



UNIVERSITAS INDONESIA

NILAI PENDIDIKAN DALAM *DOLANAN ANAK*



SKRIPSI

**VIVI WIJAYANTI
0704020377**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI JAWA
DEPOK
DESEMBER 2008**



UNIVERSITAS INDONESIA

NILAI PENDIDIKAN DALAM *DOLANAN ANAK*

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Humaniora**

**VIVI WIJAYANTI
0704020377**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI JAWA
BUDAYA
DEPOK
DESEMBER 2008**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.



Nama : Vivi Wijayanti

NPM : 0704020377

Tanda Tangan :

Tanggal : 09 Januari 2009

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Vivi Wijayanti
NPM : 0704020377
Program Studi : Jawa
Judul Skripsi : Nilai Pendidikan dalam *Dolanan Anak*

Ini telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Jawa, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Ari Prasetyo, S.S.,M.Si. ()
Ketua : Darmoko, M.Hum. ()
Penguji I : Prof. Dr. Parwatri Wahjono ()
Penguji II : Prapto Yuwono, M.Hum. ()
Panitera : Munawar Holil, M.Hum. ()

Ditetapkan di : Depok
Tanggal : 09 Januari 2009

Oleh

Dekan
Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya
Universitas Indonesia

Dr. Bambang Wibawarta
NIP. 131 882 265

KATA PENGANTAR

Penulis memanjatkan puji dan syukur yang sebesar-besarnya pada Allah SWT, karena atas segala berkah dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Jawa Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. Penulis juga menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada masa penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan tulus dan penuh hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ari Prasetyo, S.S.,M.Si, selaku dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak sekali membantu penulis dalam menyusun skripsi ini. Terima kasih atas waktu, tenaga, pikiran serta kesabaran dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. *“Maaf ya mas, waktu itu sempat menghilang dalam waktu yang cukup lama”*.
2. Darmoko, M.Hum, selaku Koordinator Program Studi Jawa Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia dan juga selaku ketua sidang. Penulis mengucapkan terima kasih atas motivasinya sehingga penulis semakin yakin untuk menjadi mahasiswa Program Studi Jawa dan kini dapat menyelesaikan studi S1 Program Studi Jawa. Terima kasih atas kritik dan saran yang sangat bermanfaat bagi penulis serta tak lupa penulis ucapkan terima kasih karena telah mengajarkan penulis untuk *nembang macapat*.
3. Dr. F.X. Rahyono selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan saran, nasihat, serta mengarahkan penulis untuk dapat menjalankan masa perkuliahan dengan baik.
4. Dr. Bambang Wibawarta, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.
5. Prof. Dr. Parwatri Wahjono dan Prapto Yuwono, M.Hum, selaku pembaca dan penguji yang telah memberikan saran dan kritik yang sangat bermanfaat bagi penulis.

6. Munawar Holil, M.Hum, selaku Panitera dalam pelaksanaan pengujian skripsi yang telah mengoreksi skripsi penulis dengan teliti.
7. Seluruh pengajar Program Studi Jawa yang selama ini telah membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat dengan penuh ketulusan, kesabaran, dan keikhlasan.
8. Keluarga tercinta, yang selalu mendukung baik dari segi moril, materil dan juga doa. Terima kasih yang tak terhingga penulis ucapkan kepada Ibu yang tak henti-hentinya memberi kasih sayang, nasihat, membantu dalam segala hal, mendoakan, serta memberikan semangat kepada penulis hingga penulis menjadi seperti sekarang ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak yang tak pernah merasa lelah bekerja untuk menghidupi keluarga dan membiayai studi penulis hingga penulis dapat menyelesaikan masa studi S1 ini. Tak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Mbak Puji, Mas Min, Mas Tony, Mbak Myke, Mbak Ratna dan Mas Wawan atas segala bantuan, nasihat dan motivasi yang telah diberikan. "*Akhirnya adekmu ini lulus juga*". Terima kasih juga untuk Ira, keponakan sekaligus teman *curhat* yang selalu menyemangati penulis.
9. Seluruh teman-teman angkatan '04, Arie, Siwi, Opie, Ajie, Feny, Icha, Oscar, Kakong, Bayu, Pino, Eko, Agnes, Mbak Nur, Jc, Dipi, Tia, Exa, Shinta, Astri, Joko, Singgih, Otien, Yudi, Rini dan Tika. Terima kasih atas segala bantuannya selama masa studi. "*Terima kasih karena telah menjadi teman-temanku. Kapan nih kita jalan-jalan lagi?*"
10. Mas Wishnu, Romo Dony, Mas Eko Genthong, Mas Pri, Mas Anung, Mas Fatur, Mas Rama, Mbak Niken, Mbak Endah, Mbak Gita, Mas Erwin, Mas Artur, Mas Sani, Mas Ibe, Mas Edi, Mas Anjas, Boedoet, Reza, dan seluruh senior serta alumni Program Studi Jawa yang telah memberikan bantuan, nasihat, saran serta pengalaman berharga kepada penulis.
11. Junior di Program studi Jawa, angkatan '05, '06, '07 dan '08. "Semangat ya"

12. Keluarga Adi Dharma Siahaan, Papi, Mami, Doddy Firman Siahaan, Samuel, Juandi, Tomy, Maria, Opung, Tika. *“Terima kasih karena telah menjadi keluarga kedua dan penyemangat hidupku.”*
13. Bapak Sugito Wiyono, Bapak Moesgito, Bapak Darto dan Mas Sakti karena telah mengajarkan dan memberikan penulis pengalaman berharga mengenai budaya Jawa, khususnya karawitan, tari, dan wayang.
14. Bapak Arie Wibisono, Ibu Arie Wibisono, Alm. Bapak Ratno, Bapak Wandu, Ibu Sri, Ibu Dwijo, serta seluruh anggota Paguyuban Macapat Radya Agung. Terima kasih karena telah mengajarkan dan memberi motivasi kepada penulis untuk belajar *macapat*. Terima kasih pula atas segala pengalaman yang telah diberikan.
15. Teman-teman *Game OL*; Bongce, Kevin, Ruben, T-Boy, Lorent, Tetchan, Devil, dan seluruh teman-teman *Club Sh4RaP* di *Idol Street*, *makasih ya dah ngenalin aku dunia baru yang sangat menyenangkan. Makasih juga atas supportnya selama ini.*
16. Christian Alexander, Noel dan Dapot, *“makasih ya bantuan dan supportnya.”*
17. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu. Terima kasih telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan studi di Program Studi Jawa Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.

Semoga Tuhan membalas segala kebaikan semua pihak yang dengan penuh kesabaran, ketulusan, dan keikhlasan membantu dan mendukung penulis. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Depok, 09 Januari 2009

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vivi Wijayanti
NPM : 0704020377
Program Studi : Jawa
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Nilai Pendidikan Dalam Dolanan Anak

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

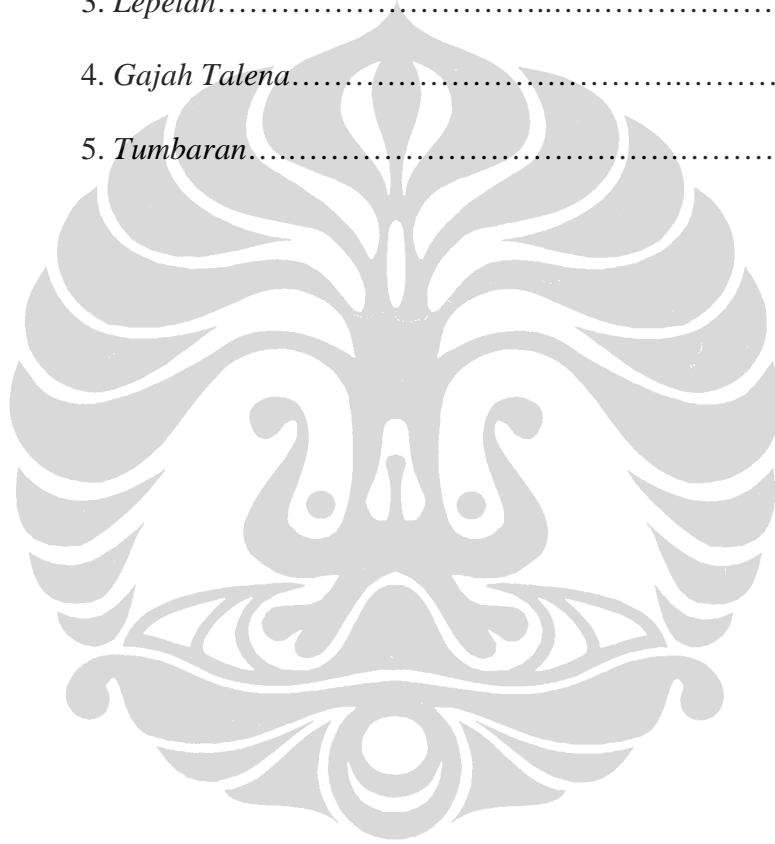
Pada tanggal : 09 Januari 2009

Yang menyatakan

(Vivi Wijayanti)

DAFTAR LAMPIRAN

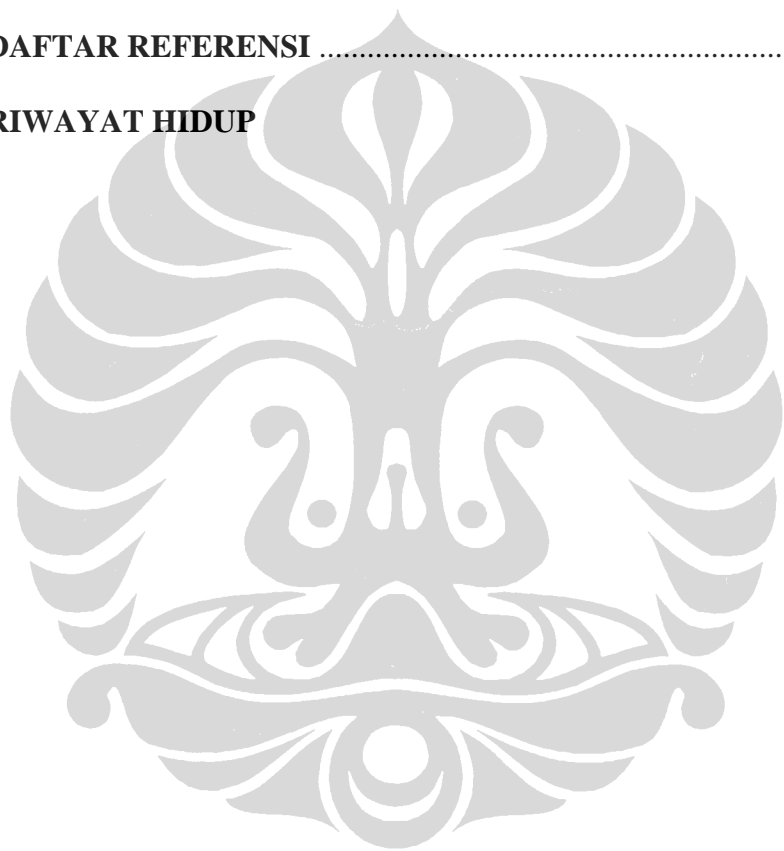
1. <i>Cublak-cublak Suweng</i>	61
2. <i>Jamuran</i>	62
2.1. <i>Jamur Let Uwong</i>	62
2.2. <i>Jamur Parut</i>	63
2.3. <i>Jamur Kendhil</i>	63
2.4. <i>Jamur Gagak</i>	64
3. <i>Lepetan</i>	64
4. <i>Gajah Talena</i>	65
5. <i>Tumbaran</i>	68



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Landasan Teori	4
1.5 Data	7
1.6 Metodologi Penelitian.....	8
1.7 Studi Pustaka.....	9
1.8 Sistematika Penulisan.....	11
2. DOLANAN ANAK DALAM MASYARAKAT JAWA	12
2.1. Pengertian.....	12
2.2. Fungsi.....	15
3. ANALISIS.....	24
3.1. Pengantar.....	24
3.2 <i>Cublak-cublak Suweng</i>	25
3.2.1. Jalannya Permainan.....	26
3.2.2. Analisis.....	27
3.2.3. Nilai Pendidikan.....	32
3.3. <i>Jamuran</i>	34
3.3.1. Jalannya Permainan.....	35
3.3.2. Analisis.....	36
3.3.3. Nilai Pendidikan.....	37
3.4 <i>Lepetan</i>	39
3.4.1. Jalannya Permainan.....	40
3.4.2. Analisis.....	42
3.4.3. Nilai Pendidikan.....	43
3.5. <i>Gajah Talena</i>	45

3.5.1. Jalannya Permainan.....	46
3.5.2. Analisis.....	47
3.5.3. Nilai Pendidikan.....	48
3.6. <i>Tumbaran</i>	50
3.6.1. Jalannya Permainan.....	51
3.6.2. Analisis.....	52
3.6.3. Nilai Pendidikan.....	53
4. KESIMPULAN.....	56
DAFTAR REFERENSI	58
RIWAYAT HIDUP	



ABSTRAK

Nama : Vivi Wijayanti
Program studi : Jawa
Judul : Nilai Pendidikan dalam *Dolanan Anak*

Penelitian ini membahas *Dolanan Anak* sebagai bentuk dari budaya Jawa. *Dolanan Anak* merupakan permainan anak yang selain berfungsi sebagai sarana bersenang-senang dan pengisi waktu luang, juga merupakan sarana komunikasi yang mengandung pesan mendidik. Dalam hal ini, penulis meneliti teks tembang *Dolanan Anak* untuk kemudian teks tersebut dimaknai dengan menggunakan teori yang meneliti makna kata, yaitu teori semantik. Kemudian makna tersebut disesuaikan dengan gerakan yang dilakukan pada saat permainan berlangsung, di mana tembang yang dinyanyikan dengan gerakan yang dilakukan pada saat permainan berlangsung mengandung makna yang saling mendukung satu sama lain. Untuk mengetahui nilai pendidikan yang terdapat dalam permainan tersebut digunakan teori psikologi perkembangan yang terdiri dari tiga aspek, yaitu afektif, kognitif dan motorik. Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan makna yang terkandung dalam teks tembang yang dinyanyikan dengan gerakan yang dilakukan pada saat permainan berlangsung, untuk kemudian mengambil nilai pendidikan yang berguna bagi proses tumbuh kembang anak.

Kata Kunci:
Dolanan Anak, Makna, Pendidikan

ABSTRACT

Name : Vivi Wijayanti
Study Program: Javanese Departement
Title : The Education of *Dolanan Anak*

This research discusses about *Dolanan Anak* as a form of cultural Java. *Dolanan Anak* is a child's game that in addition to functioning as a means of fun and the time to spare, is also a means of communication that contains the message educate. in this case the author examines the text *tembang* for *Dolanan Anak* and the meaning of the text by using the theory that examines the meaning of the word, namely the theory of semantics. Then the meaning is tailored to the movement that was made during a game in progress, where *tembang* is sang with the movement of the game in progress at the time the value of mutual support to one another. To know the value of education that are used in game theory, psychological development and consists of three aspects, that is affective, cognitive and motor. the purpose of this research is to explain the meaning of the text in the *tembang* is sang with the movement which was made during a game in progress, and to take the education process is useful for children to grow flowers.

Keyword:

Dolanan Anak, meaning, education

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan budaya. Budaya tersebut merupakan hasil cipta, rasa dan karsa manusia. Kata 'budaya' berasal dari bahasa Sansekerta *buddhayah*, yaitu bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti budi atau akal. Budaya memiliki tujuh unsur, yaitu: (1) sistem religi dan upacara keagamaan; (2) sistem organisasi kemasyarakatan; (3) sistem pengetahuan; (4) bahasa; (5) kesenian; (6) sistem mata pencaharian hidup; dan (7) sistem teknologi dan peralatan.¹

Manusia adalah makhluk budaya. Budaya manusia penuh dengan simbol-simbol, sehingga dapat dikatakan bahwa budaya manusia penuh diwarnai dengan simbolisme, yaitu suatu tata pemikiran atau paham yang menekankan atau mengikuti pola-pola yang mendasarkan diri kepada simbol-simbol. Sepanjang sejarah budaya manusia, simbolisme telah mewarnai tindakan-tindakan manusia baik tingkah laku, bahasa, ilmu pengetahuan, maupun religinya².

Dua ahli antropologi A.L. Kroeber dan C.Kluckhohn di dalam buku *Simbolisme Budaya Jawa*³ menyimpulkan sebuah konsepsi sebagai berikut:

"Kebudayaan terdiri dari pola-pola yang nyata maupun tersembunyi, dari

¹ Koentjaraningrat, *Kebudayaan, Mentalitet dan Pembangunan* (Jakarta, 1974), hlm. 19.

² Budiono Herusatoto, *Simbolisme dalam Budaya Jawa* (Jakarta, 1983), hlm. 29

³ *Ibid.*, hlm. 9

dan perilaku yang diperoleh dan dipindahkan dengan simbol-simbol, yang menjadi hasil-hasil yang tegas dari kelompok-kelompok manusia; termasuk perwujudannya dalam barang-barang buatan manusia; inti yang pokok dari kebudayaan terdiri dari gagasan-gagasan tradisional (yaitu yang diperoleh dan dipilih secara historis) dan khususnya nilai-nilai yang tergabung; di satu pihak, sistim-sistim kebudayaan dapat diambil sebagai hasil-hasil tindakan, di pihak lainnya sebagai unsur-unsur yang mempengaruhi tindakan selanjutnya”

Setiap bangsa atau suku bangsa memiliki kebudayaan masing-masing yang berbeda dengan kebudayaan bangsa atau suku bangsa yang lainnya. Demikian pula suku bangsa Jawa. Ia memiliki kebudayaan yang khas, di mana dalam sistim atau metode budayanya digunakan simbol-simbol atau lambang-lambang sebagai sarana atau media untuk menitipkan pesan-pesan atau nasihat-nasihat bagi bangsanya.⁴

Salah satu bentuk budaya Jawa yang merupakan simbol yang digunakan sebagai sarana mendidik adalah permainan rakyat. Permainan rakyat merupakan folklor karena diperoleh melalui tradisi lisan, terutama dalam permainan rakyat anak-anak, yang lebih dikenal dengan istilah *Dolanan Anak*, murni disebarkan melalui tradisi lisan.⁵ Salah satu hasil seni lisan lainnya yang kemudian dibentuk ke dalam tulisan, yaitu seni vokal yang berbentuk tembang atau juga disebut nyanyian rakyat.

Menurut pendapat Jan Harold Brundvand dalam buku *Folklor Indonesia*⁶ nyanyian rakyat merupakan salah satu bentuk folklor yang terdiri dari kata-kata dan lagu yang tersebar secara lisan, bentuknya tradisional serta mempunyai banyak varian.

