagu tersebut hanya 40% yang dikenali. Solusi adalah menggalakkan program-program pengenalan lagu-lagu daerah kepada anak-anak Indonesia. Lagu-lagu anak-anak banyak berkaitan dengan permainan, maka tujuan program Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) ini menyelenggarakan workshop permainan dan lagu-lagu daerah. Saat ini anak-anak Indonesia tumbuh dan berkembang di Era global, agar mereka dapat menyesuaikan diri dengan dunia internasional, materi pelatihan dilengkapi dengan permainan dan lagu-lagu daerah mancanegara, yaitu Perancis. Pendekatan pelaksanaan menggunakan Project Based Learning meliputi pelatihan permainan dan lagu-lagu daerah Jawa dan Perancis yang dilanjutkan dengan pementasan hasil pelatihan. Workshop diikuti 27 Siswa-siswa SD di lingkungan Desa Sitimulyo Bantul dan 45 siswa SD Ma'arif Sukoharjo Wonosobo. Materi lagu daerah Jawa yang diajarkan "Kupu Kuwi", "Kembang Melati", "Gambang Suling" dan permainan lagu "Cublak-cublak Suweng". Sementara lagu daerah Perancis yang diajarkan "J'aime Le Galette", "Y'a longtemps qu'on mange" dan permainan "Le facteur n'est pas passé". Hasil workshop menunjukkan bahwa siswa-siswa SD mampu menyanyikan lagu-lagu daerah Jawa dan Perancis. Demikian juga mereka dapat melakukan permainan melalui lagu dolanan Jawa dan lagu daerah Perancis. Hal ini ditunjukkan dengan perbedaan kemampuan yang signifikan antara pre-test dan post-test berdasarkan analisis uji-t yang diperoleh signifikansi 0.00.

Kata Kunci: Permainan Anak; Lagu Daerah; Dolanan Anak; lagu Tradisional Perancis

## Abstract

Based on the analysis of the situation, it is evident that most Indonesian children are not familiar with folk songs. Furthermore, the number of recognized folk songs is decreasing. For instance, in the 1930s, Hans Overbeck found 690 Javanese children's songs, but in 2015, Wang found only 152, and six years later only 40% of those were recognized. To address this issue, promoting programs to reintroduce folk songs to Indonesia's younger generation is crucial. Since many children's songs are related to games, the aim of this program is to organize workshops on games and folk songs. Given that Indonesian children and adolescents are growing and developing in the global era, complementing training materials with games and songs from foreign countries, in this case, France. The implementation method for this program is Project Based Learning, which includes training in games and Javanese and French folk songs. The workshop was attended by 27 elementary school students in the Sitimulyo Piyungan Village, Yogyakarta, and 45 students from Ma'arif Sukoharjo, Elementary School in Wonosobo, Central Java. The Javanese folk songs taught during the workshop were Kupu Kuwi, Kembang Melati, Gambang Suling, and Cublak-cublak Suweng. Meanwhile, the French folk songs that were taught were "J'aime Le Galette", "Y'a longtemps qu'on mange" and the game "Le

facteur n'est pas passé". The results of the workshop demonstrated that the workshop is effective. Its prove by T-test at significance 0,00.

*Keywords:* Games; Folk Songs, Play Games Song, France's traditional songs

---

© 2022 Some rights reserved

## PENDAHULUAN

### *Analisis Situasi*

Berdasarkan survey terhadap lebih dari 300 anak-anak dan remaja diketahui bahwa sebagian besar anak-anak dan remaja Indonesia lebih mengenal lagu-lagu mancanegara dibandingkan lagu-lagu daerah (Langit, dkk, 2019), Di samping itu Langit&Astuti (2019) menemukan bahwa berdasarkan hasil survey terhadap 83 remaja Indonesia, 13% diantaranya berkeinginan menjadi warga negara Korea. Kondisi ini tentu saja sangat mengkhawatirkan terutama terhadap sikap nasionalisme generasi muda, mengingat bahwa lagu-lagu daerah adalah salah satu simbol identitas bangsa yang didalamnya terkandung nilai-nilai hidup yang harus dijunjung dan diamalkan oleh seluruh bangsa Indonesia. Lagu-lagu daerah pada umumnya merupakan cerminan nilai-nilai hidup suatu daerah yang berisi nasihat dan panduan hidup bagi masyarakat pendukungnya.