Demikian halnya dengan *Dolanan Anak* 'permainan anak', yang berkembang di kalangan anak-anak. *Dolanan* berasal dari kata 'dolan' yang artinya bermain-main⁷. Dalam hal ini, kata *dolan* yang dimaksudkan adalah *dolan* yang artinya main, yang mendapat akhiran -an, sehingga menjadi *dolanan*. Pada zaman dahulu, *Dolanan Anak* diajarkan oleh orang tuanya melalui tradisi lisan yang juga disertai dengan tindakan.

⁴ *Ibid.*, hlm. 1.

⁵ Danandjaya, *Folklor Indonesia* (Jakarta, 1991), hlm. 171.

⁶ *Ibid.*, hlm 141.

⁷ Prawiroatmodjo, *Bausastra Jawa – Indonesia* (Jakarta, 1988), hlm. 95.

Permainan anak biasanya dilakukan melalui gerak tubuh seperti berlari, melompat, berkejar-kejaran, bersembunyi, atau berdasarkan hitung-hitungan atau kecekatan tangan, seperti menghitung atau berdasarkan untung-untungan.⁸ Di samping itu, permainan anak pun sangat variatif baik dalam cara memainkannya, pemainnya (laki-laki, perempuan, ataupun campuran), berkelompok ataupun perorangan. Pada akhir permainan pun ada yang kalah dan menang, ada yang menghukum dan dihukum, ada yang untung dan rugi. Sifat dari permainan tersebut ada yang rekreatif, atraktif, ataupun kompetitif, yang keseluruhannya diekspresikan dengan gerakan fisik, nyanyian, dialog ataupun tebak-tebakan.⁹

Bermain tidak hanya memiliki efek ragawi, namun juga maknawi, karena bermain dan permainan itu sendiri merupakan simbol-simbol, sekaligus proses simbolik yang secara terus-menerus dimaknai, ditafsirkan, juga mempengaruhi kerangka pemaknaan yang dimiliki manusia.¹⁰ Demikian halnya dengan *Dolanan Anak Jawa* yang merupakan alat untuk menitipkan pesan atau nasihat di dalamnya, baik berupa tembang yang dinyanyikan maupun gerakan yang dilakukan.

Pada dasarnya, *Dolanan Anak* merupakan pengisi waktu senggang sebagai sarana bermain dan bersenang-senang. Akan tetapi di dalamnya mengandung makna yang mengandung nilai pendidikan dalam suatu kesatuan bentuk permainan yang diajarkan melalui nyanyian dengan disertai gerakan-gerakan yang keduanya saling mendukung.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin meneliti makna tembang yang dinyanyikan dengan gerakan yang dilakukan untuk kemudian menjelaskan nilai pendidikan yang terdapat dalam *Dolanan Anak*, yang merupakan bentuk kesatuan dari teks dan gerakan.

1.2 Rumusan Masalah

Berkenaan dengan nilai-nilai yang terdapat dalam *Dolanan Anak*, maka penulis ingin meneliti makna yang terkandung dari teks yang dinyanyikan dengan gerakan yang dilakukan, untuk kemudian mengambil nilai pendidikan yang

⁸ Danandjaya, *op. cit.*, hlm. 171.

⁹ Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa* (Yogyakarta, 2008), hlm. 8.

¹⁰ *Ibid.*, hlm. 31.

terdapat dalam simbol-simbol tersebut berdasarkan 3 tahap perkembangan psikologis, yaitu afektif, kognitif dan motorik. Afektif merupakan suatu perasaan yang dimiliki seseorang terhadap sesuatu yang terjadi pada saat mengalami, melihat dan menghadapi (menghayati), mendengar dan merasakan suatu situasi yang terjadi padanya. Kognitif merupakan suatu proses psikologis yang terjadi dalam bentuk pengenalan, pengertian, pengamatan dengan menggunakan panca inderanya sehingga individu tersebut memperoleh pengetahuan dan pemahaman, sedangkan motorik merupakan suatu perkembangan tubuh, jasmani individu yang diikuti dengan aktivitas dirinya terhadap suatu benda dan lingkungannya¹¹.

Dari ketiga aspek tersebut, penulis merumuskan suatu permasalahan, yaitu nilai pendidikan apa yang terdapat dalam *Dolanan Anak*?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan nilai pendidikan yang terdapat dalam *Dolanan Anak*.

1.4 Landasan Teori

Dolanan Anak selain memiliki nilai budaya juga sebagai alat komunikasi yang mendidik. Komunikasi adalah interaksi antara dua makhluk hidup atau lebih. Komunikasi yang dimaksud adalah komunikasi manusia. Komunikasi terbagi menjadi 2, yaitu verbal dan nonverbal. Komunikasi verbal merupakan simbol atau pesan yang menggunakan satu kata atau lebih yang dilakukan untuk berhubungan dengan orang lain secara lisan. Sedangkan komunikasi nonverbal merupakan isyarat yang digunakan di luar kata-kata terucap dan tertulis¹².

Untuk meneliti makna yang terkandung dalam syair tembang dolanan anak, maka penulis menggunakan teori semantik. Semantik ialah penelitian makna kata dalam bahasa tertentu menurut sistem penggolongan yang terbatas pada sejarah perkembangan kehidupan mental masyarakat yang bersangkutan dalam berbagai bidang kehidupannya¹³. Dalam hal ini, penulis menggunakan pendekatan budaya, yaitu semiotik. Semiotik tersebut digunakan untuk memahami

¹¹ Baraja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta, 2008), hlm. 37 – 61.

¹² Dedi Mulyana, *Ilmu Komunikasi, suatu Pengantar* (Jakarta, 2007) hlm. 260 dan 347.

¹³ Muljana, *Semantik, Ilmu Makna* (Kuala Lumpur, 1965), hlm. 1.

kebudayaan sebagai suatu tanda yang terdiri atas *signifiant* (penanda), yaitu gejala yang terserap secara mental oleh manusia sebagai "citra akustik", dan *signifie* (petanda), yaitu makna atau konsep yang ditangkap dari *signifiant* tersebut. Teori ini merupakan teori Saussure tentang tanda, dalam buku *Semiotika Budaya*.¹⁴

Di samping itu, untuk mendukung nilai-nilai pendidikan yang terdapat pada teks yang penulis teliti, maka penulis juga menggunakan teori psikologi perkembangan. Buku yang membahas mengenai hal tersebut terdapat pada uraian Slamet Suyanto di dalam bukunya yang berjudul *Dasar-dasar Pendidikan anak Usia Dini* (1995). Di dalam buku ini, terdapat fungsi bermain bagi perkembangan anak, yaitu (1) kemampuan motorik, yang memungkinkan anak bergerak bebas ketika bermain, sehingga kemampuan motoriknya berkembang, (2) kemampuan kognitif, anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya, (3) kemampuan afektif, melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan, (4) kemampuan bahasa, pada saat bermain anak menyatakan pikirannya dan juga berkomunikasi dengan bahasa anak yang secara tidak langsung mereka telah belajar bahasa, (5) kemampuan sosial, pada saat bermain, anak berinteraksi dengan anak yang lain.

Oleh karena data yang diteliti merupakan *Dolanan Anak*, yang berisi lagu-lagu anak dan permainan anak, maka peneliti juga menggunakan pendukung lainnya, yaitu buku yang berjudul *Cerdas Melalui Bermain* (2008), yang ditulis oleh Tadkiroatoun Musfiroh. Di dalam buku ini terdapat beberapa aspek perkembangan anak dalam bermain, yaitu: (1) pengembangan kognitif; bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan, bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif, (2) pengembangan kesadaran diri; bermain mengembangkan kemampuan bantu-diri, bermain memungkinkan anak bereksperimen dengan aturan nonstereotip, bermain memberikan pelajaran tentang keselamatan dan kesehatan diri, bermain mengembangkan kemampuan anak membuat keputusan mandiri (3) pengembangan sosio-emosional; bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah,

¹⁴ Benny H. Hoed, *Bahasa dan Sastra dalam Tinjauan Semiotik dan Hermeunetik* (Depok, 2004), hlm. 20.

bermain meningkatkan kompetensi sosial anak, bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut, bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial, bermain membantu anak mengenali diri mereka sendiri, (4) pengembangan motorik; bermain membantu anak mengontrol gerakan motorik kasar anak, bermain membantu anak menguasai keterampilan motorik halus, (5) pengembangan bahasa/komunikasi; bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi, bermain menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak belajar bahasa kedua.

Selain itu, penulis juga menggunakan buku yang berjudul *Psikologi Perkembangan* (2008) yang diuraikan oleh Abubakar Baraja. Buku ini menjelaskan tiga komponen perkembangan psikologi manusia, yaitu (1) psiko-kognitif, suatu proses psikologis yang terjadi dalam bentuk pengenalan, pengertian dan pemahaman dengan menggunakan pengamatan, pendengaran dan berpikir, (2) psiko-afektif, suatu perasaan yang dimiliki seseorang terhadap sesuatu, secara umum pengertian perasaan adalah suasana menyenangkan dan tidak menyenangkan, suka atau tidak suka, dan (3) psiko-motorik, suatu bentuk perkembangan tubuh, jasmani individu yang diikuti dengan aktivitas dirinya terhadap suatu benda dan lingkungannya yang terkoordinasi di antara jasmani, fisiologi, dan psikologi.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari ketiga buku tersebut adalah bahwa aspek-aspek yang terdapat pada buku *Dasar-dasar Pendidikan anak Usia Dini*, yaitu: (1) kemampuan motorik, (2) kemampuan kognitif, (3) kemampuan afektif, (4) kemampuan bahasa, dan (5) kemampuan sosial, dan juga buku *Cerdas Dalam Bermain*, yaitu: (1) pengembangan kognitif, (2) pengembangan kesadaran diri, (3) pengembangan sosio-emosional, (4) pengembangan motorik, (5) pengembangan bahasa/komunikasi, memiliki kesamaan yang terangkum pada buku *Psikologi Perkembangan*, yaitu (1) psiko-kognitif, (2) psiko-afektif, dan (3) psiko-motorik. Pada dasarnya 'kemampuan bahasa' yang terdapat pada *Dasar-dasar Pendidikan anak Usia Dini* dan juga 'pengembangan kesadaran diri' dan 'pengembangan bahasa / komunikasi' yang terdapat pada *Cerdas Dalam Bermain* termasuk dalam 'kognitif' karena masih berhubungan dengan proses berpikir. 'Kemampuan sosial' yang terdapat pada *Dasar-dasar Pendidikan anak Usia Dini* dan 'pengembangan

sosio-emosional' yang terdapat pada *Cerdas Dalam Bermain* termasuk dalam 'afektif' karena masih berkaitan dengan perasaan. Berkenaan dengan hal tersebut, maka penulis menggunakan 3 aspek, yaitu: kognitif, afektif, dan motorik. Kognitif; merupakan suatu proses psikologis yang terjadi dalam bentuk pengenalan, pengertian, pengamatan dengan menggunakan panca inderanya sehingga individu tersebut memperoleh pengetahuan dan pemahaman, afektif; merupakan suatu perasaan yang dimiliki seseorang terhadap sesuatu yang terjadi pada saat mengalami, melihat dan menghadapi (menghayati), mendengar dan merasakan suatu situasi yang terjadi padanya, dan motorik; merupakan suatu perkembangan tubuh, jasmani individu yang diikuti dengan aktivitas dirinya terhadap suatu benda dan lingkungannya.

1.5 Data

Data yang penulis gunakan adalah:

- 1) *Cublak-cublak Suweng*, diambil dari "Makna Dolanan Anak-anak Jawa" dalam buku *Laku* yang ditulis oleh Parwatri Wahjono dan diterbitkan oleh Program Studi Jawa Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia, tahun 2004.
- 2) *Jamuran*, diambil dari buku *Permainan Tradisional Jawa* oleh Sukirman Dharmamulya, dkk, tahun 2008.
- 3) *Lepetan*, diambil dari buku *Permainan Tradisional Jawa* oleh Sukirman Dharmamulya, dkk, tahun 2008.
- 4) *Gajah Talena*, diambil dari teks *Uran-uran Sarta Dolanan Lare-lare*. Sebuah Naskah Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia yang disalin dari naskah induk Kraton Yogyakarta yang diterima oleh Pigeaud atas bantuan Mevr. Resink – Wilkens. Penyalinan dikerjakan di Yogyakarta pada bulan November 1932 sebanyak empat eksemplar (A. 29.07 a-d). Naskah A.29.07 a-b masing-masing berisi 11 hlm dengan isi yang sama, yaitu cara memainkan *dolanan anak*, sedangkan A.29.07 c-d masing-masing berisi 8 hlm dengan isi yang sama, yaitu teks tembang *dolanan anak*. Naskah ini berukuran 27 x 17 cm, berbentuk prosa, dan disalin di atas kertas HVS. Dalam naskah ini terdapat 60 jenis *dolanan*

anak.

5) *Tumbaran*, diambil dari teks *Uran-uran Sarta Dolanan Lare-lare*.

Alasan penulis menggunakan kelima judul *Dolanan Anak* di atas karena kelima *dolanan* tersebut masih populer di kalangan masyarakat Jawa. Hal tersebut dapat dilihat dari penelitian Departemen Pendidikan dan Kebudayaan¹⁵ yang telah melakukan sebuah penelitian lapangan di sebuah desa yang berada di Yogyakarta dengan membagi tiga responden, yaitu masyarakat, guru dan siswa. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa kelima judul *dolanan* di atas dikenal oleh ketiga responden yang mewakili masyarakat Jawa pada umumnya. Selain itu, penulis memilih ketiga permainan ini dari beberapa permainan lain yang juga masih dikenal oleh masyarakat Jawa karena yang penulis teliti adalah permainan yang memiliki tembang dan juga gerakan yang saling mendukung satu sama lain, sedangkan permainan lainnya seperti *gobag sodor* tidak menggunakan tembang dalam pelaksanaannya. Teks tembang yang penulis gunakan merupakan teks yang masih populer di kalangan masyarakat Jawa dan antara teks tembang *Dolanan Anak* dengan gerakan yang dilakukan pada saat bermain memiliki hubungan yang erat serta saling mendukung satu sama lain dan juga memiliki nilai pendidikan yang berguna bagi proses tumbuh kembang anak.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang berlaku. Di dalamnya terdapat upaya-upaya mendeskripsikan, mencatat, menganalisis dan menginterpretasikan kondisi-kondisi yang ada.¹⁶ Dengan metode ini, penulis menggambarkan makna dari sumber data serta memaparkan nilai yang terkandung di dalamnya. Selain itu, dalam pengumpulan data, metode yang digunakan adalah kepustakaan, yaitu dengan mengumpulkan berbagai macam informasi melalui buku-buku bacaan, artikel, majalah ataupun catatan-catatan guna melengkapi tulisan ini.

¹⁵ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta* (Yogyakarta, 1997/1998).

¹⁶ Mardalis, *Metode Penelitian, Suatu Pendekatan Proposal* (Jakarta, 1989), hlm. 26.

1.7 Studi Pustaka

Beberapa buku atau penelitian sebelumnya yang membahas mengenai *Dolanan anak* adalah:

1) Hans Overbeck (1938) dalam bukunya yang berjudul *Javaansche Meisjesspelen en Kinderliedjes* membagi permainan anak menjadi empat golongan, yaitu:

- a) *Gewone Spelen* (Permainan biasa)
- b) *Liederen* (Nyanyian)
- c) *Ni Thowok en verwante Spelen* (Ni Thowok dan permainan sejenisnya)
- d) *Biologeerspelen* (Permainan Sihir)

Buku ini berisi kumpulan tembang dolanan tradisional anak Jawa yang terdiri dari 690 tembang beserta variannya dengan menggunakan bahasa Jawa dan juga bahasa Belanda. Di dalamnya tidak terdapat suatu bentuk analisis, khususnya analisis dari segi pendidikan.

2) Sukirman Dharmamulya, dkk, (2008) dalam bukunya yang berjudul *Permainan Tradisional Jawa*, telah menuliskan macam-macam permainan tradisional anak-anak di daerah Istimewa Yogyakarta dan mengklasifikasikan permainan tersebut kedalam 3 kelas, yaitu:

- a) Bermain dan bernyanyi, dan atau dialog
- b) Bermain dan olah pikir
- c) Bermain dan adu ketangkasan.

Dalam buku ini, terdapat deskripsi tentang permainan yang ditulisnya, bahkan juga menuliskan sedikit tentang manfaat dari permainan tersebut bagi anak yang memainkannya. Akan tetapi analisis tersebut tidak terlalu dalam karena buku ini lebih mendeskripsikan apa dan bagaimana permainan tersebut dimainkan.

3) Skripsi Sarjana karya Nurweni Saptawuryandari (1987) yang berjudul *30 Teks Puisi Dolanan Anak-anak Taman Siswa Ibu Pawiyan Yogyakarta, Analisis dan Fungsinya*. Skripsi ini berisi 30 teks *tembang dolanan anak* dengan deskripsi bentuk, isi dan interpretasinya serta fungsinya sebagai sarana pendidikan. Nilai pendidikan yang menjadi sasaran dalam skripsi

ini adalah pendidikan budi pekerti, moral, mental, kecerdasan, keindahan, dan agama.

4) Disertasi Doktor di Universitas Indonesia karya Parwatri Wahjono (1993) yang berjudul *Hakikat dan Fungsi Permainan Ritual Magis Nini Thowok Bagi Masyarakat Pendukungnya; Sebuah Studi Kasus di Desa Banyumudal – Gombang*. Disertasi ini berisi;

- Permainan *Nini Thowok* secara umum
 - Rekonstruksi permainan *Nini Thowok* secara lengkap
 - Hakikat permainan *Nini Thowok*
 - Fungsi permainan *Nini Thowok*
- Sebuah studi kasus di Desa Banyumudal, fungsi permainan *Cowongan*
 - Latar belakang etnografi
 - Deskripsi *Cowongan* di desa Banyumudal
 - Analisis fungsi *Cowongan*
 - Perbandingan fungsi umum permainan *Nini Thowok* dengan fungsi khusus *Cowongan* di Banyumudal.

Disertasi ini secara lengkap menjelaskan mengenai permainan *Nini Thowok* dengan permainan *Cowongan* untuk kemudian dibandingkan.

5) Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam penelitiannya yang diterbitkan dalam buku berjudul *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta* (1997/1998), telah menuliskan permainan tradisional yang dikenal masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta. Selain menjelaskan mengenai deskripsi dari permainan tersebut, buku ini juga menjelaskan fungsi serta kajian nilai budayanya, yaitu demokrasi, pendidikan, kepribadian, keberanian, kesehatan dan persatuan. Kemudian nilai pendidikannya diklasifikasikan menjadi beberapa golongan, yaitu:

- a) Permainan yang bersifat menirukan perbuatan
- b) Permainan yang mencoba kekuatan dan kecakapan
- c) Permainan yang semata-mata bertujuan untuk melatih panca indera
- d) Permainan dengan latihan bahasa

- e) Permainan dengan lagu dan gerak irama.
- 6) Departemen Pendidikan dan Kebudayaan juga menerbitkan buku yang berjudul *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta* (1992/1993). Buku ini berisi tentang;
 - a) Permainan anak tradisional di daerah Istimewa Yogyakarta
 - b) Kedudukan permainan anak tradisional dalam kehidupan anak
 - c) Macam dan jenis permainan anak tradisional
 - d) Guna dan faedah permainan anak tradisional
 - e) Unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan anak tradisional
 - f) Contoh-contoh permainan anak tradisional
 - g) Tanggapan masyarakat terhadap transformasi nilai budaya melalui permainan anak tradisional

Buku ini selain mendeskripsikan beberapa contoh permainan anak tradisional, juga menuliskan manfaat permainan bagi pendidikan anak. Akan tetapi nilai pendidikan yang dijabarkan terlalu luas, tidak ada pembatasan atau klasifikasi secara khusus.

1.8 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terbagi dalam IV bab, yaitu: Bab I berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, data, metodologi penelitian, studi pustaka dan sistematika penulisan. Bab II berisi deskripsi *Dolanan Anak* dalam masyarakat Jawa yang terdiri dari pengertian serta fungsinya. Bab III berisi analisis tembang dan nilai pendidikannya. Bab IV berisi kesimpulan dari hasil penelitian.

BAB 2

DOLANAN ANAK DALAM MASYARAKAT JAWA

2.1 Pengertian

Dolanan berasal dari kata '*dolan*' yang artinya bermain-main¹⁷. Dalam hal ini, kata *dolan* yang dimaksudkan adalah *dolan* yang artinya main, yang mendapat akhiran -an, sehingga menjadi *dolanan*. Kata *dolanan* sebagai bentuk kata kerja yaitu 'bermain' (*to play*), sebagai kata benda yaitu 'permainan' (*play game*), dan atau 'mainan' (*toy*)¹⁸.

Menurut Lazarus dalam disertasi yang ditulis oleh Parwatri Wahjono (1993: 20) permainan merupakan kegiatan selingan yang memang diperlukan manusia untuk melakukan variasi kegiatan sehari-hari.

Menurut Poerwadarminta (1939: 73), *dolanan* ialah;

- Bermain,
- Sarana yang digunakan untuk bersenang-senang bagi anak-anak, dan
- Permainan

Sedangkan lagu *Dolanan anak* menurut Poerwadarminta dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI, 1976: 550), ialah;

- Lagu adalah ragam suara yang dinyanyikan,

¹⁷ Prawiroatmodjo, *Bausastra Jawa – Indonesia* (Jakarta, 1988), hlm. 95

¹⁸ Wahjono, *Hakikat dan Fungsi Permainan Ritual Magis Nini Thowok Bagi Masyarakat Pendukungnya, Sebuah Studi Kasus di Desa Banyumudal-Gombang*. [Disertasi Doktor, Universitas Indonesia], hlm. 19

- Nyanyi; nyanyian,
- Ragam nyanyi (musik gamelan)

Lagu *dolanan* merupakan *Performing Art*, menurut Teeuw (1978: 127), yang dimaksud dengan *performing art* adalah puisi yang bersifat oral, yang bersifat nyanyian, untuk dibacakan, dialami dan dihayati secara bersama-sama.

Lagu *dolanan* anak merupakan *performing art* terlihat pada pengertian yang dibuat oleh Soeroso dalam bukunya, *Lagu Dolanan Slendro Pelog* (1982: 2), bahwa lagu *dolanan* adalah lagu yang dipergunakan anak-anak untuk bermain dengan aturan lagu sbb:

- 1) Laras slendro atau pelog,
- 2) Irama lancar,
- 3) Ritmis,
- 4) Dilagukan secara koor atau solo,
- 5) Tanpa iringan gamelan,
- 6) Sifat gembira,
- 7) Mudah dihafal,
- 8) Bentuk tidak beraturan,
- 9) Hafalan/syair mudah diucapkan, mudah dimengerti maksudnya,
- 10) Biasanya dinyanyikan di luar rumah sebagai sarana bermain di sore hari, sedangkan di malam hari biasanya dilaksanakan sampai jam 20.00 terutama saat terang bulan.

Dari uraian diatas, jelas bahwa lagu *dolanan* anak-anak adalah lagu yang dinyanyikan oleh anak-anak pada waktu sore hari atau malam hari saat terang bulan, dan dinyanyikan di luar rumah.

Karena beredarnya secara lisan, maka dimungkinkan terdapat perubahan/perbedaan kata-kata dan atau variasi kata-kata di dalam lagu *Dolanan Anak*. Maksudnya, lagunya sama, tapi teks atau kata-katanya berbeda. Penyebab perubahan kata-kata tersebut ada beberapa kemungkinan, misalnya: karena kurang tahu ucapan yang betul menurut aslinya; karena menurut pendengaran masing-masing penerima lagu; karena disesuaikan dengan keadaan zaman agar lebih mudah dimengerti bagi yang menyanyikan atau yang mendengarkan (Dananjaya, 1991: 141).

Seperti telah dikatakan oleh Brunvard yang dikutip oleh Dananjaya (1991: 141), bahwa dalam lagu *dolanan* anak-anak terdapat 2 unsur terpenting, yaitu lagu dan kata-kata. Apabila teks tersebut diinterpretasikan, maka teks puisi *dolanan* tersebut mengandung pendidikan, yang berupa ajaran. Ajaran di sini adalah aturan atau tatanan yang mengatur tingkah laku, perbuatan dan kebiasaan yang dianggap baik dan buruk oleh masyarakat yang bersangkutan (Dipadjaja, 1985:22).

Menurut Schwartzman dalam buku *Permainan Tradisional Jawa* (2008: 20), *dolanan* anak, yang diartikan sebagai permainan anak, merupakan;

- Suatu persiapan untuk menjadi dewasa,
- Suatu pertandingan yang akan menghasilkan siapa yang kalah dan siapa yang menang,
- Perwujudan dari rasa cemas dan marah,
- Suatu hal yang tidak sangat penting dalam masyarakat

Menurut Huizinga dalam buku *Permainan Tradisional Jawa* (2008: 19) mengungkapkan ciri atau sifat “bermain” dalam kegiatan manusia yang mendefinisikan *play*, bermain, ataupun *dolanan*, sebagai:

“a) a voluntary activity existing out-side “ordinary” life, b) totally absorbing, c) unproductive, d) occurring within a circumscribed time and space, e) ordered by rules, and f) character-rized by group relationships wich surround themselves by secrecy and disguise”.

“a) kegiatan sukarela yang ada di luar kehidupan “biasa”, b) sepenuhnya memukau (menyita perhatian), c) tidak produktif, d) berlangsung dalam suatu ruang dan waktu tertentu, e) diatur oleh aturan-aturan, f) ada hubungan-hubungan antarkelompok yang menutupi dirinya dengan kerahasiaan dan ketertutupan”.

Menurut Hurlock dalam *Cerdas Melalui Bermain* (2008: 2) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar . Bagi anak-anak bermain merupakan aktivitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena paksaan atau harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain. Anak juga memandang bermain sebagai suatu kegiatan yang tidak memiliki target. Mereka dapat saja meninggalkan kegiatan bermain kapanpun mereka mau.

Kegiatan bermain mengandung unsur:

- 1) Menyenangkan dan menggembirakan bagi anak; anak menikmati kegiatan bermain tersebut; mereka tampak riang dan senang,
- 2) Dorongan bermain muncul dari anak dan bukan paksaan dari orang lain,
- 3) Anak melakukan karena spontan dan sukarela; anak tidak merasa diwajibkan,
- 4) Semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai peran masing-masing,
- 5) Anak berlaku pura-pura atau memerankan sesuatu; anak pura-pura marah atau menangis,
- 6) Anak menentukan aturan main sendiri, baik aturan yang diadopsi dari orang lain maupun aturan yang baru; aturan main itu dipatuhi oleh semua peserta bermain,
- 7) Anak berlaku aktif; mereka melompat atau menggerakkan tangan atau tubuh, tangan dan tidak sekedar melihat,
- 8) Anak bebas memilih mau bermain apa dan beralih ke kegiatan bermain lain; bermain bersifat fleksibel (Musfiroh, 2008: 4)

2.2. Fungsi

Mengenai fungsi atau manfaat dari dolanan anak atau permainan anak tradisional, Ki Hajar Dewantara dalam majalah *Pusara* bulan Mei 1941, jilid XI No.5¹⁹ menyatakan;

“Mudahlah bagi kita untuk menetapkan guna dan faedah permainan kanak-kanak itu bagi kemajuan jasmani dan rohani anak-anak. Tubuh badannya menjadi sehat dan kuat, serta hilanglah kekakuan bagian-bagian tubuh, hingga gampang dan lancar anak-anak melakukan segala sepak terjang atau langkah-laku dengan segala tubuh badannya. Seluruh pancainderanya dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya, lancar lembut dan cekatan”.

Permainan anak-anak selain berfungsi bagi kemajuan jiwa juga berpengaruh terhadap timbulnya ketajaman fikiran, kehalusan rasa serta kekuatan kemauan.

Pengaruh-pengaruh yang terdapat pada permainan-permainan anak, misalnya: tambahan keinsyafan akan kekuatan lahir batin daripada diri sendiri dan kebiasaan setiap waktu menyesuaikan diri dengan tiap-tiap keadaan baru, lebih

¹⁹ Depdikbud, *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta* (Yogyakarta, 1992/1993).

tegas mengoreksi segala kesalahan atau kekurangan pada diri sendiri. Dengan perkataan lain anak-anak berlatih menguasai diri sendiri, serta pula menginsyafi kekuatan orang lain dan melakukan siasat atau sikap yang tepat serta bijaksana, yakni siasat yang praktis-idealisme. Permainan anak-anak sungguh bermanfaat sekali untuk mendidik perasaan diri dan sosial, disiplin, ketertiban, membiasakan bersikap awas dan waspada, serta siap sedia menghadapi segala keadaan dan peristiwa. Permainan anak-anak membiasakan berfikir riil serta menghilangkan rasa keseganan atau gampang putus asa. Permainan anak-anak mendidik anak-anak untuk tetap terus sanggup berjuang sampai tercapai tujuan.

Patut diingat pula, bahwa didikan yang terdapat dalam permainan anak-anak itu diterima oleh anak-anak tidak dengan paksaan atau perintah akan tetapi karena kemauan serta kesenangan anak-anak sendiri untuk menerima dan mengalami segala pengaruh yang sangat paedagogis itu. Ini berarti bahwa permainan anak-anak itu amat penting juga untuk mempertebal rasa kemerdekaan. Demikianlah antara lain guna dan fungsi permainan anak-anak menurut Ki Hajar Dewantara (Depdikbud, 1992/1993: 49).

Ki Hajar Dewantara juga mengungkapkan bahwa semua permainan anak berfungsi untuk pendidikan, ketertiban dan keteraturan. Dalam karangan beliau yang berjudul *Tentang Frobel dan Methodenya*, beliau menganjurkan adanya syarat-syarat yang perlu dimiliki oleh permainan anak-anak untuk tujuan pendidikan, seperti:

- 1) Harus menyenangkan anak-anak, karena kegembiraan merupakan pupuk bagi perkembangan jiwa dan kesusahannya justru menghambat perkembangan jiwa anak-anak.
- 2) Harus memberi kesempatan bagi anak-anak untuk berfantasi, oleh karena itu janganlah memberi pekerjaan yang memaksa anak-anak untuk hanya sekedar meniru atau yang tidak hidup di dalam jiwanya sendiri.
- 3) Segala pekerjaan (jangan terlalu mudah) harus dapat diselesaikan oleh anak-anak, agar tiap kali mereka dapat menyelesaikannya, ada rasa “menang” pada diri mereka karena telah menyelesaikan kewajibannya dan rasa kemenangan tersebut memajukan kecerdasan jiwa mereka.
- 4) Berilah pekerjaan-pekerjaan yang mengandung seni, misalnya warna-

warna dan bentuk-bentuk yang indah, karena rasa keindahan itu menarik jiwa ke arah ke luhuran budi.

- 5) Segala pekerjaan anak-anak harus mengandung isi yang dapat mendidik anak-anak kearah ketertiban, misalnya menyulam, menggambar, menyanyi, dan berbaris. (dalam hal ini, harus diketahui pula bahwa ketertiban itu dipakai oleh Frobel untuk mendidik rasa kesosialan), karena kelak tertib yang akan menjadi pokok sikap kemanusiaan serta kemasyarakatan jika anak-anak telah dewasa dan hidup bersama orang lain.

Di samping itu, ada beberapa unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan anak tradisional, di mana tahap-tahap yang ada menurut Ki Hajar Dewantara dalam bukunya yang berjudul *Tentang Frobel dan Methodenya* merupakan sesuatu yang positif bagi masa depan mereka, juga dalam keikutsertaan mengisi dan mendukung gerak langkah memajukan bangsa. Unsur-unsur nilai budaya tersebut adalah:

- 1) Rasa senang

Jika seorang anak diajak bermain oleh temannya, tentunya ia merasa senang karena telah berkesempatan untuk mengikuti permainan tersebut. Dalam bermain, anak-anak tentunya merasakan suatu kesenangan. Seperti telah disebutkan di atas, bahwa syarat permainan anak salah satunya adalah harus menyenangkan. Dan rasa senang yang ada pada anak ini mewujudkan suatu fase kesempatan baik untuk menuju kemajuan.

- 2) Rasa bebas

Seseorang yang berkesempatan untuk mengikuti suatu permainan, tentu merasa bebas dari segala tekanan, sehingga rasa keriang dan keceriaan yang ia miliki. Dalam suasana tersebut, biasanya anak mudah sekali menerima hal-hal baru yang mereka inginkan. Maka kesempatan baik ini harus diisi dengan suatu permainan yang cukup terarah dan mengandung unsur pendidikan yang bersifat luhur. Unsur pendidikan ini tentunya akan mudah masuk dalam pribadi anak.

- 3) Rasa berteman

Bermain bersama-sama dengan teman sebaya merupakan sebuah

keberuntungan bagi seorang anak. Sebab tak jarang anak yang tidak memiliki kesempatan untuk bermain bersama teman-teman mereka. Mereka terpaksa harus berada di dalam rumah bersama keluarga dan hanya itu saja yang ada di kelilingnya. Hal tersebut tentunya terasa “*sumpeg*”, kurang bervariasi, membosankan dan tidak membawa perkembangan pikiran si anak. Kesempatan bertemu adalah menguntungkan sekali, karena dengan berteman, anak dapat mengenal pribadi orang lain, sehingga cukup berharga dalam masa depannya nanti bila hidup bermasyarakat dengan tiap-tiap individu yang berbeda.

4) Rasa demokrasi

Dalam bermain, seluruh anggota memiliki kedudukan yang sama, baik ia anak orang kaya, anak pejabat tinggi, ataupun anak pekerja buruh, semuanya sama. Status sosial sama sekali tidak berpengaruh dalam permainan, karena kedudukan mereka dalam permainan adalah sama, yaitu sebagai peserta permainan. Berkedudukan sama sesama teman bagi anak adalah hal yang dirasa biasa saja, akan tetapi bagi orang tua yang melihat hal tersebut seringkali timbul rasa kurang rela. Apabila dilakukan “*sut*” atau bentuk undian lain untuk menentukan siapa yang “menang” atau yang “kalah”, yang “*dadi*” atau yang “*mentas*”, ataupun siapa urutan bermainnya, maka akan terasa pula bagi mereka, bahwa mereka itu memiliki kedudukan dan hak yang sama, misalnya; siapa yang beruntung atau yang menang menunjukkan kemampuannya, mereka itulah yang “*mentas*”. Dalam hal ini, jarang sekali terjadi selisih paham. Adapun apabila perselisihan itu terjadi, mereka pula yang menyelesaikannya.

5) *Bawang kothong*

Dalam berbagai permainan anak tradisional, sering sekali terdapat pemain yang memiliki kedudukan atau status khusus, ialah sebagai pemain “*bawang kothong*” atau “*pupuk bawang*”, yang saat ini lebih dikenal dengan istilah ‘anak bawang’. Status ini diberikan apabila peserta itu masih kurang umur, dan ia berhasrat untuk mengikuti permainan. Dengan demikian, maka dalam permainan anak tradisional terdapat pula suatu sistem untuk melatih anak itu bermain dengan belum dikenakan sangsi

“*dadi*” atau “*kalah*”. Anak tersebut mengikuti permainan dan mencoba untuk menangkap bagaimana jalannya permainan hanya dengan bersenang-senang, karena ia sama sekali tidak dikenakan sanksi. Apabila dalam pekerjaan, mirip dengan adanya sistem “*magang*”

6) Pimpinan kelompok

Dalam permainan yang para pesertanya bermain secara kelompok, maka masing-masing kelompok sudah dengan sendirinya memilih pemimpin kelompok mereka, sehingga jelas terlihat bahwa di dalam permainan tradisional anak juga terdapat unsur demokratis. Dan setiap pemain diwajibkan untuk memiliki rasa solidaritas kelompok dan menaati saran-saran pemimpin yang telah mereka pilih sendiri. Hal-hal semacam ini biasanya mereka lakukan dengan baik, santai dan sungguh-sungguh.

7) Penuh tanggung jawab

Pada permainan yang dilakukan satu lawan satu, di mana dalam permainan tersebut hanya ada dua orang yang bermain, sehingga hanya ada satu orang yang menang dan satu orang yang kalah. Dengan demikian, pemain bertanggung jawab penuh dalam bermain untuk memperoleh kemenangan. Kemenangan yang diperolehnya benar-benar prestasi si pemain sendiri. Kemenangan ini benar-benar berpengaruh bagi pertumbuhan atau perkembangan jiwa anak yang melakukan permainan tersebut.

Dalam permainan satu lawan satu ini, biasanya ada pula teman-teman lainnya yang hanya menonton dan ikut serta mengawasi jalannya permainan. Mereka sama-sama mengetahui bahwa tidak diperkenankan untuk mempengaruhi teman yang sedang bermain. Tetapi apabila ada pemain yang curang, maka teman-teman yang menonton ini biasanya tidak tinggal diam. Oleh karena itu, maka para pemain tersebut selalu berusaha untuk bermain secara jujur dan hati-hati.

8) Rasa saling membantu dan menjaga

Dalam permainan kelompok, di mana terdapat kelompok yang melawan kelompok, maka masing-masing kelompok merupakan kesatuan, sehingga setiap peserta kelompok berkewajiban untuk dapat saling membantu, saling menolong dan saling menjaga demi keutuhan kelompoknya dalam

usaha mendapatkan kemenangannya. Apabila ada satu peserta dalam suatu kelompok yang “mati”, maka temannya yang lain dalam kelompok tersebut dapat membantu untuk menghidupkan teman yang telah mati itu. Hal ini mereka sadari benar bahwa kematian temannya dapat pula mematikan kelompoknya. Itu sebabnya mengapa rasa saling menjaga, saling membantu dan saling menolong dalam permainan kelompok harus ditumbuhkan.