Gempuran budaya modern menyebabkan lagu-lagu daerah hampir punah (Hartiningsih, 2015). Pada tahun 1930-an Hans Overbeck menemukan terdapat sekitar 690 lagu-lagu dolanan anak. Sementara pada tahun 2015, Wang (2015) mengemukakan bahwa bahwa lagu-lagu dolanan anak hanya tinggal 156. Enam tahun kemudian Wang (2021) mengemukakan bahwa dari 156 lagu tersebut hanya 40% yang dikenali. Untuk itu perlu digalakkan pelatihan lagu-lagu dolanan anak terutama pada anak-anak dan remaja Indonesia khususnya anak-anak yang tinggal di Jawa.

Saat ini dunia telah memasuki era 5.0. Teknologi dan masyarakat global merupakan dunia yang tidak bisa dilepaskan dari lingkungan anak-anak, sehingga pengenalan budaya mancanegara juga diperlukan. Untuk itu perlu dikenalkan pula kepada anak-anak Indonesia tentang seni dan budaya mancanegara yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak-anak dan remaja. Perancis merupakan salah satu negara yang terkenal akan seni dan budayanya sehingga anak-anak dan remaja Indonesia dapat diperkenalkan dengan seni dan budaya Perancis.

Masa anak-anak adalah masa bermain (Dewantara, 1977) sehingga lagu-lagu anak-anak yang diajarkan akan lebih menarik bila didalamnya juga terkandung suatu permainan. Dengan demikian pemberian pelatihan dengan materi permainan dan lagu-lagu daerah Jawa dan Perancis merupakan

materi pelajaran yang menarik dan tepat. Lagu anak-anak pada umumnya memiliki *range* yang tidak terlalu luas sehingga anak-anak tidak kesulitan ketika menyanyikannya. Dengan adanya permainan, pelatihan menjadi lebih menarik. Apalagi di samping permainan dan lagu-lagu daerah Jawa juga diajarkan permainan dan lagu-lagu Perancis sehingga peserta didik mendapat materi baru.

Tujuan program pengabdian ini adalah menyelenggarakan pelatihan lagu-lagu daerah untuk siswa SD. Lagu-lagu daerah untuk anak-anak pada umumnya disertai dengan suatu permainan, sehingga materi workshop atau pelatihan yang diberikan juga lagu-lagu yang digunakan pada permainan anak.

### ***Permasalahan Mitra***

Sejarah kerajaan-kerajaan di Pulau Jawa di masa lalu mempengaruhi budaya dan bahasa yang tumbuh dan berkembang di wilayah-wilayah kekuasaannya di masa kini. Di daerah pulau Jawa bagian barat memiliki bahasa dan kesenian yang berbeda karena dimasa lalu berada di wilayah kerajaan Sunda. Sedangkan masyarakat Jawa Tengah, DIY, dan Jawa Timur di masa lalu adalah wilayah kerajaan mataram sehingga bahasa dan kesenian di propinsi-propinsi tersebut memiliki persamaan. Dalam bidang seni dan budaya, kata “Jawa” lebih melekat pada daerah Jawa Tengah, DIY, dan Jawa Timur. Demikian pula dalam program Pengabdian Kepada Masyarakat ini, materi lagu-lagu yang dilatih adalah lagu-lagu dolanan Jawa yang berkembang di Jawa Tengah, DIY, dan Jawa Timur.

Permasalahan yang dihadapi anak-anak Jawa tidak berbeda dengan hasil survey yang dilakukan pada anak-anak dan remaja sebelumnya. Termasuk di daerah tempat program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan, yaitu di Desa Sitimulyo Piyungan Bantul dan di SD MI Ma’arif Sukoharjo Wonosobo. Di daerah ini anak-anak juga kurang mengenal lagu-lagu daerah, apabila mereka mengenal lagu daerah, yang dikenal bukan lagu-lagu daerah yang diharapkan, seperti lagu-lagu dolanan, gambang suling, dan lain sebagainya yang sesuai dengan perkembangan anak-anak atau lagu-lagu daerah yang mencerminkan nilai-nilai luhur masyarakat Jawa, namun yang dikenal anak-anak adalah lagu-lagu untuk orang dewasa yang populer saat ini seperti *Cucak Rowo*, *Joko Tingkir*, dan *Sri Ndang Baliyo*. Lagu-lagu daerah seperti lagu-lagu dolanan yang memiliki kandungan nilai-nilai luhur sudah tidak banyak dikenal oleh anak-anak. Salah satu sebabnya karena lagu-lagu daerah yang layak diajarkan kepada anak-anak tidak banyak dipublikasikan sehingga anak-anak dan remaja kurang mengenalnya.

### ***Solusi yang Ditawarkan***

Solusi yang ditawarkan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan workshop atau pelatihan lagu-lagu dolanan anak. Agar lagu-lagu dolanan ini menarik bagi anak-anak maka pelatihan ini menggunakan media pembelajaran berupa video dengan kualitas yang bagus. Setiap lagu memiliki dua macam video. Video pertama berisi iringan dengan vocal yang dilengkapi dengan teks, dan video kedua berisi iringan yang dilengkapi dengan teks.

Hal ini dimaksudkan agar anak-anak dapat belajar menirukan lagu-lagu dolanan anak melalui video pertama dan dapat berlatih bernyanyi dengan iringan melalui video kedua. Dengan metode ini anak-anak dapat menyanyikan lagu-lagu dolanan anak dengan iringan. Menyanyikan lagu dengan iringan akan menambah semangat siswa-siswa untuk menyanyi.

Pelatihan permainan dilakukan dengan pendekatan Project Based Learning. Anak-anak diberi penjelasan tentang lagu dan permainan yang akan dinyanyikan, diberi contoh, kemudian peserta didik menirukan. Langkah selanjutnya peserta didik menyanyikan lagu dolanan anak dan memainkan permainan tanpa bimbingan. Hasil belajar di SD Ma'arif dipentaskan di depan kelas, sementara hasil belajar di SD Sitimulyo dipentaskan dalam acara Festival Produk Kreatif desa Sitimulyo yang merupakan rangkaian peringatan DIES Universitas Negeri Yogyakarta ke 58.

### ***Tinjauan Pustaka***

#### ***Lagu Dolanan Anak Jawa***

Nenek moyang bangsa Indonesia termasuk Jawa memiliki kecerdasan dalam menciptakan karya-karya seni dan mewariskannya. Banyak sekali karya-karya seni yang lahir berabad-abad yang lalu dan masih dapat didengarkan hingga saat ini baik sajian music seperti gamelan Sekaten, maupun sajian vocal seperti lagu dolanan anak. Di samping itu nenek moyang bangsa Indonesia juga sangat cerdas dalam mendesain metode pembelajaran karakter, salah satunya meresapkan nilai-nilai karakter melalui lagu-lagu dolanan anak. Hans Overbeck (Wang, 2015) menemukan bahwa lagu-lagu dolanan anak yang diantaranya diciptakan oleh para wali sampai dengan tahun 1930 terdapat 690 an. Hal ini dipertegas oleh Winarti (2019).

Sebagai contoh lagu “Cublak-cublak Suweng” yang diciptakan Sunan Gunung Giri dan dipublikasikan pada tahun 1442. Sunan kali Jaga yang meninggal pada tahun 1553 menciptakan lagu diantaranya “Gundhul-gundhul Pacul”, “Iilir-ilir”, Turi-turi Putih, dan Sluku-sluku Bathok (Sumber Netrilis, 2022). Lagu-lagu dolanan ini telah digunakan oleh nenek moyang bangsa Jawa untuk

membentuk karakter anak-anak Jawa yang diwariskan dari generasi ke generasi termasuk pada masa penjajahan.

Ki hadjar Dewantara yang hidup pada masa penjajahan Belanda, penjajahan Jepang, dan Masa kemerdekaan telah mengembangkan model-model pembelajaran karakter melalui lagu-lagu dolanan anak. Saat ini pengembangan model pembelajaran dengan menggunakan lagu-lagu dolanan anak masih terus berlangsung terutama oleh para mahasiswa tingkat doktoral. Winarti(2014) mengemukakan paling tidak terdapat 10 tema tembang dolanan anak, yaitu konsepsi tentang adik, konsepsi tentang teman, konsepsi tentang orang dewasa, konsepsi tentang makhluk halus, pengetahuan tentang flora, pengetahuan tentang fauna, pengetahuan tentang tubuh, pengetahuan tentang makanan, pengetahuan tentang alat, dan pengetahuan tentang gejala alam.

Lagu dolanan anak yang mencakup 10 tema tersebut menunjukkan bahwa dalam di lagu-lagu dolanan anak terdapat nilai-nilai yang begitu luas dan meliputi semua aspek kehidupan. Nilai-nilai yang diajarkan dalam lagu-lagu dolanan anak sudah sangat lengkap.