9) Rasa patuh terhadap peraturan

Dalam permainan selalu ada peraturan. Peraturan permainan ini selalu berdasarkan pada peraturan umum yang ada, yang selalu disepakati oleh para peserta sebelum permainannya dimulai. Dengan demikian, setiap peserta merasa ikut menentukan permainan itu. Maka sudah sepantasnya mereka juga ikut bertanggung jawab untuk mematuhi peraturan dalam permainan tersebut karena mereka sendiri yang menyepakatinya. Dalam bermain anak-anak telah diperkenalkan dengan berbagai peraturan yang mengharuskan mereka untuk mematuhi agar permainan dapat berjalan dengan tertib dan lancar.

Apabila di antara mereka ada yang tidak mematuhi, pasti akan diperolok oleh teman-temannya, sehingga akhirnya timbul rasa malu apabila tidak dapat mematuhi peraturan yang telah mereka buat. Dengan demikian, dalam bermain anak-anak juga memperoleh unsur pendidikan, yaitu malu apabila tidak dapat mematuhi peraturan.

10) Melatih keseimbangan dan memperkirakan sesuatu

Dalam berbagai permainan tradisional anak, terdapat permainan yang menggunakan gerak langkah keseimbangan, seperti dalam permainan *angkrek*. Gerak langkah keseimbangan ini memerlukan pemusatan perhatian, sehingga dalam melakukannya dibutuhkan konsentrasi dan kesungguhan. Permainan seperti ini dapat mendidik anak bahwa untuk mendapatkan hasil yang memuaskan sesuai dengan harapan mereka, maka harus dengan kesungguhan.

11) Melatih kecakapan berpikir

Dalam berbagai permainan tradisional anak, terdapat pula permainan

strategi, di mana para peserta secara bertahap dilatih untuk berpikir pada lingkup yang luas serta lingkup yang sempit, pada gerak langkah sekarang dan masa depan, baik dari dirinya maupun dari pihak lawan, yang bertujuan untuk mendapatkan kemenangan atas hasil kecermatan dan kejeliannya. Dengan demikian, permainan yang sedikit banyak menggunakan energi otak ini melatih peserta untuk memiliki wawasan yang luas serta perhitungan gerak langkah yang cukup jeli.

12) Melatih emosi

Seperti kita ketahui, kebanyakan sifat anak yang sering kita temui adalah cengeng atau mudah menangis. Melalui permainan, anak-anak dapat dilatih untuk tidak cengeng. Dalam permainan yang mengharuskan anak-anak untuk berlari, berkejar-kejaran dan sebagainya, memungkinkan anak untuk terjatuh. Apabila hal tersebut terjadi saat bermain, dan ketika banyak teman lainnya yang juga bermain, maka si anak tidak memungkinkan untuk menangis, karena ia akan merasa malu apabila nanti diolok-olok atau ditertawakan oleh teman-teman sepermainannya. Dengan demikian, si anak akan merasa bahwa menangis bukanlah obat, menangis tidak akan mengurangi sakitnya, karena menangis hanya bentuk kemanjaan agar memperoleh perhatian dan kasih sayang.

13) Melatih keberanian

Permainan anak ada yang dilakukan pada siang hari, tetapi ada pula yang dilakukan pada malam hari. Ada yang dilakukan dalam ruang yang sempit, ada pula yang dilakukan dalam ruang lingkup yang luas, misalnya di halaman atau di lapangan. Dalam permainan, sering pula pemain melepaskan pakaiannya, sedangkan celananya biasanya berwarna hitam atau warna gelap, sehingga apabila bersembunyi di malam hari sukar sekali untuk dikenali dan ditemukan. Oleh karena itu, bagi pemain yang “*dadi*”, untuk mencari tempat bersembunyi teman-temannya yang “*mentas*”, harus berani mencari tempat-tempat yang gelap. Karena biasanya anak-anak yang mentas suka bersembunyi di tempat gelap agar tidak diketahui keberadaannya. Jadi permainan yang biasanya dilaksanakan pada malam hari ini dapat melatih anak untuk bersikap

kendel atau berani. Sikap *kendel* bagi anak laki-laki adalah sikap yang sangat positif, sebaliknya, sikap *jirih* atau penakut bagi anak laki-laki adalah sangat memalukan.

14) Sifat jujur dan sportif

Seperti permainan pada umumnya, permainan tradisional anak juga meminta para pesertanya untuk selalu berlaku jujur dan sportif. Mengingat dalam permainan tradisional ini jarang menggunakan adu fisik, maka unsur-unsur kecurangan dan kenakalan juga tidak begitu sering terjadi. Hal ini juga tidak memastikan bahwa kecurangan dan kenakalan dalam permainan tradisional tidak terjadi. Karena dalam permainan apapun, kesempatan untuk berlaku nakal dan curang pasti ada.

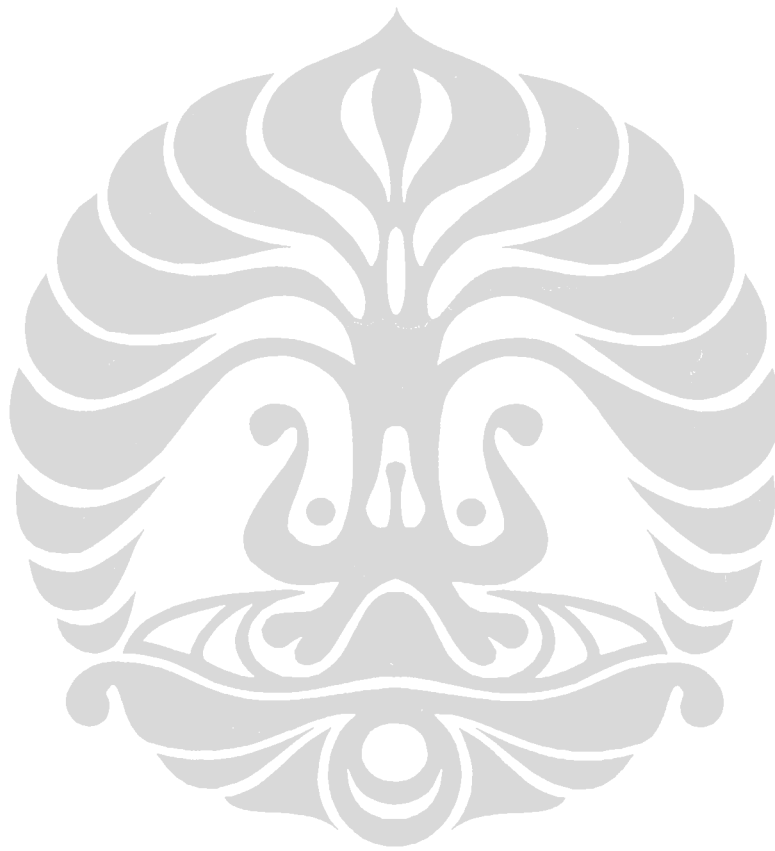
Selain dituntut untuk berlaku jujur dan sportif, setiap pemain dalam permainan anak tradisional juga turut serta mengawasi teman bermainnya agar selalu berlaku jujur. Apabila diketahui ada peserta yang tidak jujur, maka mereka berkewajiban pula untuk mengingatkan dan menegur peserta yang tidak jujur tersebut. Jika pemain tersebut dikenal sebagai anak yang sering nakal dan tidak jujur, maka tidak jarang terjadi anak tersebut dikucilkan oleh teman-temannya. Biasanya ia tak lagi disukai untuk bermain, bahkan ia tak lagi punya teman dan tak lagi dapat bermain bersama teman-teman sepermainannya itu.

15) Bertingkah sopan

Dalam berbagai macam permainan anak tradisional, banyak dijumpai permainan yang juga menggunakan lagu atau tembang yang dinyanyikan pada saat permainan berlangsung. Sudah tentu gerakan-gerakan tersebut sesuai dengan bunyi lagu dan juga pesertanya. Biasanya permainan yang menggunakan iringan lagu ini pesertanya adalah perempuan, sehingga gerakan-gerakan yang berirama itu juga sesuai dengan dengan tingkah laku anak perempuan, yang sopan dan penuh keluwesan. Hal ini dapat terlihat dalam gerak langkah kaki, tangan, kepala, pinggang serta gerakan dari jari-jari tangannya, yang seperti gerakan-gerakan permulaan untuk berlatih menari. Gerakan-gerakan semacam ini selalu digemari anak perempuan, sehingga gerakan-gerakan yang dilakukannya itu benar-benar

tanpa beban .

Jika permainannya diperuntukkan bagi anak laki-laki, maka gerakan-gerakan yang dilakukan lebih dinamis. Oleh karena permainan yang diiringi lagu dan gerak untuk anak laki-laki, maka hal ini merupakan kesempatan bagi mereka untuk bergerak bebas yang menimbulkan suatu bentuk kreativitas dan inisiatif anak laki-laki yang cenderung agak nakal atau terlalu bebas. Hal tersebut tidak perlu dikhawatirkan karena memang demikianlah sifat anak laki-laki.



BAB 3 ANALISIS

3.1 Pengantar

Dolanan Anak yang akan dianalisis dalam bab ini adalah *Cublak-cublak Suweng*, *Jamuran*, *Lepetan*, *Gajah Talena*, dan *Tumbaran*. Penulis meneliti *dolanan* tersebut karena kelima *dolanan* tersebut masih populer di kalangan masyarakat Jawa. Hal tersebut dapat dilihat dari penelitian Departemen Pendidikan dan Kebudayaan²⁰ yang telah melakukan sebuah penelitian lapangan di sebuah desa yang berada di Yogyakarta yang menyatakan bahwa kelima judul *dolanan* di atas dikenal oleh ketiga responden yang mewakili masyarakat Jawa pada umumnya. Selain itu, penulis memilih kelima permainan ini dari beberapa permainan lain yang juga masih dikenal oleh masyarakat Jawa karena yang penulis teliti adalah permainan yang memiliki tembang dan juga gerakan yang saling mendukung satu sama lain, sedangkan permainan lainnya seperti *gobag sodor* tidak menggunakan tembang dalam pelaksanaannya. Teks tembang yang penulis gunakan merupakan teks yang masih populer di kalangan masyarakat Jawa dan antara teks tembang *Dolanan Anak* dengan gerakan yang dilakukan pada saat bermain memiliki hubungan yang erat serta saling mendukung satu sama lain dan juga memiliki nilai pendidikan yang berguna bagi proses tumbuh kembang anak.

Dolanan Anak tradisional Jawa yang dimainkan oleh anak-anak memiliki

²⁰ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta* (Yogyakarta, 1997/1998).

dua unsur di dalamnya, yaitu tembang yang dinyanyikan dan gerakan yang dilakukan pada saat permainan berlangsung. Kedua unsur tersebut saling mendukung satu sama lain sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan. Makna yang terdapat dalam *Dolanan Anak* dikomunikasikan baik secara verbal maupun nonverbal. Komunikasi verbal terdapat pada tembang yang mereka nyanyikan, sedangkan nonverbal terdapat pada gerakan yang mereka lakukan. Untuk meneliti makna yang terkandung dalam syair tembang *Dolanan Anak*, maka penulis menggunakan teori semantik, mengenai makna kata dalam bahasa tertentu menurut sistem penggolongan yang terbatas pada sejarah perkembangan kehidupan mental masyarakat yang bersangkutan dalam berbagai bidang kehidupan²¹. Dalam hal ini, penulis menggunakan pendekatan budaya, yaitu semiotik. Semiotik dijelaskan oleh Saussure untuk memahami kebudayaan sebagai suatu tanda yang terdiri atas *signifiant* (penanda), yaitu gejala yang terserap secara mental oleh manusia sebagai "citra akustik", dan *signifie* (petanda), yaitu makna atau konsep yang ditangkap dari *signifiant* tersebut²². Syair tembang dan gerakan-gerakan yang dilakukan pada permainan ini merupakan tanda, *signifiantnya* adalah pemain yang menyanyikan serta melakukan permainan ini, sedangkan *signifiennya* adalah konsep atau makna yang terdapat dalam syair tembang ataupun gerakan yang dilakukan dalam permainan. Setelah teks tembang dan gerakan dalam permainan tersebut dimaknai, kemudian penulis meneliti nilai-nilai pendidikan dengan menggunakan teori psikologi perkembangan yang diuraikan oleh Abubakar Baraja ke dalam tiga aspek, yaitu afektif, kognitif dan motorik.

3.2 Cublak-cublak Suweng

Permainan *Cublak-cublak Suweng* berasal dari Jawa. Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan tersebut hingga saat ini belum diketahui secara jelas. Namun yang jelas permainan ini telah berkembang secara merata hampir di setiap daerah di Jawa dan hidup di pelosok Jawa Tengah dan

²¹ Muljana, *Semantik, Ilmu Makna* (Kuala Lumpur, 1965), hlm. 1.

²² Benny H. Hoed, *Bahasa dan Sastra dalam Tinjauan Semiotik dan Hermeunetik* (Depok, 2004), hlm. 20.

Yogyakarta. *Cublak-cublak suweng* berasal dari kata *cublak-cublak* yang berarti ketuk-ketuk dan *suweng* yang artinya subang (giwang) antik yang terbuat dari tanduk (biasa disebut *uwer*)²³. Permainan *Cublak-cublak suweng* merupakan permainan yang pelaksanaannya dengan mengetuk-ngetuk dengan perlahan alat permainannya yang berupa subang atau *uwer* ke telapak tangan para pemain. Oleh karena subang atau *uwer* saat ini sulit ditemukan, maka sebagai alat untuk bermain dapat pula diganti dengan kerikil atau biji-bijian. Selain perlengkapan tersebut, permainan ini juga menggunakan tembang dalam pelaksanaannya. Tembang tersebut dinyanyikan para pemain pada saat permainan berlangsung.

3.2.1 Jalannya Permainan

Permainan *Cublak-cublak suweng* biasa dimainkan pada sore dan malam hari (saat bulan purnama) dengan mengambil tempat di halaman rumah atau di teras rumah. Permainan ini dimainkan baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Jumlah peserta permainan ini berkisar antara 5 – 7 orang anak dengan kisaran usia 6 – 14 tahun. Bagi yang masih berusia 6 – 9 tahun merupakan masa belajar, sedangkan bagi yang berusia 10 – 14 tahun merupakan masa untuk melatih adik-adik atau pemain lain yang usianya di bawah mereka.

Misalkan pemain berjumlah 5 orang (A, B, C, D, dan E). Pertama-tama pemain melakukan *sut* atau *hompimpah* untuk mengundi siapa yang menang dan siapa yang kalah. Apabila ada seorang anak yang kalah, maka ia akan menjadi pemain jadi atau dalam bahasa Jawa disebut *dadi*. Misalnya pemain yang kalah adalah pemain A, maka pemain B, C, D, dan E menjadi pemain yang menang atau disebut *mentas*. Kemudian A duduk bersimpuh dan telungkup, sedangkan pemain yang *mentas* duduk mengelilingi A dan memilih salah seorang dari mereka untuk menjadi *mbok*. Misalnya saja B yang jadi *mbok*, maka B bertugas untuk memegang *uwer* dan mengetuk-ngetukkan perlahan *uwer* tersebut ke telapak tangan pemain lainnya, termasuk salah satu telapak tangannya sendiri. Ketika permainan dimulai, semua anak yang *mentas* menaruh kedua telapak tangannya di atas punggung pemain yang *dadi* dengan posisi telapak tangan yang terbuka

²³ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta* (Yogyakarta, 1997/1998), hlm. 95.

berada di atas dan punggung telapak tangan yang berada di bawah menyentuh punggung pemain *dadi*. Kemudian mereka bersama-sama menyanyikan tembang *Cublak-cublak Suweng* dan *mbok* mengetuk-ngetukkan *uwer*nya secara berurutan ke tiap-tiap telapak tangan C, D, E, dan salah satu telapak tangannya sendiri karena tangan yang satunya bertugas untuk memegang *uwer* dan mengetuk-ngetukkannya ke telapak tangan pemain C, D, dan E. Setelah tembang yang mereka nyanyikan sampai pada kata *pak empong lera-lera*, maka semua telapak tangan diangkat dari punggung pemain *dadi* dengan posisi menggenggam. Pada saat itu, *uwer* sudah berada di genggaman salah seorang pemain *mentas*, entah B, C, D, atau E. Kemudian ketika sampai pada kata *sir-sir pong dhele kopong*, kedua telunjuk kiri dan kanan terjulur seperti orang menyisir gula merah dan jari-jari yang lain tetap menggenggam. Bersamaan dengan hal tersebut, pemain *dadi* bangun dan mencari genggaman tangan yang berisi *uwer*. Dia berusaha menebak dimana letak *uwer* yang sudah diedarkan oleh *mbok* tadi. Apabila A menebak dengan benar, maka anak yang tertebak menggantikan posisinya untuk *dadi*. Akan tetapi jika tebakannya salah, maka A tetap *dadi* hingga ia benar dalam menebak. Demikian seterusnya hingga mereka merasa lelah dan bosan²⁴.

<i>Cublak-cublak suweng</i>	'Mengetuk-ngetukkan subang
<i>Suwenge ting gelenter</i>	Subangnya berserakan
<i>Mambu ketundhung gudel</i>	Berbau anak kerbau yang terlepas
<i>Pak empong lera-lera</i>	Kempong bergerak ke sana ke mari
<i>Sapa ngguyu ndhelikake</i>	Siapa yang tertawa dia yang menyembunyikan
<i>Sir, sir pong dhele kopong</i>	<i>Sir, sir pong</i> kedelai kopong
<i>Sir, sir pong dhele kopong</i>	<i>Sir, sir pong</i> kedelai kopong'

3.2.2 Analisis

Tembang di atas merupakan tembang yang dinyanyikan pada saat permainan *Cublak-cublak Suweng* berlangsung. *Cublak* artinya wadah minyak wangi, *gebyas* (botol kecil, tempat minyak wangi), *cupu*; *dicublak* artinya dikeruk,

²⁴ Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa* (Yogyakarta, 2008), hlm. 57.

dikait dengan pisau²⁵. *Cublak* artinya keruk, cungkil. *Cublak-cublak* artinya ‘ketuk-ketuk’²⁶, sedangkan *suweng* adalah ‘subang’ (giwang; perhiasan yang di telinga perempuan, terbuat dari tanduk yang juga disebut *uwer*), *suwung*, (kosong). Apabila dilihat dari gerakan yang dilakukan, maka *cublak* berarti mengetuk-ngetukkan *uwer* dengan perlahan. Jadi, *Cublak-cublak suweng* artinya ‘mengetuk-ngetukkan subang’. Sesuai dengan judul dan tembang yang dinyanyikannya, permainan *Cublak-cublak suweng* ini menggunakan subang yang terbuat dari tanduk yang diketuk-ketukkan dengan perlahan ke tiap-tiap telapak tangan pemainnya. Namun, karena sekarang ini *uwer* sudah tidak memungkinkan untuk didapat, maka dapat diganti dengan biji-bijian atau kerikil.