### ***Permainan dan lagu daerah Perancis***

Setiap wilayah di dunia mempunyai lagu-lagu yang diperuntukkan khusus anak-anak, termasuk di negara-negara Eropa seperti Belanda dan Perancis. Lagu-lagu anak Belanda contohnya “Kuikentje”(Fransen & Jong, 2009), “Ik Heb Een Handetje” (Kes & Tiggers,1957), dan “Kortjakje”(Gehrels, 1943). Lagu-lagu anak Perancis contohnya “Frère Jacques”, “J'aime Le Galette", dan "Y'a longtemps qu'on mange". Lagu-lagu tersebut pada umumnya mempunyai karakter riang, range tidak luas, sederhana, dan menceritakan “dunia anak-anak”. Banyak juga lagu-lagu anak yang mempunyai melodinya sudah “mendunia”, namun diterjemahkan dengan bahasa negara masing-masing, sebagai contoh lagu asal Perancis “Frère Jacques” yang oleh bangsa Indonesia diterjemahkan menjadi “Abang Yakup”, dan oleh bangsa Inggris diterjemahkan menjadi “*Are You Sleeping (Brother John)*”, bahkan lagu *Are You Sleeping (Brother John)* ini pada tahun 80-an dijadikan materi awal pelajaran bahasa Inggris tingkat SMP di Indonesia. Sebenarnya ada juga lagu Indonesia yang telah menembus masyarakat bangsa lain, yaitu lagu Bengawan Solo yang diterjemahkan dalam berbagai bahasa dan telah merakyat di negara-negara lain, yaitu di negara Jepang dan Taiwan. Lagu Bengawan Solo bukan hanya menjadi lagu kenangan bagi serdadu Jepang, namun menurut Prof. Shei-Chau Wang (berdasarkan pernyataan dari wawancara, 2023) isi lagu

Bengawan Solo mengandung filosofi hidup yang dalam sehingga masyarakat Taiwan menyukai lagu Bangawan Solo yang diterjemahkan dalam bahasa Taiwan.

### ***Permainan Anak***

Bermain merupakan kebutuhan yang mendasar. Bukan hanya untuk anak-anak, orang dewasa pun menyenangi suatu permainan. Tidak mengherankan apabila permainan digunakan sebagai media pembelajaran. Nenek moyang bangsa Indonesia telah menyadari efektivitas suatu permainan dalam mengembangkan perilaku. Hal itu dibuktikan dengan banyaknya permainan-permainan tradisi yang berkembang di masyarakat. Di Jawa permainan tersebut bahkan dipadukan dengan lagu-lagu yang kemudian dikenal dengan lagu-lagu dolanan anak. Contoh lagu dolanan yang digunakan untuk permainan adalah lagu “Cublak-Cublak Suweng” dan “Jamuran”. Di negara-negara Eropa juga berkembang permainan yang dipadukan dengan lagu-lagu anak, salah satunya *J'aime Le Galette*. Dengan demikian permainan anak yang dipadukan dengan lagu merupakan fenomena sosial yang berkembang di berbagai belahan dunia.

### ***Bermain sebagai Kodrat Anak***

Dewantara (1977:243) mengemukakan bahwa permainan mengisi hidup sepenuhnya hidup anak-anak mulai ia bangun sampai tidurnya. Apabila seorang anak tidak bermain berarti dalam keadaan sakit. Pernyataan Ki Hadjar Dewantara tersebut menyiratkan bahwa anak-anak yang senang bermain merupakan suatu kodrat atau suatu hukum alam yang tidak bisa dipungkiri. Dengan demikian mengajarkan suatu nilai-nilai atau suatu ilmu pengetahuan kepada anak akan lebih mudah bila melalui permainan. Bahkan berdasarkan observasi dan wawancara penulis pada proses pembelajaran music di Hoogeschool Voor De Kunst Utrecht Belanda dan wawancara dengan dosen dan mahasiswanya (Astuti, 2021) diperoleh informasi bahwa permainan (*Games*) telah menjadi jurusan tersendiri dan pengembangan pembelajaran melalui *games* digalakkan.