Pada baris kedua yang berisi *suwenge ting gelenter*, terdapat kata *suweng* lagi yang, menjelaskan *suweng* pada baris yang pertama. Hal ini juga memperlihatkan keindahan dari tembang dolanan anak ini, yang disebut *purwakanthi basa*. *Purwakanthi* dalam kesusastraan Indonesia disebut Persajakan²⁷ (Subalidinata, 1981: 62). *Purwakanthi* memiliki peranan penting dalam khasanah kesusastraan Jawa, terutama pada teks lagu *Dolanan Anak* yang berbentuk puisi. *Purwakanthi* yang terdapat pada baris pertama dan kedua ini terletak pada kata *suweng* (di akhir baris pertama) dan kata *suweng* (di awal baris pertama) yang pada tiap-tiap baris memiliki dua kata yang sama dan berurutan. Selain untuk keindahan, adanya *purwakanthi* dalam teks puisi anak-anak adalah agar mudah dikenal dan diingat-ingat. *Suweng* pada baris pertama yang berarti subang, dijelaskan kembali di baris kedua dengan kata *suwenge* yang menggunakan akhiran *-e* yang berarti (-nya) artinya *suwengnya* (subangnya) atau *suweng* tersebut (subang tersebut). Kemudian dilanjutkan dengan *ting gelenter*, *ting* dari kata *pating* yang merupakan kata depan yang menjelaskan kata dibelakangnya, seperti suatu perilaku atau keadaan tertentu (Poerwadarminta, 1939: 477), dalam hal ini *pating* menjelaskan kata selanjutnya, yaitu *gelenter* yang artinya berserakan. Jadi, *suwenge ting gelenter* artinya subangnya itu berserakan, yang merupakan pendeskripsian dari permainannya seperti yang telah dijelaskan

²⁵ Wahjono, Makna Dolanan Anak-anak Jawa (Depok, 2004), hlm. 120.

²⁶ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta* (Yogyakarta, 1997/1998), hlm. 95.

²⁷ Subalidinata, *Seluk Beluk Kesusastraan Jawa*. (Yogyakarta, 1981), hlm. 62.

sebelumnya, bahwa *suweng* atau subang yang digunakan dalam permainan ini diedarkan ke tiap-tiap telapak tangan pemainnya. Kata berserakan disini bukan berarti subang tersebut jatuh dan berantakan, akan tetapi kata berserakan disini diartikan bahwa subang tersebut beredar atau diedarkan ke tiap telapak tangan pemainnya.

Kemudian baris ketiga berisi *mambu ketundhung gudel*, artinya berbau anak kerbau yang terlepas. *Mambu* artinya bau, berbau, mengeluarkan bau yang tidak enak. Sedangkan kata *ketundhung* berasal dari kata *tundhung* yang artinya disuruh pergi dari rumah (negara, pekarangan), (Poerwadarminta, 1939: 614). Kata *ketundhung* disini memiliki imbuhan *ke-* dari kata *tundhung*, sehingga kata *tundung* yang artinya ‘disuruh pergi dari rumah’ dapat diartikan ‘dilepas’ karena kata tersebut ditujukan untuk hewan *gudel* yaitu anak sapi. Apabila kata *tundhung* dapat diartikan ‘dilepas’, maka kata *ketundhung* berarti ‘terlepas’. *Gudel* yang diartikan sebagai anak sapi pada beberapa penelitian sebelumnya mengenai *dolanan Cublak-cublak Suweng* ini, sebenarnya adalah anak kerbau. Poerwadarminta (1939: 152) menyebutkan bahwa *gudel* adalah anak kerbau. Hal tersebut didukung pula dengan adanya ungkapan Jawa yang berbunyi “*kebo nusu gudel*”, yang artinya kerbau menyusu pada anak kerbau. Ungkapan tersebut memiliki makna bahwa orang tua belajar pada orang yang lebih muda (anak muda)²⁸. Jadi *mambu ketundhung gudel* artinya berbau anak kerbau yang terlepas. Mengapa tiba-tiba terdapat kata *gudel* pada teks ini? Hal tersebut berkaitan dengan *suweng* tadi yang merupakan subang yang terbuat dari tanduk, yang tak lain adalah tanduk kerbau. Jadi ketika *uwer* yang digunakan sebagai alat atau perlengkapan dari permainan ini diedarkan, maka baunya seperti bau *gudel*.

Kemudian baris selanjutnya berbunyi *pak empong lera-lera*. *Pak empong* di sini bukanlah nama seorang bapak yang bernama Empong, akan tetapi *pak* disini merupakan bunyi atau kata depan yang menjelaskan kata selanjutnya, yaitu *empong*, yang berarti kempong; kempot pipinya karena telah habis giginya (Poerwadarminta, 1939: 207). Sedangkan menurut Parwatri Wahjono dalam *Makna Dolanan Anak-anak Jawa* (2004:120), *pak empong lera-lera* artinya *kempong*, sudah tidak memiliki gigi, sehingga apa yang dimakan berlarian ke sana

²⁸ Darmasoetjipta, *Kamus Peribahasa Jawa, dengan Penjelasan Kata-kata dan Pengertiannya* (Yogyakarta, 1993), hlm. 87.

ke mari. Jadi kata *lera-lera* menjelaskan kata *empong*, yaitu dalam keadaan ompong (tidak memiliki gigi), maka makanan yang dimakan bergerak kesana kemari karena tidak terkunyah. Apabila teks tersebut disesuaikan dengan gerakan pada permainan *Cublak-cublak suweng*, *pak empong lera-lera* menjelaskan gerakan *uwer* yang bergerak kesana-kemari karena diedarkan oleh *mbok*. *Uwer* tersebut beredar ke tiap-tiap telapak tangan yang kosong. Ketika lagu telah sampai pada kata *pak empong lera-lera* semua anak mengangkat telapak tangannya dengan posisi menggenggam, maka kata *empong* yang dimaksud adalah keadaan tangan yang menggenggam (walaupun tidak terdapat sesuatu di dalam genggamannya atau kosong), dan *lera-lera* adalah keadaan di mana *suweng* tersebut dipindah-pindahkan dari genggamannya peserta yang satu ke peserta yang lainnya untuk mengecoh pemain *dadi*. Maka *pak empong lera-lera* berarti 'kempong bergerak kesana kemari'.

Sapa ngguyu ndhelikake 'Siapa yang tertawa dia yang menyembunyikan'. Kata *sapa* 'siapa' menunjuk pada peserta yang bermain di permainan *Cublak-cublak suweng* ini, kecuali pemain *dadi*, karena pemain *dadi* justru menebak si 'siapa' ini (yang menyembunyikan *uwer*), karena apabila ada peserta yang ngguyu 'tertawa', maka kemungkinan besar anak yang tertawa itu yang menyembunyikan *uwer*-nya. Seperti pada kata selanjutnya, yaitu *ndhelikake*, yang berasal dari kata *dhelik* yang artinya sembunyi, sehingga *ndhelikake* berarti menyembunyikan. Jadi, para pemain yang tadi sudah diedarkan *uwer* ketelapak tangannya, mereka kemudian berpura-pura tidak menyembunyikan *uwer* yang tadi diedarkan. Apabila ada salah seorang anak yang tertawa, kemungkinan anak tersebut yang menyembunyikan *uwer*-nya. Pada saat itu terjadi interaksi yang tanpa disadari oleh peserta yang menyembunyikan, bahwa ia telah mengirimkan informasi kepada peserta yang *dadi* melalui gerak mimik yang ia timbulkan, dalam hal ini tertawa. Melalui tawanya, maka ia telah menyampaikan pesan bahwa anak yang tertawa tersebut merupakan *signifiant* yang menyampaikan tanda melalui tawanya dan dalam tawanya tersebut merupakan *signifie* yang mengandung makna bahwa ia yang menyembunyikan *uwer*-nya. Peserta yang *dadi* menangkap pesan dari anak yang tertawa tersebut bahwa anak yang tertawa ini lah yang menyembunyikan *uwer*-nya, kemudian pemain *dadi* menebaknya. Akan tetapi hal tersebut tidak

dapat dijadikan ukuran bahwa setiap pemain yang tertawa maka dia yang menyembunyikan. *Sapa ngguyu ndhelikake* 'siapa yang tertawa dialah yang menyembunyikan' merupakan nyanyian yang mengiringi permainan ini dan telah dinyanyikan selama berpuluh-puluh tahun. Apabila memang benar adanya bahwa peserta yang menyembunyikan tak kuasa untuk menutupi bahwa ia yang telah menyembunyikan *uwer*nya dan kemudian ia tertawa, kemungkinan hal tersebut hanya terjadi beberapa kali saja, karena anak belajar dari pengalaman. Jika setiap pemain yang menyembunyikan tak kuasa menahan tawa, maka akan mudah sekali ditebak oleh pemain *dadi* bahwa anak yang tertawa itulah yang menyembunyikan. Dan permainan ini akan terlihat sangat mudah bagi mereka hingga akhirnya menimbulkan rasa bosan. Namun hal tersebut tidak akan terjadi apabila anak-anak yang bermain pintar mengecoh pemain *dadi*, misalnya anak yang tidak menyembunyikan justru tertawa dan yang menyembunyikan justru berpura-pura tidak menyembunyikan.

Pada baris keenam dan ketujuh berisi kata yang sama, yaitu *sir, sir pong dhele kopong* 'Sir, sir pong kedelai kopong', yang artinya kedelai yang kosong. Kata *sir* berasal dari kata *sisir, menyisir* (mengiris), hal tersebut berkaitan dengan gerakan yang dilakukan pada saat permainan berlangsung, yaitu ketika sampai pada nyanyian *sir, sir pong dhele kopong*, semua peserta menggenggam tangannya dengan kedua telunjuknya yang terjulur seperti mengiris gula (gula merah). Kemudian kata *pong* berasal dari kata *kempong* seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu kopong atau kosong (tidak ada isinya). Kemudian kata *dhele* artinya kedelai, yang dimaksudkan sebagai *uwer* yang berada di genggaman tangan salah satu peserta yang menyembunyikannya, yang dilanjutkan dengan kata *kopong*, yang berarti kosong. Kata *sir, sir pong dhele kopong* erat sekali kaitannya dengan gerakan yang dilakukan pada saat permainan ini berlangsung, karena pada saat inilah pemain menggerakkan tangannya seolah-olah menyisir gula (*sir sir*) dan *pong dhele kopong*, menyatakan bahwa genggaman tangannya kosong tidak ada isinya.

Keseluruhan isi syair tembang *dolanan anak* yang mengiringi permainan *Cublak-cublak suweng* ini merupakan deskripsi dari permainan *Cublak-cublak Suweng*.

3.2.3 Nilai Pendidikan

a) Afektif

Nilai afektif dalam permainan *Cublak-cublak suweng*, adalah pada saat anak-anak bermain sambil bernyanyi. Bermain merupakan suasana yang menyenangkan bagi anak-anak, terlebih-lebih jika dilakukan sambil bernyanyi. Kebersamaan yang mereka lakukan dalam bermain dan bernyanyi di samping untuk bersenang-senang, juga melatih untuk bersosialisasi dengan individu yang lain. Permainan dengan nyanyian ini tanpa disadari telah melatih jiwa seni mereka. Dengan bernyanyi mereka dapat mengenal nada (dalam hal ini nada yang dinyanyikan dalam tembang *Cublak-cublak Suweng* ini adalah pentatonis), tempo, dan kekompakan ketika bernyanyi bersama-sama dengan anak-anak yang lain. Aturan-aturan yang terdapat dalam permainan ini juga harus mereka patuhi, dengan demikian anak diajarkan untuk taat pada peraturan, terlebih-lebih aturan tersebut telah ia sepakati sebelumnya. Selain itu, permainan ini juga melatih kepekaan rasa atau intuisi dalam menebak siapa yang menyembunyikan *uwer*, apabila ia menjadi pemain *dadi*. Ia mencoba untuk menebak siapa yang menyembunyikan *uwer* tadi dengan cara mengamati mimik wajah teman-temannya. Jika dirasa ada salah seorang anak yang mimik wajahnya seperti sedang menutupi sesuatu, entah ia tertawa, gugup atau diam saja, mungkin anak itulah yang menyembunyikan. Seperti pada teks *sapa ngguyu ndhelikake* 'siapa yang tertawa dia yang menyembunyikan'. Apabila memang demikian adanya, apabila ada anak yang tertawa, akan sangat mudah untuk ditebak oleh pemain *dadi* bahwa anak tersebut yang menyembunyikan *uwernya*. Akan tetapi jika ia menjadi pemain *mentas*, ia pun akan terlatih untuk mengendalikan perasaannya, misalnya ia yang menyembunyikan *uwernya* dan tidak ingin tertebak oleh pemain *dadi*. Maka ia berusaha untuk menyembunyikannya baik dari menahan senyum yang dapat terlihat dari mimik wajahnya.

b) Kognitif

Nilai kognitif yang terdapat dalam permainan ini adalah pada saat

anak-anak bermain sambil bernyanyi. Anak-anak yang tadinya belum mengetahui permainan ini, bagaimana cara memainkannya, seperti apa syair tembang yang dinyanyikan, bagaimana nada dan temponya, perlahan-lahan ia serap dengan melihat, mendengar dan mengikuti permainan ini. Pengetahuan-pengetahuan baru yang ia serap melalui panca indera, seperti melihat, mendengar, mengamati, merupakan proses belajar untuk anak dan ini dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan, yaitu pada saat bermain. Proses belajar tanpa disadari anak yang dilakukan dalam bermain ini melatih daya ingat anak. Anak yang tadinya tidak tahu bagaimana cara memainkan permainan ini, setelah ia mengamati dan mengikuti permainan ini, maka menjadi tahu. Anak yang tadinya tidak mengetahui apa syair tembang yang dinyanyikan, seperti apa nada dan temponya, setelah ia mendengarkan dan mengikuti teman-temannya yang lain, maka ia menjadi tahu. Bahkan ketika permainan ini sering ia mainkan, tanpa ia sadari syair yang dinyanyikan telah ia hafal. Dengan demikian anak juga mengenal akan bahasa, baik secara verbal melalui nyanyian yang ia lantunkan ataupun nonverbal melalui gerakan-gerakan yang dilakukan dalam permainan tersebut. Permainan ini juga melatih daya kembang pemainnya untuk lebih kreatif, yaitu ketika pemain menggunakan biji atau kerikil sebagai pengganti *uwer* yang sudah jarang ditemukan. Di samping itu, permainan ini juga melatih anak untuk berpikir, yaitu pada saat anak yang *dadi* menebak siapa di antara teman-temannya yang menyembunyikan *uwer* dalam genggamannya. Ia berusaha menebak dengan mengingat-ingat kembali di mana jatuhnya *uwer* pada saat lagu *Cublak-cublak Suweng* itu berakhir. Akan tetapi, hal ini juga memancing daya kreativitas anak yang *mentas*, bahwa apabila ia tertawa, maka ia akan tertebak, jadi anak mulai belajar untuk melakukan sebuah strategi untuk mengecoh temannya yang *dadi*, misalnya saja anak yang menyembunyikan bersikap biasa saja seolah bukan ia yang menyembunyikan, sedangkan anak lain yang tidak menyembunyikan justru tertawa atau berpura-pura gugup. Alhasil dengan tindakan-tindakan yang mengecoh tersebut, pemain *dadi* salah menebak, dan pemain yang

menyembunyikan *uwer* dapat bermain kembali karena ia tidak tertebak. Selain melatih daya ingat, permainan ini juga melatih anak untuk berpikir dan menemukan jawaban yang tepat, serta melatih anak berstrategi.

c) **Motorik**

Nilai motorik yang terdapat dalam permainan ini adalah pada saat anak yang *dadi* membungkuk telungkup, tanpa ia sadari posisi tersebut telah melatih daya tahan otot, karena anak yang *dadi* harus melakukan posisi tersebut dalam beberapa menit hingga lagu *Cublak-cublak suweng* yang dinyanyikan telah habis. Bagi para pemain yang *mentas*, mereka juga harus duduk bersimpuh selama permainan berlangsung. Posisi tersebut dapat melatih kekuatan otot kaki karena dilakukan dalam beberapa waktu yang cukup lama, bahkan hingga permainan benar-benar berakhir. Selain itu, bagi pemain *mentas* yang menaruh dan membuka telapak tangannya, tanpa ia sadari, ia telah melemaskan ketegangan otot-ototnya. Berbeda dengan *mbok* yang mengedarkan *uwer*, pemain ini justru melatih gerakan otot jari tangannya karena ia harus berulang-ulang menggerakkan tangannya untuk mengedarkan *uwer* yang sedang ia pegang. Dan ketika pemain *dadi* mencoba untuk menebak siapa yang menyembunyikan *uwer*, anak yang menyembunyikan dan yang tidak menyembunyikan, semuanya menggenggam telapak tangannya dengan erat. Hal tersebut melatih kekuatan gengaman tangan, juga melatih otot-otot di sekitar tangan.

3.3 Jamuran

Istilah jamuran berasal dari bahasa Jawa, yaitu kata *jamur* yang mendapat akhiran *-an*. Jamur ialah semacam tanaman yang berbentuk bulat dan hidupnya menempel pada tanaman lain yang telah mati. Arti kata *jamuran* dalam permainan *Jamuran* adalah suatu permainan anak tradisional yang dalam pelaksanaannya dengan membentuk bulatan seperti jamur. Permainan ini disertai nyanyian dan diakhiri dengan melakukan apa yang disuruh oleh pemain *dadi*.

Asal mula permainan ini tidak ada yang dapat memastikannya. Jumlah pemain yang memainkan permainan ini tidak dibatasi. Semakin banyak jumlah

pemainnya, maka permainan ini juga akan semakin meriah. Permainan ini mudah dimainkan, sehingga anak yang berusia taman kanak-kanak juga dapat memainkannya. Permainan ini juga dapat dimainkan oleh anak laki-laki ataupun perempuan. Permainan jamur ini tidak menggunakan peralatan dalam bermain. Permainan ini hanya memerlukan sebidang tanah luas untuk tempat bermain, misalnya di halaman rumah atau di lapangan²⁹.

3.3.1 Jalannya Permainan

Permainan ini dimainkan oleh beberapa orang anak, dengan satu anak yang *dadi*. Anak-anak yang bermain membentuk lingkaran dengan satu orang anak yang *dadi* berada di tengah lingkaran tersebut, kemudian mereka berputar sambil menyanyikan lagu jamur. Pada saat mereka menyanyikan kalimat *Semprat semprit jamur apa*, maka anak yang *dadi* menyuruh mereka untuk melakukan yang ia inginkan, misalnya, anak yang *dadi* mengatakan *jamur let uwong* 'jamur di antara orang'. Maka anak-anak yang melingkar tadi segera mencari teman untuk kemudian saling berangkulan. Apabila anak yang *dadi* dapat melepaskan rangkulan dari salah seorang temannya, maka anak yang terlepas dari rangkulan inilah yang kemudian *dadi*, tetapi jika tidak ada yang terlepas, maka ia tetap *dadi* dan anak-anak yang lain membentuk lingkaran lagi untuk kemudian bernyanyi tentang jamur dan menanyakan kepada anak yang *dadi* untuk menjadi jamur apa, yaitu *Semprat semprit jamur apa*. Kemudian pemain *dadi* mengatakan *jamur parut*. *Jamur parut* yang dimaksud adalah gerakan yang akan dilakukan. Ketika pemain *dadi* mengatakan *jamur parut*, maka pemain *mentas* segera menyiapkan kakinya untuk digaru-garuk oleh pemain *dadi*. Apabila yang digaruk merasa geli, maka pemain tersebut kalah dan berubah menjadi pemain *dadi*. Mengenai pertanyaan *jamur apa?*, jawabannya banyak sekali tergantung pada kepandaian pemain *dadi* untuk meminta pemain *mentas* melakukan gerakan yang sulit, agar kemungkinan untuk menang lebih besar. Selain *jamur let uwong* dan *jamur parut*, juga ada *jamur kendhil*, dan *jamur gagak*. Apabila pemain *dadi* mengatakan *jamur kendhil*, maka pemain *mentas* membuat lingkaran lari dan berjongkok berdekatan satu sama lain. Jarak antar pemain kurang dari 1 meter. Apabila ada yang berjarak

²⁹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta* (Yogyakarta, 1997/1998), hlm. 111.

lebih dari 1 meter, maka anak yang berada disebelah kiri menjadi pemain *dadi*. Apabila anak-anak berjongkok tadi sangat rapat, maka pemain *dadi* tadi boleh mengangkat salah seorang diantara mereka. Jika ada yang terangkat, maka ia anak tersebut menjadi pemain *dadi*. Apabila pemain *dadi* mengatakan *jamur gagak*, maka pemain mentas segera menirukan gaya burung gagak yang sedang terbang. Mereka merentangkan tangan kiri dan kanan kemudian berlari kesana-kemari seolah burung gagak yang sedang terbang. Selain itu, masih banyak lagi *jamur-jamur* yang dapat ditirukan³⁰.

<i>Jamuran ya ge ge thok</i>	'jamuran ya dibuat pura-pura
<i>Jamur apa ya ge ge thok</i>	Jamur apa ya dibuat pura-pura
<i>Jamur gajih mbejijih sakara-ara</i>	Jamur gajih mengotori seluruh lapangan
<i>Semprat - semprit jamur apa</i>	Melesat cepat jamur apa'

3.3.2 Analisis

Tembang di atas merupakan tembang yang dinyanyikan pada saat permainan *Jamuran* berlangsung. *Jamur* artinya cendawan, yang berbentuk bulat. Maka permainan *jamuran* ini memvisualisasikan bentuk jamur, yaitu dengan membentuk lingkaran³¹. Hal tersebut sesuai dengan bentuk yang dibuat oleh anak-anak yang memainkan permainan ini, yaitu dengan bergandengan membentuk lingkaran. Kata *jamuran ya ge ge thok*, merupakan kata spontan yang diucapkan begitu saja dalam nyanyian, akan tetapi dapat pula diartikan, *ge* 'dibuat' (Prawiroatmodjo, 1988: 132); *thok* dari kata *ethok* yang artinya pura pura (Poerwadarminta, 1939: 117). Jadi *jamuran ya ge ge thok*, secara harfiah berarti 'jamuran ya dibuat pura-pura'. Terdapat pengulangan pada *ka ge* 'dibuat', yang artinya keseluruhannya sama saja, yaitu 'jamuran ya dibuat pura-pura'. Kata *jamuran ya ge ge thok* merupakan deskripsi dari permainan *jamuran*, seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa anak-anak yang melakukan permainan ini membentuk lingkaran menyerupai jamur, jadi kata tersebut mengisyaratkan untuk lekas membentuk lingkaran dan berpura-pura menjadi sesuatu. Jadi anak-anak yang memainkannya berpura-berupa menjadi sesuatu sesuai dengan apa yang

³⁰ Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa* (Yogyakarta, 2008), hlm. 83-85.

³¹ Ibid, 83.

yang diminta oleh pemain *dadi*.

Kemudian pada kata *Jamur gajih mbejijih sakara-ara* 'Jamur gajih yang mengotori seluruh lapangan', artinya dalam permainan ini, anak-anak yang bermain memenuhi lapangan, karena ia membentuk lingkaran.

Pada kata *Semprat semprit jamur apa, semprat-semprit* merupakan kata spontan yang diucapkan begitu saja dalam nyanyian, akan tetapi kata *semprat-semprit* dapat diartikan 'ke sana ke mari'. Sedangkan kata *jamur apa* merupakan kata tanya, yang ditanyakan oleh para pemain kepada pemain 'jadi' agar menjadi jamur apa. Keseluruhan isi syair tembang ini merupakan deskripsi permainan *Jamuran*.

3.3.3 Nilai Pendidikan

a) Afektif

Nilai afektif yang terdapat dalam permainan ini adalah pada saat anak-anak bermain dan bernyanyi. Pada saat bermain, anak-anak bisa berkumpul dengan teman-teman lainnya sambil bernyanyi bersama dengan suasana yang santai dan menyenangkan. Kebersamaan yang mereka lakukan dalam bermain dan bernyanyi di samping untuk bersenang-senang, juga melatih untuk bersosialisasi dengan individu yang lain. Permainan dengan nyanyian ini tanpa disadari juga telah melatih jiwa seni mereka. Dengan bernyanyi mereka dapat mengenal nada (dalam hal ini nada yang dinyanyikan dalam tembang jamuran ini adalah pentatonis), tempo, dan kekompakkan ketika bernyanyi bersama-sama dengan anak-anak yang lain. Aturan-aturan yang terdapat dalam permainan ini juga harus mereka patuhi, dengan demikian anak diajarkan untuk taat pada peraturan, terlebih-lebih aturan tersebut telah ia sepakati sebelumnya. Selain itu, permainan ini juga melatih kekompakkan dan kebersamaan, yaitu pada saat mereka bergandengan melingkar, bernyanyi, dan berputar, juga pada saat mereka melakukan gerakan menyerupai apapun yang diminta oleh anak yang *dadi*, contoh; mereka berangkulan dengan erat ketika menirukan *jamur let uwong* agar satu sama lain tidak bisa terlepas oleh anak yang *dadi*.

b) Kognitif

Nilai kognitif dalam permainan ini adalah pada saat anak mulai belajar bermain dan bernyanyi. Melalui permainan dengan nyanyian ini, tanpa disadari anak belajar bagaimana cara memainkan permainan ini, apa syair tembang iringan permainan ini, bagaimana nada serta temponya. dengan mengamati, mengikuti serta melakukan, lama-kelamaan anak yang tidak tahu menjadi tahu, dan ini merupakan proses belajar yang ringan untuk anak karena terjadi secara alami karena dilakukan secara berulang-ulang. Dengan demikian anak juga mengenal akan bahasa, baik secara verbal melalui nyanyian yang ia lantunkan ataupun nonverbal melalui gerakan-gerakan yang dilakukan dalam permainan tersebut. Selain itu, permainan ini juga melatih daya pikir anak, yaitu ketika anak yang *dadi* berpikir untuk menyuruh temen-temannya menjadi sesuatu yang ia katakan. Pada saat itu, anak yang *dadi* memiliki strategi untuk meminta temannya menjadi sesuatu yang sulit dilakukan oleh teman-temannya, agar kemudian ia dapat bebas dan temannya yang tidak dapat melakukannya itulah yang kemudian menggantikan posisinya untuk *dadi*. Selain itu, permainan ini juga melatih kecepatan berpikir anak, yaitu bagi anak-anak yang melingkar dan bernyanyi, kemudian menanyakan untuk 'menjadi jamur apa', pada saat itu pula mereka menunggu dan memperhatikan dengan seksama apa jawaban anak yang *dadi* untuk kemudian segera mereka lakukan dengan cepat.

c) Motorik

Nilai motorik dalam permainan ini adalah pada saat mereka bergandengan atau berangkulan dengan erat pada saat menirukan *jamur let uwong*, tanpa mereka sadari, mereka telah melakukan peregangan dan melatih kekuatan otot-otot tangan karena mereka merangkul dengan kuat teman lainnya agar tidak dapat dilepaskan oleh pemain *dadi*. Selain itu, pada saat mereka melakukan gerakan *jamur gagak*, dengan merentangkan kedua tangan, juga melatih kedua otot tangannya dan juga melatih kekuatan kakinya pada saat ia berlari seolah-olah sedang terbang. Selain itu gerakan cepat yang dilakukan pada saat melakukan sesuatu yang

diinginkan anak yang *dadi* juga melatih gerak reflek dan juga kecepatan gerak pada anak.

3.4 Lepetan

Istilah *lepetan* berasal dari bahasa Jawa, yaitu kata *lepet* yang mendapat akhiran *-an*. *Lepetan* merupakan nama makanan yang terbuat dari beras ketan, berbentuk bulat panjang seperti lempeng, terbungkus dengan daun bambu dan diikat dengan tali. Ada pula yang mengatakan bahwa *lepetan* berasal dari kata *lipat* yang mendapat akhiran *-an*, sehingga kata *lipat* adalah sikap tangan dalam posisi terlipat atau dalam bahasa Jawanya *bandan* seperti sikap para peserta permainan *lepetan*³².

Permainan *Lepetan* tumbuh dan berkembang di seluruh Jawa termasuk Daerah Istimewa Yogyakarta baik pada masyarakat perkotaan maupun masyarakat pedesaan, kaum bangsawan maupun masyarakat umum tanpa ada perbedaan. Permainan ini menggambarkan kehidupan seorang ibu dengan anak-anaknya.

Permainan *Lepetan* bersifat rekreatif sebagai pengisi waktu luang serta dilakukan di halaman yang agak luas karena para pemainnya akan melakukan gerakan berlari untuk mengejar dan dikejar. Oleh karena itu, permainan ini memerlukan kekuatan fisik.

Permainan *Lepetan* memerlukan pemain yang jumlahnya cukup banyak dengan kisaran usia 10 – 15 tahun yang dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan, bahkan dapat dilakukan secara campuran. Permainan ini tidak menggunakan peralatan karena hanya memerlukan sebuah tiang atau pohon sebagai pegangan salah satu pemain. Permainan ini juga menggunakan tembang yang dinyanyikan di awal permainan dan dinyanyikan secara bersama-sama dan berulang-ulang hingga beberapa kali³³.

³² Depdikbud, *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta* (Yogyakarta, 1997/1998), hlm. 112.

³³ Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa* (Yogyakarta, 2008), hlm. 105.

3.4.1 Jalannya Permainan

Misalnya anak-anak yang siap bermain berjumlah tujuh orang, yaitu A, B, C, D, E, F, dan G. Kemudian mereka berdiri bergandengan tangan dan menghadap ke arah yang sama. A berdiri paling kiri dekat tiang menghadap ke arah tiang dan kedua tangannya terlipat berpegangan pada tiang. G berdiri paling kanan berperan sebagai *mbok*, sedangkan yang lainnya berperan sebagai anak. Kemudian mereka menyanyikan lagu pertama dan G berjalan paling depan diikuti F, E, D, C dan B berjalan melewati bawah tangan A yang sedang memegang tiang. Sampai di tiang, B lalu melipat tangan (*bandan*), sedangkan G beserta anak-anak yang lain tetap berjalan seperti tadi melewati bawah B untuk kemudian C juga bertindak seperti B. Demikian seterusnya hingga anak-anak tadi melipat tangannya semua dan lagu pun selesai dinyanyikan. G sebagai *mbok* berlaku seolah-olah sedang memberi makan pada anak-anaknya (A sampai F) dengan kata-kata sebagai berikut:

“*enya sega, enya sega.....*”

[ini nasi, ini nasi.....]

Setelah sampai pada F, maka kata-katanya berubah menjadi:

“*enya enthonge*”

[ini centongnya]

Kemudian dari F dimulai dengan kata-kata:

“*enya iwak, enya iwak*”

[ini daging, ini daging]

Setelah samapi A berubah menjadi:

“*enya balunge*”

[ini tulangnya]

G selaku *mbok* kemudian bertanya kepada semua anaknya. Pertanyaan dimulai dari F dengan dialog sebagai berikut:

G: *Dibanda nyolong apa?*

[diikat mencuri apa?]

F: *Nyolong keris.*

[mencuri keris]

G: *Saiki endi kerise?*

[sekarang mana kerisnya]

F: *Wis tak gadhekke.*

[sudah saya gadaikan]

G: *Endi dhuwite?*

[mana uangnya?]

F: *Wis tak nggo nempur.*

[sudah saya pakai untuk beli beras]

G: *Endi berase?*

[mana berasnya?]

F: *Wis tak liwet.*

[sudah saya masak]

G: *Endi segane?*

[mana nasinya?]

F: *Wis tak pangan.*

[sudah saya makan]³⁴

Dialog tersebut diulang berkali-kali kepada anak-anak yang lain. Mengenai jawabannya terserah kepada fantasi dan kreasi masing-masing anak. Setelah semua anak selesai ditanya oleh *mboknya*, kemudian mereka berkumpul ditiang bagaikan kerumunan lebah. Sambil berkerumun, mereka menyanyikan lagu:

“dha ngobong klasa bangka”

“dha ngobong klasa bangka”

[bersama-sama membakar tikar pandan kecil]

Setelah itu, kemudian *mbok* berlari. Oleh karena *mboknya* lari, maka semua anak-anaknya pun mengejar mengikuti sambil berteriak *“biyung, biyung....”*. Apabila G sebagai *mbok* tertangkap, maka G dicubiti oleh anak-anaknya seolah-olah lebah yang sedang menyengat. Demikianlah akhir dari permainan *lepetan* ini³⁵.

Lepetan, lepetan

‘Lepetan, lepetan

Angudhari anguculi

menguraikan, melepaskan

³⁴ Poerwadarminta, *Baoesastra Jawa* (Jakarta, 1939)

³⁵ Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa* (yogyakarta, 2008), hlm. 106-107.

<i>Janur kuning meningseti</i>	janur kuning mengikat erat
<i>Seti bali lunga dalam</i>	tentu kembali setelah pergi jalan
<i>Methika kembang sikatan</i>	memetik bunga dengan cekatan
(Syair kedua)	
<i>Dha ngobong klasa bangka</i>	bersama-sama membakar tikar pandan kecil
<i>Dha ngobong klasa bangka</i>	bersama-sama membakar tikar pandan kecil'

3.4.2 Analisis

Tembang di atas merupakan tembang yang dinyanyikan pada saat permainan *Lepetan* berlangsung. *Lepetan* merupakan nama makanan yang terbuat dari beras ketan, berbentuk bulat panjang seperti lemper, terbungkus dengan daun bambu dan diikat dengan tali. Ada pula yang mengatakan bahwa *lepetan* berasal dari kata *lipat* yang mendapat akhiran *-an*, sehingga kata *lipat* adalah sikap tangan dalam posisi terlipat atau dalam bahasa Jawanya *bandan* seperti sikap para peserta permainan *lepetan*³⁶. Lipatan merupakan gerakan tangan yang dilakukan pada saat permainan berlangsung yaitu salah satu pemain memegang pohon atau tiang dan melipat tangannya dengan tangan pemain yang lainnya. Posisi tangan yang terlipat dalam bahasa Jawa disebut *bandan*.

Baris kedua tembang ini berisi *angudhari anguculi*. *Angudhari* artinya menguraikan, sedangkan *anguculi* artinya melepaskan (Prawiroatmodjo, 1988: 484). Sesuai dengan gerakan permainan ini, yaitu pada saat seluruh pemain yang berperan sebagai anak melepaskan lipatan tangannya dan berlari berhamburan mengejar *mboknya* yang berlari.

Janur kuning meningseti artinya janur kuning yang mengikat erat. *Janur kuning* yang dimaksud adalah janur yang membungkus lepetan tadi. Akan tetapi jika dilihat dari gerakan yang dilakukan pada saat permainan berlangsung, *janur kuning meningseti* bermakna tangan pemain yang memegang pohon dan pohon tersebut adalah pohon kelapa, sehingga lipatan tangannya dengan tangan pemain yang lain seperti janur yang terangkai satu dengan yang lain. Tangan-tangan terlipat yang seperti janur kuning tersebut *aningseti*³⁷, yaitu mengikat erat,

³⁶ Depdikbud, Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta (Yogyakarta, 1997/1998), hlm. 112.

³⁷ S. Prawiroatmodjo, *Bausastra Jiid I* (Jakarta, 1988), hlm. 404.

berpegangan dengan erat.

Pada baris keempat berbunyi *Seti bali lunga dalam*. *Seti* artinya tentu (Prawiroatmodjo, 1989: 192), *bali* artinya kembali, pulang, balik (Prawiroatmodjo, 1988: 24), *lunga* artinya pergi (Prawiroatmodjo, 1988: 316), sedangkan *dalam* artinya jalan, tempat yang dilewati (Prawiroatmodjo, 1939: 63). Jadi *seti bali lunga dalam* artinya tentu kembali setelah pergi jalan. Hal tersebut sesuai dengan gerakan yang mereka lakukan ketika satu persatu dari mereka bergerak melewati bawah temannya dan kemudian berhenti hingga lagunya selesai dinyanyikan.

Methika kembang sikatan, yang artinya memetik bunga dengan cekatan³⁸. Menurut Parwatri Wahjono, kembang sikatan artinya adalah kembang soka. *Methika kembang sikatan* dapat pula diartikan memetik bunga soka. Apabila teks tersebut dimaknai sesuai dengan permainan yang dilakukan, maka *methika kembang sikatan* sesuai dengan gerakan yang dilakukan oleh para pemain yang menjadi anak pada saat tangannya saling memegang erat seperti sedang memetik bunga. Selain itu, hal tersebut juga dapat diartikan bahwa *mbok* mereka diibaratkan bunga yang ketika *mbok* berlari, anak-anaknya dengan cekatan mengejar *mbok* untuk segera menangkapnya.

Kemudian pada syair kedua tembang lepetan ini berisi *dha ngobong klasa bangka*, yang artinya bersama-sama membakar tikar pandan kecil³⁹. Hal tersebut sesuai dengan gerakan yang dilakukan pemain pada saat mereka berkerumun di tiang seolah-olah berkumpul untuk membakar *klasa bangka*.