### ***Prinsip pembelajaran bermakna***

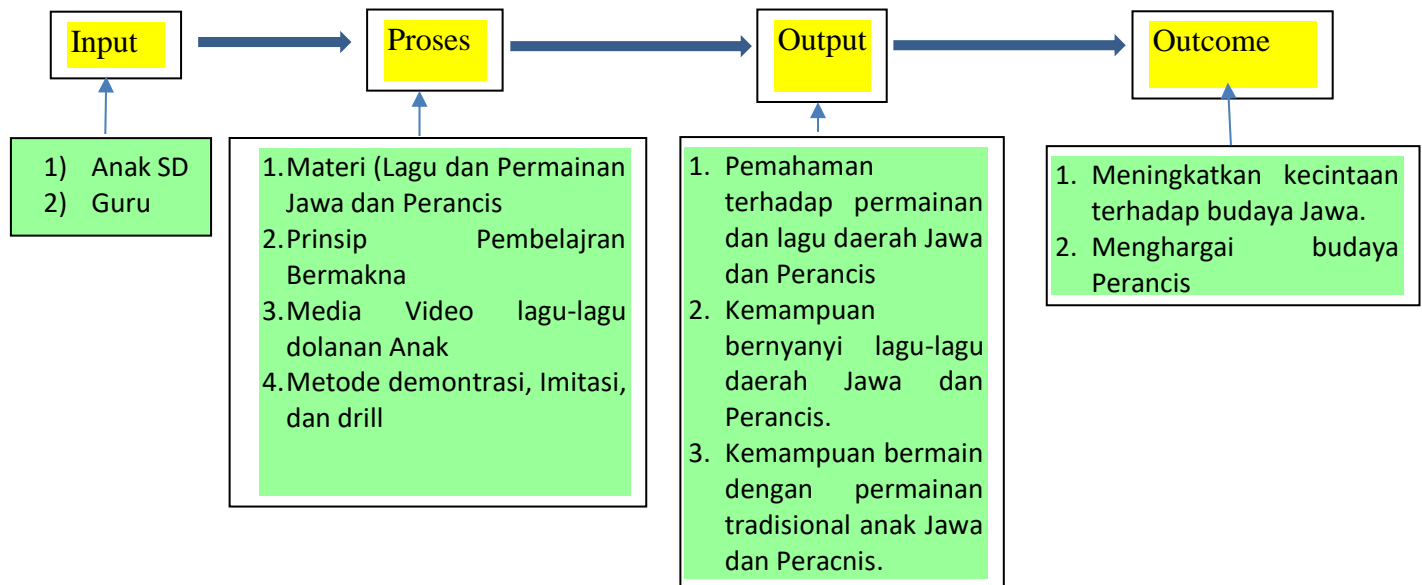
Dunia Pendidikan telah melahirkan banyak konsep dan teori yang melahirkan prinsip-prinsip pembelajaran. Salah satu prinsip pembelajaran bermakna, yaitu suatu proses pembelajaran yang menghasilkan belajar otentik, yaitu hasil belajar yang tahan lama, berguna dan bermakna sehingga

hasil belajar tersebut tidak pernah akan dilupakan dan digunakan dalam kehidupan dikemukakan oleh Mursell (2007) yaitu proses pembelajaran harus dalam berada dalam konteks yang konkrit.

Berdasarkan prinsip Mursell tersebut maka dapat dikatakan bila seorang anak hendak belajar bersepeda, maka dia harus naik sepeda, demikian juga, bila seorang anak hendak belajar menyanyi atau belajar suatu permainan harus praktik bernyanyi dan bermain.

### ***Desain Workshop Permainan dan Lagu-lagu Daerah Jawa dan Perancis untuk Siswa SD***

Berdasarkan uraian di atas, maka workshop harus diberikan dalam kerangka konteks yang konkrit, yaitu peserta didik praktik menyanyikan lagu-lagu daerah dan permainan Jawa dan Perancis dengan *learning by doing* dalam kerangka *Project Based Learning*. Dalam workshop ini, Metode yang digunakan adalah demonstrasi, imitasi, dan drill. Pertama-tama instruktur memutar video lagu dolanan anak. Kemudian melatih dengan metode imitasi, yaitu instruktur memberi contoh menyanyikan lagu dolanan anak. Selanjutnya anak-anak menirukan. Setelah itu, anak-anak menghafalkan lagu tersebut dengan metode *drill*. Langkah selanjutnya guru dan anak-anak menyanyikan lagu secara bersama-sama dengan menggunakan iringan. Kegiatan tersebut dilakukan secara berulang-ulang sehingga anak-anak dapat menyanyikan lagu-lagu dolanan anak baik tanpa iringan maupun dengan iringan. Pada pembelajaran permainan, anak-anak diberi penjelasan tentang aturan permainan, kemudian praktik permainan dengan menyanyikan lagu yang telah diajarkan sebelumnya selama permainan. Dengan desain ini diharapkan peserta didik dapat mengenal dan dapat menyanyikan lagu-lagu daerah serta dapat mengetahui dan mempraktikkan permainan anak. Adapun dampak positif yang diharapkan adalah anak-anak mencintai kesenian tradisional Indonesia dan menghargai kesenian bangsa lain. Berikut ini skema rancangan workshop