3.4.3 Nilai Pendidikan

a) Afektif

Nilai afektif dalam permainan *Lepetan* adalah pada saat anak-anak bermain sambil bernyanyi. Bermain merupakan suasana yang menyenangkan bagi anak-anak, terlebih-lebih jika dilakukan sambil bernyanyi. Kebersamaan yang mereka lakukan dalam bermain dan bernyanyi disamping untuk bersenang-senang, juga melatih untuk bersosialisasi dengan individu yang lain. Permainan dengan nyanyian ini

³⁸ Poerwadarminta, *Baoesastra* (Batavia, 1939).

³⁹ *Ibid.*

tanpa disadari telah melatih jiwa seni mereka. Dengan bernyanyi mereka dapat mengenal nada (dalam hal ini nada yang dinyanyikan dalam tembang *lepetan* ini adalah pentatonis), tempo, dan kekompakkan ketika bernyanyi bersama-sama dengan anak-anak yang lain. Aturan-aturan yang terdapat dalam permainan ini juga harus mereka patuhi, dengan demikian anak diajarkan untuk taat pada peraturan, terlebih-lebih aturan tersebut telah ia sepakati sebelumnya. Selain itu, gerakan yang dilakukan pada saat pemain yang berperan sebagai anak saling melipat tangannya dan bergandengan satu sama lain menimbulkan rasa kebersamaan individu satu dengan yang lainnya.

b) Kognitif

Nilai kognitif yang terdapat dalam permainan ini adalah pada saat anak-anak bermain sambil bernyanyi. Anak-anak yang tadinya belum mengetahui permainan ini, bagaimana cara memainkannya, seperti apa syair tembang yang dinyanyikan, bagaimana nada dan temponya, perlahan-lahan ia serap dengan melihat, mendengar dan mengikuti permainan ini. Pengetahuan-pengetahuan baru yang ia serap melalui panca indera, seperti melihat, mendengar, mengamati, merupakan proses belajar untuk anak dan ini dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan, yaitu pada saat bermain. Proses belajar tanpa disadari anak yang dilakukan dalam bermain ini melatih daya ingat anak. Anak yang tadinya tidak tahu bagaimana cara memainkan permainan ini, setelah ia mengamati dan mengikuti permainan ini, maka menjadi tahu. Anak yang tadinya tidak mengetahui apa syair tembang yang dinyanyikan, seperti apa nada dan temponya, setelah ia mendengarkan dan mengikuti teman-temannya yang lain, maka ia menjadi tahu. Bahkan ketika permainan ini sering ia mainkan, tanpa ia sadari syair yang dinyanyikan serta dialognya telah ia hafal. Dengan demikian anak juga mengenal akan bahasa, baik secara verbal melalui nyanyian yang ia lantunkan atau dialog yang digunakan maupun non verbal melalui gerakan-gerakan yang dilakukan dalam permainan tersebut. Selain itu, permainan ini juga melatih daya kreativitas anak ketika menjawab pertanyaan-pertanyaan *mbok* karena tiap-tiap

jawaban harus bervariasi. Dengan demikian anak dituntut untuk berpikir jawaban apa yg akan ia gunakan agar jawabannya berbeda dengan anak-anak yang lain.

c) **Motorik**

Nilai motorik yang terdapat dalam permainan ini adalah pada saat tangan salah seorang anak memegang pohon atau tiang. Ia menjadi tumpuan bagi anak-anak yang lain karena anak-anak yang lain melipat tangannya dan memegang tangan anak yang berpegangan pada pohon atau tiang. Hal tersebut melatih kekuatan otot-otot tangan mereka pada saat mereka melipat tangan dan menggenggam tangan temannya satu sama lain. Selain itu, permainan ini dilakukan sambil berdiri untuk waktu yang cukup lama, sehingga hal tersebut melatih kekuatan dan daya tahan kaki mereka pada saat berdiri. Gerakan lain yang juga melatih kekuatan otot kaki adalah pada saat *mbok* berlari dan semua anak-anaknya ikut berlari dan mengejarnya. Ketika berlari, tidak hanya kaki yang bergerak tapi tubuh serta kedua tangan juga ikut bergerak. Hal tersebut melatih otot-otot tubuh serta tangan mereka. Permainan ini bersifat dinamis karena gerakan berlari dan berkejar-kejaran yang mereka lakukan. Tanpa disadari anak-anak yang bermain selain merasakan kesenangan, ia juga mendapatkan tubuh yang sehat karena sambil bermain, mereka juga sedang melakukan olah raga.

3.5 Gajah Talena

Kata *gajah* menunjukkan bahwa permainan ini berkaitan dengan hewan yang bernama gajah, sedangkan kata *talena* diartikan sebagai *tlale* 'belalai gajah'⁴⁰. Dalam permainan *Gajah Talena* ini anak-anak menirukan gerakan gajah.

Permainan ini membutuhkan delapan orang anak yang terbagi atas dua kelompok. Tiap-tiap kelompok terdiri dari empat orang anak dengan tiga orang anak membentuk formasi binatang gajah dan seorang anak sebagai penunggang naik di atasnya. Oleh karena permainan ini dilakukan dengan posisi tersebut, maka permainan ini lebih pantas dimainkan oleh anak laki-laki. Usia anak yang

⁴⁰ Sukirman, *Permainan Tradisional Jawa* (Yogyakarta, 2008). Hlm. 68.

memainkan permainan ini berkisar antara 13-14 tahun. Pada usia tersebut kiranya mereka sudah cukup kuat untuk berperan sebagai gajah. Permainan ini hanya membutuhkan sebidang tanah datar yang sebaiknya berumput atau berpasir karena apabila terjatuh tidak terlalu sakit. Selain itu, permainan ini dapat diikuti oleh semua anak dari berbagai macam lapisan masyarakat.

3.5.1 Jalannya Permainan

Delapan orang anak yang ingin bermain *Gajah Talena* berkumpul dan membagi kelompok. Setelah terbagi menjadi dua kelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah empat orang anak, mereka kemudian membentuk formasi menyerupai gajah, yaitu dengan satu orang di depan sebagai *gajah* depan, dua orang di belakang sebagai *gajah* belakang dan satu orang penunggang yang menaiki ketiga temannya tersebut. Apabila tiap-tiap kelompok telah membentuk formasi demikian, maka kemudian mereka saling berhadap-hadapan. Misalnya, kelompok I (A, B, C, dan D) dan kelompok II (E, F, G, dan H).

Sebagaimana permainan pada umumnya, permainan *Gajah Talena* ini memiliki aturan main. Aturan permainannya adalah:

- a) Tujuan utama masing-masing kelompok dalam pertandingan adalah merubuhkan gajah lawan dan menjatuhkan penunggangnya.
- b) Cara untuk menjatuhkan yang diperbolehkan adalah hanya dengan jalan mendesak, menarik, dan mendorong.
- c) Dilarang memukul, menjambak rambut, menendang atau menyepak.
- d) Apabila penunggang *gajah* terjatuh dari atas *gajah*, maka kelompok tersebut dinyatakan kalah.
- e) Bagi yang kalah, tidak dikenakan hukuman.

Kelompok I terdiri dari (A, B, C, dan D) mengatur formasi membentuk gajah. A berdiri di depan, B dan C berdiri di belakangnya dan D menaiki mereka bertiga sebagai penunggang. Tangan kiri A bergandengan dengan tangan kiri B, tangan kanan A bergandengan dengan tangan kanan C. Kemudian tangan kanan B diletakkan pada bahu kanan A, sedangkan tangan kiri C diletakkan diatas bahu A hingga membentuk silangan tangan antara B dan C dengan bahu A yang kiri dan kanan. Kemudian D naik dan duduk diatas persilangan tangan B dan C dengan

bahu A, sedangkan kakinya diletakkan pada tangan A dan B serta tangan A dan C.

Kelompok II (E, F, G, dan H) juga melakukan formasi seperti kelompok I, yaitu dengan E berdiri di depan, F dan G berdiri di belakangnya dan H menaiki mereka bertiga sebagai penunjang.

Setelah D dan H naik diatas *gajah* dan dalam posisi berhadap-hadapan, maka kedua kelompok tersebut menyanyikan lagu *Gajah talena* sambil bergerak maju seirama dengan lagu yang mereka nyanyikan. Setelah lagu selesai dinyanyikan, kemudian kedua kelompok bergerak saling mendekat. Jika jaraknya memungkinkan, maka D dan H saling mendesak, mendorong, dan menarik. Gajah-gajahnya juga melakukan hal yang sama untuk menjatuhkan lawannya. Apabila ada satu orang dari salah satu kelompok yang terjatuh, maka kelompok tersebut dianggap kalah dan permainan berakhir⁴¹.

<i>Jah gajah talena</i>	'jah gajah talena
<i>Tunggangane jainata</i>	tunggangannya sang raja
<i>Hur giyak gaga giya</i>	hur bersorak senang lekas berbelok
<i>Hur giyak gaga giya</i>	hur bersorak senang lekas berbelok'

3.5.2 Analisis

Syair tembang diatas merupakan tembang yang dinyanyikan pada saat permainan *Gajah Talena* berlangsung. Syair pertamanya berbunyi *jah gajah talena*. *Jah* berasal dari kata *gajah* yang artinya adalah binatang gajah. *Jah gajah* merupakan panggilan kepada binatang gajah, di mana permainan ini melakukan sebuah formasi seolah-olah mereka adalah binatang gajah. Kemudian kata *talena* menurut Sukirman (2008: 68) diartikan sebagai *tlale*, yaitu belalai gajah, karena gajah berpegangan menggunakan belalainya. Akan tetapi kata *talena* juga dapat diartikan tali yang dalam bahasa Jawa disebut *talen*. Oleh karena anak-anak yang menyerupai gajah ini saling berpegangan satu sama lain, maka *talen* yang dimaksud adalah tangan-tangan mereka yang saling berpegangan satu sama lain seperti tali yang tersimpul dan saling mengikat. Akhiran *-a* pada kata *talena* merupakan bentuk perintah, yang artinya talikan.

⁴¹ Sukirman, *Permainan Tradisional Jawa* (Yogyakarta, 2008). Hlm. 69-71.

Kemudian pada baris kedua syair tembang *Gajah Talena* ini berbunyi *tunggangane jainata*. *Tunggangane* berasal dari kata *tanggung* yang mendapat akhiran *-e* ‘-nya’, sehingga menjadi *tunggangane* yang artinya tunggangannya. Selanjutnya *jainata* dapat diartikan seorang raja karena *nata* artinya adalah raja (Poerwadarminta, 1939: 339). Jadi kata *tunggangane jainata* berarti tunggangannya sang raja. Raja yang dimaksud dalam permainan ini adalah pemain A dan H yang berperan sebagai penunggang *gajah* karena posisinya adalah menaiki teman-temannya yang berperan sebagai *gajah*.

Pada baris ketiga dan terakhir memiliki bunyi yang sama, yaitu *hur giyak gaga giya*. *Hur* merupakan bunyi sorak, yaitu *hure* yang merupakan bunyi spontan atas suatu perasaan senang. Perasaan senang tersebut timbul ketika anak-anak melakukan suatu permainan karena sifat dari permainan adalah menyenangkan. Dalam hal ini, permainan *Gajah Talena* telah menimbulkan rasa senang yang diluapkan oleh pemainnya dengan bunyi *hur*. Kemudian *kaya giyak* artinya teriak, bersorak senang (Poerwadarminta, 1939: 147) yang diluapkan dengan bunyi *hur* yang tadi telah dijelaskan. Kata *gaga* berasal dari kata *gek gek*, *age* yang artinya cepat, lekas (Poerwadarminta, 1939: 136), sedangkan *giya* artinya belok (memberi tanda pada sapi atau kerbau untuk berbelok) (Poerwadarminta, 1939: 146). Dalam hal ini, kata tersebut digunakan untuk memberi tanda pada *gajah*. Sehingga kata *gaga giya* artinya lekas berbelok. Kata tersebut ditujukan pada *gajah* untuk segera membelok demi menghindari desakan dari kelompok lawan. Jadi *hur giyak gaga giya* artinya hur bersorak senang lekas berbelok.

3.5.3 Nilai Pendidikan

a) Afektif

Nilai afektif dalam permainan *Gajah Talena* adalah pada saat anak-anak bermain sambil bernyanyi. Bermain merupakan suasana yang menyenangkan bagi anak-anak, terlebih-lebih jika dilakukan sambil bernyanyi. Kebersamaan yang mereka lakukan dalam bermain dan bernyanyi disamping untuk bersenang-senang, juga melatih untuk bersosialisasi dengan individu yang lain. Permainan dengan nyanyian ini tanpa disadari telah melatih jiwa seni mereka. Dengan bernyanyi mereka

dapat mengenal nada (dalam hal ini nada yang dinyanyikan dalam tembang *Gajah Talena* ini adalah pentatonis), tempo, dan kekompakkan ketika bernyanyi bersama-sama dengan anak-anak yang lain. Aturan-aturan yang terdapat dalam permainan ini juga harus mereka patuhi, dengan demikian anak diajarkan untuk taat pada peraturan, terlebih-lebih aturan tersebut telah ia sepakati sebelumnya. Selain itu, oleh karena permainan ini dilakukan secara berkelompok, maka hal tersebut dapat melatih kebersamaan dan kekompakan mereka untuk saling bekerjasama agar dapat memenangkan permainan. Hal tersebut terlihat pada saat anak-anak yang berperan sebagai gajah saling berpegangan dan menopang temannya yang berperan sebagai penunggang untuk kemudian bersama-sama bersatu menjatuhkan lawan. Selain itu, apabila permainan ini dapat dimenangkan, maka timbul perasaan senang bagi pihak yang menang dan bagi pihak yang kalah akan merasa penasaran dan ingin mencoba permainan ini lagi hingga memperoleh kesenangan yang berlipat karena dapat memenangkan permainan tersebut.

b) Kognitif

Nilai kognitif yang terdapat dalam permainan ini adalah pada saat anak-anak bermain sambil bernyanyi. Anak-anak yang tadinya belum mengetahui permainan ini, bagaimana cara memainkannya, seperti apa syair tembang yang dinyanyikan, bagaimana nada dan temponya, perlahan-lahan ia serap dengan melihat, mendengar dan mengikuti permainan ini. Pengetahuan-pengetahuan baru yang ia serap melalui panca indera, seperti melihat, mendengar, mengamati, merupakan proses belajar untuk anak dan ini dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan, yaitu pada saat bermain. Proses belajar tanpa disadari anak yang dilakukan dalam bermain ini melatih daya ingat anak. Anak yang tadinya tidak tahu bagaimana cara memainkan permainan ini, setelah ia mengamati dan mengikuti permainan ini, maka menjadi tahu. Anak yang tadinya tidak mengetahui apa syair tembang yang dinyanyikan, seperti apa nada dan temponya, setelah ia mendengarkan dan mengikuti teman-temannya yang lain, maka ia menjadi tahu. Bahkan ketika permainan ini sering ia

mainkan, tanpa ia sadari syair yang dinyanyikan serta dialognya telah ia hafal. Dengan demikian anak juga mengenal akan bahasa, baik secara verbal melalui nyayian yang ia lantunkan maupun non verbal melalui gerakan-gerakan yang dilakukan dalam permainan tersebut. Selain itu, permainan ini juga melatih anak untuk melakukan sebuah strategi agar dapat mengalahkan lawan.

d) Motorik

Nilai motorik yang terdapat dalam permainan ini adalah pada anak-anak yang berperan sebagai gajah menopang temannya yang berperan sebagai penunggang dengan tangan dan bahunya. Hal tersebut dapat melatih kekuatan tangan-tangan dan bahu mereka karena harus menahan beban dari tubuh temannya yang menaikinya. Selain itu, mereka saling berpegangan erat agar tidak terlepas. Apabila tangan-tangan pemain yang menjadi gajah terlepas, maka pemain lawan akan mudah untuk menjatuhkan mereka. Selain itu, permainan ini juga melatih kekuatan kaki karena harus berpijak menahan beban dari penunggang dan harus bergerak mendorong dan menghidar dari kelompok lawan. Tidak hanya pemain yang menjadi gajah yang bersusah payah mengeluarkan kekuatan mereka, tetapi pemain yang menjadi penunggang juga mengeluarkan tenaganya untuk mendorong dan melawan penunggang kelompok lainnya. Selain untuk bersenang-senang, permainan ini juga melatih kekuatan tubuh dan ketangkasan pada anak.

3.6 Tumbaran

Tumbaran berasal dari bahasa Jawa yaitu *tumbar* yang mendapat akhiran –an. *Tumbar* adalah sejenis biji-bijian yang termasuk rempah-rempah yang digunakan sebagai bumbu, bentuknya bulat kecil. Permainan ini juga disebut oleh sebagian masyarakat dengan nama *pethongan* karena pemain yang dadi harus ditutup matanya seperti orang buta atau *picak*⁴². Mengenai sejarah asal mula

⁴² Depdikbud, *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta* (Yogyakarta, 1997/1998), hlm. 123.

permainan *Tumbaran* belum diketahui secara pasti. Akan tetapi, permainan ini masih dikenal, terutama oleh masyarakat pedesaan.

Permainan ini bersifat umum karena dapat dimainkan oleh siapa saja. Akan tetapi, permainan ini lebih sering dimainkan oleh anak perempuan. Namun juga tidak menutup kemungkinan apabila anak laki-laki ikut memmainkannya. Jumlah pemain yang memainkan permainan ini kurang lebih 5 orang dengan usia sekolah dasar. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini hanya sebuah sapu tangan atau selendang yang digunakan sebagai penutup mata bagi pemain yang dadi. Permainan ini menggunakan tembang yang dinyanyikan pada saat permainan berlangsung.

3.6.1 Jalannya Permainan

Sebelum bermain, para pemain biasanya bersepakat untuk mengemukakan peraturan yang harus disepakati bersama. Peraturan tersebut adalah:

- a) Mata pemain *dadi* harus ditutup dengan sapu tangan atau selendang
- b) Ketika pemain dadi menebak, diperkenankan untuk meraba, tetapi tidak diperkenankan untuk menggelitik.
- c) Bagi pemain yang menang dilarang meninggalkan lingkaran.

Ketika semua pemain menyepakati peraturan, maka permainan dapat segera dilangsungkan. Kemudian mereka melakukan *sut* atau *hompimpah* untuk menentukan siapa yang kalah dan siapa yang menang. Bagi pemain yang kalah, maka ia menjadi pemain *dadi*. Misalnya yang menjadi pemain *dadi* adalah A, maka pemain *mentas* yaitu B, C, D, dan E membuat lingkaran dengan pemain A berada di dalam lingkaran tersebut dengan ditutup matanya. Selanjutnya pemain *mentas* bersama-sama bergandengan dengan bentuk melingkar, berlawanan dengan arah jarum jam, sambil menyanyikan tembang *Tumbaran*. Setelah lagu *tumbaran* tersebut selesai dinyanyikan, maka A segera menangkap salah satu dari pemain *mentas*, sedangkan pemain *mentas* lainnya diam tidak mengeluarkan suara sedikitpun agar pemain *dadi* tidak mengenali siapa yang tertangkap. Kemudian pemain A berusaha menebak siapa pemain *dadi* yang telah ditangkapnya itu. Apabila ia benar menebak, maka pemain yang tertebak tersebut menggantikan pemain A untuk menjadi pemain *dadi*. Akan tetapi jika pemain A salah menebak,

maka ia akan terus menjadi pemain *dadi* hingga ia dapat menebak dengan benar⁴³.