**Skema 1. Rancangan Workshop Permainan dan Lagu-lagu Daerah Jawa dan Perancis**

### ***Bentuk Kegiatan***

Bentuk kegiatan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini adalah workshop atau pelatihan yang hasil dari proses pelatihan ini dipertunjukkan dalam suatu pementasan di masyarakat dan di kelas. Pelatihan dilaksanakan selama 15 kali pertemuan dengan melibatkan 27 siswa SD Desa Sitimulyo Piyungan Bantul dan 45 siswa SD MI Ma'arif Sukoharjo Wonosobo. Hasil pelatihan di desa Sitimulyo Bantul dipentaskan dalam acara bakti sosial dalam rangka Dies Natalis UNY ke 58 dan hasil pelatihan di SD MI Ma'arif Sukoharjo Wonosobo dipentaskan di kelas.

### **METODE PELAKSANAAN**

Dalam kegiatan ini penulis bekerjasama dengan tim dari Perancis, yaitu Joaquim Falisse. Secara garis besar terdapat empat macam pelatihan, yaitu 1) Pelatihan lagu-lagu dolanan anak Jawa; 2) Pelatihan lagu-lagu daerah Perancis; 3) Praktik permainan dolanan anak Jawa; dan 4) Praktik permainan anak Perancis. Adapun prosedur pelaksanaannya dimulai dari kegiatan di Desa Sitimulyo Bantul DIY yaitu koordinasi dengan penduduk desa untuk mengumpulkan anak-anak SD, pengumpulan data potensi anak-anak SD dalam bidang kesenian, pelatihan permainan dan lagu daerah, pertunjukan permainan dan lagu daerah dan yang terakhir evaluasi. Sedangkan kegiatan di SD MI Ma'arif Sukoharjo Wonosobo adalah koordinasi dengan Kepala Sekolah dan Guru-guru SD MI Ma'arif Sukoharjo Wonosobo, pelatihan permainan dan lagu daerah, praktik permainan dan lagu daerah di kelas, dan evaluasi pelatihan lagu-lagu anak Perancis



Metode pelaksanaan Workshop sesuai dengan rancangan, yaitu dengan *Project Based Learning* yang didalamnya terdapat metode demonstrasi, imitasi, dan drill. Materi lagu daerah yang diajarkan adalah lagu dolanan anak “Kupu-Kuwi”, “Gambang Suling” ciptaan Ki Narto Sabdo, dan Kembang Melati ciptaan Soebroto Aryo. Adapun materi lagu-lagu tersebut diunggah pada link *youtube*. Lagu Kupu Kuwi pada <https://www.youtube.com/watch?v=XJexdtIgFBw>, lagu Gambang Suling pada <https://www.youtube.com/watch?v=X341uT9lu14>, dan Lagu Kembang Melati [https://www.youtube.com/watch?v=ZNZ\\_2Z\\_Y5qI](https://www.youtube.com/watch?v=ZNZ_2Z_Y5qI).

Pertama-tama instruktur memutar video lagu dolanan anak. Kemudian melatih dengan metode imitasi, yaitu instruktur memberi contoh menyanyikan lagu dolanan anak. Selanjutnya anak-anak menirukan. Setelah itu anak-anak menghafalkan lagu tersebut dengan metode *drill*. Langkah selanjutnya guru dan anak-anak menyanyikan lagu secara bersama-sama dengan menggunakan iringan lagu-lagu dolanan anak yang diunggah pada link berikut ini. iringan lagu Kupu Kuwi pada <https://www.youtube.com/watch?v=XJiRu2SUBXI>, iringan lagu Gambang Suling pada <https://www.youtube.com/watch?v=4TMFT6DrD5g>, iringan lagu Kembang Melati pada <https://www.youtube.com/watch?v=kngqCpo4MfY>.

Permainan atau dolanan anak Jawa yang diajarkan adalah cublak-cublak suweng. Metode yang digunakan, pertama-tama instruktur melakukan apersepsi untuk mengetahui pemahaman anak-anak tentang permainan Cublak-cublak Suweng. Ternyata ada beberapa anak yang sudah mengetahui namun masih banyak yang belum mengetahui permainan tersebut. Langkah selanjutnya instruktur mengajak anak-anak untuk berlatih menyanyikan lagu “Cublak-cublak Suweng”, setelah anak-anak dapat menyanyikan dengan baik dilanjutkan dengan praktik permainan Cublak-cublak Suweng. Sampel proses pembelajaran permainan Cublak-cublak Suweng di SD MI Ma’arif Wonosobo diunggah pada <https://www.youtube.com/watch?v=4sJbFz1tlKM>.

Materi lagu-lagu daerah Perancis yang diajarkan adalah “*J’aime Le Galette*”, dan “*Y’a longtemps qu’on mange*”. Sementara permainan yang diajarkan adalah “*Le facteur n’est pas passé*”. Sama halnya dalam pelatihan permainan dan lagu dolanan, metode yang digunakan adalah demonstrasi, imitasi, dan drill untuk lagu-lagu daerah Perancis. Hanya perbedaannya pada pelatihan lagu-lagu daerah Perancis ditambah materi *pronunciation*, yaitu pengucapan dalam bahasa Perancis. Ternyata usia anak-anak adalah usia yang sangat baik untuk belajar. Anak-anak dapat menguasai lagu-lagu Perancis dengan pengucapan dan intonasi yang baik. Berikut ini adalah hasil pementasan

lagu daerah Perancis *Y'a longtemps qu'on mange* yang diunggah pada <https://www.youtube.com/watch?v=I7g6X7g4IgY>

Dalam bidang permainan, hal yang menarik, ternyata permainan yang berkembang di negara Perancis hampir sama dengan permainan yang ada di Indonesia, sehingga anak-anak cepat menguasai lagu dan permainan daerah Perancis dengan cepat. Berikut ini adalah video pelatihan permainan daerah Perancis di desa Sitimulyo, Piyungan, Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta "*Le facteur n'est pas passé*" <https://www.youtube.com/watch?v=Uf8hF4JpAlM>

Tahap selanjutnya permainan dan lagu daerah Perancis tersebut di pentaskan dalam acara Festival Produk Kreatif dan Bakti Sosial dalam Rangka Dies Natalis UNY ke 58. Berikut ini adalah link pertunjukan pada [https://www.youtube.com/watch?v=9o6S7\\_U5g5I](https://www.youtube.com/watch?v=9o6S7_U5g5I)

## PEMBAHASAN

Peningkatan hasil belajar anak-anak setelah mengikuti pelatihan dapat ditinjau dari aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Aspek kognitif meliputi pengetahuan dan pemahaman tentang permainan dan lagu daerah Jawa dan Perancis. Aspek psikomotor meliputi keterampilan mempraktikkan permainan dan menyanyikan lagu daerah Jawa dan Perancis. Sementara aspek afektif yang dicapai anak-anak menyukai permainan dan lagu-lagu daerah, bahkan anak-anak sangat bangga dapat menyanyikan lagu-lagu daerah. Hasil pelatihan dianalisis dengan Uji-T menggunakan software SPSS (Pallant, 2020). Berikut ini adalah hasil analisis Uji-T perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah workshop.

**Tabel 1. Peningkatan Aspek Kognitif, Psikomotorik, dan Afektif Workshop Pelatihan Permainan dan Lagu Daerah Jawa dan Perancis**

| <i>No</i> | <i>Baris ini</i>  | <i>Rata-rata</i> | <i>Signifikansi</i> | <i>Interpretasi</i>                     |
|-----------|---|------------------|---------------------|---|
| 1.        | Pretest Kognitif SD di Sitimulyo<br>Posttest Kognitif SD di Siti Mulyo      | 4.89<br>8.11     | 0.00                | Aspek Kognitif SD Sitimulyo meningkat   |
| 2.        | Pretest Psikomotorik SD di Sitimulyo<br>Posttest Psikomotorik SD Siti Mulyo | 4.04<br>8.19     | 0.00                | Aspek Psikomotor SD Sitimulyo meningkat |
| 3.        | Pretest Afektif SD di Sitimulyo<br>Posttest Afektif SD Siti Mulyo           | 6,26<br>8,3      | 0.00                | Aspek Afektif SD Sitimulyo meningkat    |
| 4.        | Pretest Kognitif SD MI Maarif<br>Posttest Kognitif SD MI Maarif             | 5.27<br>7,89     | 0,00                | Aspek Kognitif SD MI Maarif meningkat   |

|    |                                    |      |      |   |
|----|------------------------------------|------|------|---|
| 5. | Pretest Psikomotorik SD MI Maarif  | 6,27 | 0,00 | Aspek Psikomotor SD MI Maarif meningkat |
|    | Posttest Psikomotorik SD MI Maarif | 8,33 |      |   |
| 6. | Pretest Afektif SD MI Maarif       | 6,44 | 0,00 | Aspek Afektif SD MI Maarif meningkat    |
|    | Posttest Afektif SD MI Maarif      | 8,13 |      |   |