<i>Tumbaran-tumbaran</i>	‘Tumbaran-tumbaran
<i>sega wuduk pari anyar</i>	Nasi uduk dari padi yang masih baru
<i>Wong picak jegalen aku</i>	Orang yang tidak dapat melihat, jegallah aku

3.6.2 Analisis

Syair tembang dolanan *Tumbaran* ini hanya berisi tiga baris. Baris pertama berbunyi *tumbaran tumbaran*, yang berasal dari kata *tumbar* yang artinya ketumbar (Poerwadarminta, 1939: 612), mendapat akhiran *-an*, sehingga mengandung pengertian menyerupai ketumbar atau seolah-olah adalah ketumbar. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa *tumbar* adalah biji-bijian yang termasuk rempah dan bentuknya bulat kecil. Hal tersebut terlihat dalam permainan *tumbaran* yang membentuk lingkaran kecil seperti biji ketumbar (Depdikbud, 1997/1998: 123).

Kemudian pada baris kedua berbunyi *sega wuduk pari anyar*. *Sega* artinya beras yang sudah matang (Poerwadarminta, 1939: 552) atau juga sering disebut dengan nasi (Poerwadarminta, 1985: 286). *Wuduk* artinya gajih, sedangkan *nasi wuduk* artinya nasi gurih (yang diberi santan) (Poerwadarminta, 1939: 666) yang lebih dikenal dengan nama nasi uduk, karena nasi tersebut menggunakan santan dan santan tersebut pada dasarnya mengandung lemak dan rasanya gurih. *Pari* artinya padi (Poerwadarminta, 195: 237), sedangkan *anyar* artinya baru, baru jadi (ada), baru saja terjadi, belum lama (Poerwadarminta, 1939: 14). Jadi *sega wuduk pari anyar* artinya nasi uduk dari padi yang masih baru. Maksudnya adalah nasi uduk tersebut terbuat dari padi yang baru saja dituai. Hal tersebut sesuai dengan gerakan yang mereka lakukan, yaitu pada saat anak-anak yang *mentas* melakukan gerakan berputar sambir bergandengan dengan bentuk melingkar seolah merupakan mereka adalah nasi uduk dari padi yang masih baru. Syair tembang tersebut seolah menggoda si pemain *dadi* bahwa mereka adalah nasi uduk yang siap untuk dimakan.

Pada baris akhir syair tembang dolanan *Tumbaran* ini berisi *wong picak*

⁴³ *Ibid*, hlm. 124.

jegalen aku. *Wong* artinya orang (Depdikbud, 1985: 343), sedangkan *picak* artinya matanya sama sekali tidak dapat digunakan untuk melihat (Poerwadarminta, 1939: 495). *Wong picak* mengandung pengertian orang yang tidak dapat melihat. Kemudian kata selanjutnya adalah *jegalen*, berasal dari kata *jegal*⁴⁴ yang mendapat akhiran *-en* sehingga mengandung makna memerintah (dalam bahasa Indonesia artinya adalah *-lah*), sehingga *jegalen* berarti jegallah. *Aku* berarti aku, saya (Depdikbud, 1985: 5). *Jegalen aku* artinya jegallah aku. Jadi *wong picak jegalen aku* artinya orang yang tidak dapat melihat, jegallah aku. Hal tersebut sesuai dengan gerakan pada permainan *tumbaran*, yaitu pada saat pemain *mentas* berputar melingkari pemain *dadi* dan menggoda si pemain *dadi* untuk menjegal mereka. Kemudian ketika tembang tersebut habis, maka pemain *dadi* segera menangkap salah satu dari pemain *mentas* untuk segera ditangkap dan ditebak.

3.6.3 Nilai Pendidikan

a) Afektif

Nilai afektif dalam permainan *Tumbaran* adalah pada saat anak-anak bermain sambil bernyanyi. Bermain merupakan suasana yang menyenangkan bagi anak-anak, terlebih-lebih jika dilakukan sambil bernyanyi. Kebersamaan yang mereka lakukan dalam bermain dan bernyanyi di samping untuk bersenang-senang, juga melatih untuk bersosialisasi dengan individu yang lain. Permainan dengan nyanyian ini tanpa disadari telah melatih jiwa seni mereka. Dengan bernyanyi mereka dapat mengenal nada (dalam hal ini nada yang dinyanyikan dalam tembang *Tumbaran* adalah pentatonis), tempo, dan kekompakan ketika bernyanyi bersama-sama dengan anak-anak yang lain. Aturan-aturan yang terdapat dalam permainan ini juga harus mereka patuhi, dengan demikian anak diajarkan untuk taat pada peraturan, terlebih-lebih aturan tersebut telah ia sepakati sebelumnya. Selain itu, permainan ini juga melatih emosi anak dengan segala macam perasaan yang mereka rasakan pada saat permainan berlangsung. Ketika pemain *mentas* berputar melingkar, mereka merasa senang karena dapat *mentas* dan dapat bernyanyi bersama-sama dengan pemain *mentas* lainnya, akan tetapi ketika *tembang* yang mereka

⁴⁴ *Jegal* artinya jegal, menjegal; 1) menjatuhkan orang lain dengan mengait kakinya; 2) menghalangi atau menjatuhkan karier orang lain secara sembunyi-sembunyi (KBBI, 1991: 406).

nyanyikan telah habis, maka pada saat itulah timbul perasaan khawatir karena takut apabila tertangkap oleh pemain *dadi*. Terlebih-lebih jika anak tersebut dapat tertangkap dan tertebak oleh pemain *dadi*. Namun sebaliknya, bagi pemain *mentas* yang lain, apabila mereka tidak tertangkap, maka mereka akan bertambah senang. Demikian halnya bagi pemain *dadi*, apabila ia dapat menangkap pemain *mentas* dan dapat menebaknya, maka ia akan merasa senang dan puas karena tebakannya benar. Dalam menebak, pemain *dadi* juga telah melatih intuisinya hanya dengan meraba pemain *mentas* untuk kemudian meyakini dan menebaknya dengan benar. Akan tetapi jika pemain *dadi* salah menebak, maka akan timbul perasaan kecewa karena ia harus kembali menjadi pemain *dadi*.

b) Kognitif

Nilai kognitif yang terdapat dalam permainan ini adalah pada saat anak-anak bermain sambil bernyanyi. Anak-anak yang tadinya belum mengetahui permainan ini, bagaimana cara memainkannya, seperti apa syair tembang yang dinyanyikan, bagaimana nada dan temponya, perlahan-lahan ia serap dengan melihat, mendengar dan mengikuti permainan ini. Pengetahuan-pengetahuan baru yang ia serap melalui panca indera, seperti melihat, mendengar, mengamati, merupakan proses belajar untuk anak dan ini dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan, yaitu pada saat bermain. Proses belajar tanpa disadari anak yang dilakukan dalam bermain ini melatih daya ingat anak. Anak yang tadinya tidak tahu bagaimana cara memainkan permainan ini, setelah ia mengamati dan mengikuti permainan ini, maka menjadi tahu. Anak yang tadinya tidak mengetahui apa syair tembang yang dinyanyikan, seperti apa nada dan temponya, setelah ia mendengarkan dan mengikuti teman-temannya yang lain, maka ia menjadi tahu. Bahkan ketika permainan ini sering ia mainkan, tanpa ia sadari syair yang dinyanyikannya telah ia hafal. Dengan demikian anak juga mengenal akan bahasa, baik secara verbal melalui nyanyian yang ia lantunkan maupun non verbal melalui gerakan-gerakan yang dilakukan dalam permainan tersebut. Disamping itu, permainan ini juga melatih anak-anak yang memainkannya untuk dapat mengatur strategi, misalnya pada saat pemain *dadi* mulai menangkap, maka pemain

mentas berupaya untuk menghindari dari tangkapan tersebut. Selain itu, strategi lainnya adalah pada saat salah satu pemain *mentas* tertangkap pemain *dadi*, maka pemain *mentas* lainnya berupaya untuk tidak mengeluarkan suara agar pemain *dadi* sulit mengenali siapa yang telah ia tangkap. Bagi pemain *dadi*, ia juga melakukan sebuah strategi yaitu dengan mengingat-ingat ciri dari pemain *mentas* agar mudah dikenali pada saat diraba. Selain itu, permainan ini juga melatih ketepatan bagi anak yang *dadi* untuk dapat menebak temannya yang telah ia tangkap dari ciri-ciri yang telah ia ingat.

c) **Motorik**

Nilai motorik yang terdapat dalam permainan ini adalah ketika seluruh pemain berdiri selama permainan berlangsung. Hal tersebut dapat melatih kekuatan otot-otot kaki. Selain itu, bagi pemain *mentas*, mereka harus bergerak memutar selama *tembang dolanan Tumbaran* mereka nyanyikan. Gerakan tersebut juga dapat melatih kekuatan otot-otot kaki dan juga otot-otot tangan karena pemain *mentas* melakukan gerakan memutar sambil bergandengan tangan.

BAB 4 KESIMPULAN

Dolanan Anak merupakan permainan yang berfungsi sebagai alat penghibur, sarana bersenang-senang dan pengisi waktu luang. Namun, selain dimainkan sebagai sarana bersenang-senang dan pengisi waktu luang, *Dolanan Anak* merupakan suatu bentuk komunikasi yang mengandung pesan didalamnya.

Makna yang terdapat dalam *Dolanan Anak* dikomunikasikan baik secara verbal maupun nonverbal. Komunikasi verbal terdapat pada tembang yang mereka nyanyikan, sedangkan nonverbal terdapat pada gerakan yang mereka lakukan. Secara keseluruhan, hal tersebut merupakan suatu sistem tanda yang mengandung makna. Tembang yang mereka nyanyikan dengan gerakan yang mereka lakukan pada saat permainan berlangsung mengandung makna yang saling mendukung satu sama lain. Syair tembang dan gerakan-gerakan yang dilakukan pada permainan ini merupakan tanda, *signifiantnya* adalah pemain yang menyanyikan serta melakukan permainan ini, sedangkan *signifiannya* adalah konsep atau makna yang terdapat dalam syair tembang ataupun gerakan yang dilakukan dalam permainan. Hal tersebut tidak hanya memiliki makna yang menjelaskan bahwa antara tembang yang dinyanyikan dengan gerakan yang dilakukan merupakan suatu kesatuan yang saling mendukung, tetapi juga memiliki makna yang secara tidak langsung telah mendidik anak dalam berperilaku serta membantu proses tumbuh kembang anak. Dalam hal ini, pendidikan yang terdapat didalamnya

merupakan bentuk didikan yang secara tidak langsung membantu prosus tumbuh kembang anak baik secara afektif yang berkaitan dengan perasaan yang dialaminya secara emosional, kognitif yang berperan penting bagi proses perkembangan otak dan kecerdasan mereka dan juga motorik yang berkaitan dengan perkembangan tubuh mereka secara fisik.

Ketiga aspek tersebut terdapat pada *Dolanan Anak* yang penulis teliti dan keseluruhannya memiliki kesamaan baik dalam afeksi, kognisi dan motoriknya. Secara afektif, *Dolanan Anak* menimbulkan perasaan senang bagi anak-anak yang memainkan. Sesuai dengan sifat dari permainan, yaitu menyenangkan. Terlebih-lebih *dolanan* tersebut mengandung nyanyian yang dapat melatih jiwa seni mereka dengan mengenal nada (pentatonis), irama, tempo dan kekompakan karena dinyanyikan bersama-sama dengan teman yang lain. Dengan demikian, hal tersebut secara tidak langsung telah melatih jiwa sosial dan kebersamaan bagi anak-anak karena mereka bernyanyi dan bermain bersama-sama. Selain itu, *Dolanan Anak* melatih anak untuk merasakan berbagai emosi positif yang berguna bagi dirinya, seperti rasa takut apabila tertangkap atau tertebak oleh pemain *dadi*, rasa senang apabila dapat memenangkan permainan, rasa kecewa apabila menjadi pemain *dadi*, dan semangat untuk dapat memenangkan permainan. Secara kognitif, *Dolanan Anak* melatih anak untuk belajar hal-hal baru, terlebih-lebih bagi *bawang kothong* 'anak bawang' yang belum mengetahui apa-apa mengenai permainan tersebut. Anak yang tadinya tidak tahu, kemudian ia belajar dengan melihat, mengamati dan mengikuti jalannya permainan tersebut. Proses belajar tanpa paksaan tersebut mudah sekali diserap oleh anak-anak hingga dengan sendirinya ia dapat melakukan dan mengikuti jalannya permainan serta dapat menyanyikan bahkan menghafal tembang yang dinyanyikan dengan mudah. Selain itu, permainan anak juga melatih kecepatan berpikir serta berstrategi untuk dapat memenangkan permainan. Secara motorik, permainan anak melatih proses pertumbuhan anak karena dengan bermain, mereka dapat bergerak bebas, berlari dan melakukan gerakan-gerakan lainnya dalam permainan. Melalui bermain, anak dapat melatih otot-otot tubuh mereka serta melatih kekuatan fisik mereka. Dengan demikian, tanpa disadari mereka telah melakukan suatu olah raga yang berguna bagi kesehatan dan berpengaruh bagi pertumbuhan fisik mereka.

DAFTAR REFERENSI

- Arintoko, B
1957 *Dolanan Jawi*. Jakarta: Noordhooff-Kolff N.V.
- Baraja, Abubakar
2008 *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Studia press.
- Danandjaya, James
1991 *Folklor Indonesia*. Jakarta: PT Temprint.
- Dhamamulya, Sukirman, dkk.
2008 *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Depdikbud
1992/1993 *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Depdikbud
1997/1998 *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Dipadjaja, S. Asdi
1985 *Moralisasi Masyarakat Jawa Lewat Cerita Binatang, Pendidikan Moral dan Ilmu Jiwa*. Yogyakarta: Proyek Penelitian dan pengkajian Kebudayaan Nusantara.
- Hoed, Benny. H
2004 *"Bahasa dan Sastra dalam Tinjauan Semiotik dan Hermeunetik"* dalam *Semiotika Budaya*. Depok: Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya, Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Universitas Indonesia.
- Herusatoto, Budiono.
1983 *Symbolisme dalam Budaya Jawa*. Yogyakarta: PT. Hanindita.
- Koentjaraningrat
1974 *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Garamedia.
- Lauder, Multamia RMT, dkk
2004 *Bahasa Sahabat Manusia: Langkah Awal Memahami Linguistik*. Depok: Departemen Linguistik Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.
- Mardalis
1989 *Metode Penelitian, Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta:

- Bumi aksara.
- Muljana, Slamet
1965 *Semantik, Ilmu Makna*. Kuala Lumpur: Oxford University Press.
- Mulyana, Dedi
2007 *Ilmu Komunikasi, suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, Tadkiroatun
2008 *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Overbeck, H
1938 *Javaansche Meisjesspelen en Kinderliedjes*. Yogyakarta.
- Purna, Made
1993 *Pengukuhan Nilai-nilai Budaya Melalui Dendang pengasuhan Anak*. Jakarta: Depdikbud.
- Rahyono, F.X
2002 *Representamen Kebudayaan Jawa: Teknik Komparatif Referensial pada teks "Wedhatama" dalam Wacana: Jurnal ilmu Pengetahuan Budaya Vol. 4 No. 1, April 2002*. Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya.
- Soeroso
1984 *Lagu Dolanan Slendro – Pelog*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia, Fakultas Kesenian.
- Subalidinata, R.S.
1981 *Seluk Beluk Kesusastraan Jawa*. Yogyakarta: keluarga Mahasiswa Sastra Nusantara Fakultas Sastra Universitas gajah Mada.
- Suyanto, Slamet
1995 *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Tashadi
1992/1993 *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Teeuw, A
1978 *Tergantung pada Kata*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Wahjono, Parwati
2004 *"Makna Dolanan Anak-anak Jawa" dalam Laku*. Depok: Program Studi Jawa Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.

SKRIPSI

Saptawuryandari, Nurweni

1987 *30 Teks Puisi Dolanan Anak-anak Taman Siswa Ibu Pawaiyan Yogyakarta, Analisis dan Fungsinya.* [Skripsi Sarjana, Universitas Indonesia].

DISERTASI

Wahjono, Parwati

1993 *Hakikat dan Fungsi Permainan Ritual Magis Nini Thowok Bagi Masyarakat Pendukungnya, Sebuah Studi Kasus di Desa Banyumudal- Gombang.* [Disertasi Doktor, Universitas Indonesia].

KAMUS

Darmasoetjipta, F.S

1993 *Kamus Peribahasa Jawa, dengan Penjelasan Kata-kata dan Pengertiannya.* Yogyakarta: Kanisius.

Depdikbud

1985 *Kamus Praktis Jawa – Indonesia.* Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.

1991

Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua. Jakarta: Balai Pustaka.

Poerwadarminta, W.S.J

1939 *Baoesastra Jawa.* Batavia: Groningen.

Prawiroatmodjo, S

1988 *Bausastra Jawa – Indonesia Jilid I.* Cetakan 3. Jakarta: PT Karya Unipress.

1989

Bausastra Jawa – Indonesia Jilid II. Cetakana 4. Jakarta: PT Karya Unipress.

LAMPIRAN

1. *Cublak-cublak Suweng*



2. Jamuran



2.1 Jamur Let Uwong



2.2 Jamur Parut



2.3 Jamur Kendhil



2.4 Jamur Gagak



3. Lepetan





4. Gajah Talena







5. Tumbaran



RIWAYAT HIDUP



VIVI WIJAYANTI, Lahir di Jakarta, 22 Oktober 1986. Anak kelima dari lima bersaudara. Memperoleh pendidikan dasar di SDN 16 Jakarta, pendidikan menengahnya di SMPN 149 Jakarta dan mendapatkan ijazah Sekolah Menengah Atas Negeri 50 Jakarta pada tahun 2004, kemudian melanjutkan studi di Program Studi Jawa Universitas Indonesia, hingga memperoleh gelar Sarjana Humaniora dengan Skripsi yang berjudul *Nilai Pendidikan dalam Dolanan Anak*.

Semasa kuliah pernah menjadi Koordinator Bidang Kesenian Keluarga Mahasiswa Sastra Jawa Selama dua periode. Mengikuti seminar-seminar, kegiatan seni, seperti karawitan, macapat, tari, dan teater serta berbagai pentas seni di Universitas Indonesia hingga ke Negara Jerman bersama Komunitas Wayang Universitas Indonesia.