Berdasarkan hasil analisis pada table 1, diketahui bahwa baik aspek kognitif, psikomotor, dan afektif anak-anak meningkat. Adapun indikator pengukuran untuk aspek kognitif meliputi pengetahuan tentang permainan dan lagu-lagu daerah dan pemahaman yang lebih dalam terkait dengan nilai-nilai lagu daerah. Indikator aspek psikomotor meliputi kemampuannya dalam menyanyikan lagu-lagu daerah dengan intonasi dan artikulasi yang benar serta ketrampilannya dalam praktik permainan. Sedangkan indikator aspek afektif meliputi kesenangan dan perasaan bangga dalam permainan dan menyanyikan lagu-lagu daerah.

## KESIMPULAN

Pembelajaran yang diberikan kepada anak-anak dengan tepat akan mudah diterima dan dikuasai dengan cepat dan baik. Pengenalan permainan dan lagu-lagu daerah Jawa dan Perancis yang diberikan kepada anak-anak SD di desa Sitimulyo Bantul DIY dan SD MI Ma'arif Sukoharjo Wonosobo Jawa Tengah dengan metode demonstrasi, imitasi, dan dril dan dilaksanakan dalam situasi yang konkrit terbukti efektif meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Hal itu dibuktikan dengan analisis uji-t yang menunjukkan perbedaan yang berarti antara kemampuan pretest dan postes, baik pada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Dalam waktu yang relatif singkat anak-anak mampu menguasai dan menyanyikan permainan dan lagu-lagu daerah Jawa (dolanan anak) dengan baik. Bahkan mereka juga mampu melakukan permainan dan menyanyikan lagu-lagu daerah Perancis dengan baik pula. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak Indonesia memiliki potensi yang baik untuk menguasai berbagai ilmu dan keterampilan secara cepat, demikian pula dalam menguasai permainan dan lagu-lagu daerah. Untuk itu kegiatan semacam ini perlu dilakukan dalam skala yang lebih luas agar permainan dan lagu-lagu daerah dapat dikuasai oleh seluruh anak-anak Indonesia. Hal ini akan mencegah permainan dan lagu-lagu daerah dari kepunahan sekaligus kegiatan ini dapat dijadikan sebagai media untuk menanamkan kecintaan kepada Negara Kesatuan Republik Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, K. S & Arminie, Alice (2021). The Modification of Bloom's Taxonomy Theory for Construct Music Competency based on Mapping in Indonesia, France, and The Netherlands. Laporan Penelitian. Jakarta: DRTPM DIKTI.
- Dewantara, Ki Hadjar (1977). Pendidikan. Yogyakarta: Madjelis Luhur Persatuan Taman Siswa
- Fransen, Erna & Jong, Mieke De (2009). Bij de hand Jes. Amsterdam: Broekmans & Van Popple D.V.
- Gehrels, Willem (1943). 50 Liederen voor de school en Daarbuiten. Purmerend: algemeen vormend muziekkonderwijs J. Muusses nv.
- Hartiningsih, S. (2015). Revitalisasi Lagu Dolanan Anak Dalam Pembentukan Karakter Anak. Usia Dini. *Atavisme*, 18(2), 247-259.
- Kes, Dien., Pollmann, Jop & Tiggers, Piet. (1957) *Kinderzang en Kinderspel*. Harleem: Uitgeverij de Toorts
- Langit, P.V. & Astuti, K.S. (2019) K-Pop Culture and Indonesian Teenagers' search for a cultural identity. *The 13<sup>th</sup> Asia Pacific Network for Moral Education*: Bali: UNDIKSA
- Langit, P. V., Astuti, K. S., Yuliyanti, A., & Nasution, R. M. (2019). The pervasiveness of K-pop in 21st century Indonesia. In *21st century innovation in music education* (pp. 31-40). Routledge.
- Langit, P. V., & Astuti, K. S., (2020, November). Factors behind the popularity of K-pop among teenagers: A comparative study with Indonesian pop music. ISME Conference. Helsinki (2020).
- Mursell, J. L. (2007). *Successful teaching*. Littlefield Press.
- Pallant, J. (2020). *SPSS survival manual: A step by step guide to data analysis using IBM SPSS*. Routledge