



PEMBINAAN NILAI BUDAYA MELALUI PERMAINAN RAKYAT DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA



DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

**PEMBINAAN NILAI BUDAYA MELALUI
PERMAINAN RAKYAT
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

**Milik Depdikbud
Tidak diperdagangkan**



PEMBINAAN NILAI BUDAYA MELALUI PERMAINAN RAKYAT DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Tim Penyusun :
Dra. Christriyati Ariani
Dra. Siti Munawaroh
Drs. Hartoyo
Drs. Tugas Tri Wahyono
RA. Maharkesti, BA

Konsultan
Dr. Suharsimi Arikunto

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN
BAGIAN PROYEK PENGAJIAN DAN PEMBINAAN NILAI-NILAI BUDAYA
PROPINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
TAHUN ANGGARAN 1997/1998**

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah Swt. yang telah melimpahkan Rahmat-Nya sehingga Bagian Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya DIY pada tahun anggaran 1997/1998 dapat menerbitkan buku berjudul **"Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta"**. Buku ini merupakan hasil proyek tahun anggaran 1996/1997, penelitiannya dilakukan oleh Dra. Christiyati Ariani dkk, staf Peneliti Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta.

Maksud dan tujuan diterbitkannya buku ini selain untuk menambah khasanah dunia pustaka, juga sebagai upaya dalam ikut membina dan melestarikan serta menyebarkan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Permainan Rakyat untuk memperkaya khasanah budaya bangsa kepada masyarakat pada umumnya dan generasi muda pada khususnya.

Kami menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan penelitian hingga diterbitkannya buku ini berkat kerja keras dari tim penyusun dan juga adanya kerjasama yang baik dari semua pihak, terutama Pemerintah Daerah Tingkat I Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Pemerintah Daerah Tingkat II Kabupaten Bantul dan Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta, sebagai pelaksananya. Untuk itu kepada semua pihak yang telah turut membantu usaha penelitian hingga diterbitkannya buku ini, kami mengucapkan terima kasih, semoga buku ini bermanfaat.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



SAMBUTAN
KEPALA KANTOR WILAYAH DEPARTEMEN
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PROPINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diiringi rasa syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa saya menyambut baik diterbitkannya naskah hasil perekaman "**Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta**" oleh Bagian Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya DIY Tahun Anggaran 1997/1998.

Permainan anak-anak/Permainan Rakyat merupakan salah satu kegiatan pendidikan di luar sekolah yang sangat penting artinya dalam proses sosialisasi. Dalam permainan anak-anak dikenalkan nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan bagi pedoman untuk pergaulan sosial dan memainkan peran sesuai dengan kedudukan sosial yang nantinya mereka lakukan.

Permainan rakyat daerah merupakan salah satu cirikhas nilai budaya di suatu daerah dan merupakan peninggalan nenek moyang yang perlu dibina dan dilestarikan guna memperkuat kebudayaan nasional dalam rangka memperkokoh jatidiri bangsa Indonesia.

Dalam era globalisasi dan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, nilai budaya daerah seperti permainan rakyat bisa tergeser oleh nilai budaya asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia. Oleh karena itu kegiatan inventarisasi, pengkajian dan melestarikan nilai permainan rakyat merupakan salah satu upaya pendokumentasian nilai budaya tersebut yang saat ini sudah mulai ditinggalkan oleh pendukungnya.

Saya menghargai karya dan kreativitas Bagian proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya DIY Tahun Anggaran 1997/1998 dalam upaya menggali, meneliti dan menerbitkan naskah berjudul "Pembinaan Nilai Budaya Daerah Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta", semoga bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Kepala Kantor Wilayah
Pendidikbud Propinsi DIY



RUSLI RACHMAN
NIP 130253385

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XII
ABSTRAK	XVII
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Permasalahan	1
B. Permasalahan	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Ruang Lingkup	5
E. Kerangka Konsep	6
F. Metode Penelitian	11
1. Lokasi Penelitian	11
2. Obyek Atau Variabel Penelitian	11
3. Populasi Dan Sampel	12
4. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data	12
4.1. Wawancara	13
4.2. Angket	13
4.3. Studi Dokumentasi	13
5. Teknik Dan Analisa Data	13
6. Prosedur Penelitian	14
BAB II. GAMBARAN UMUM DAERAH PENELITIAN	15
A. KECAMATAN DLINGO	15
1. Lokasi, Luas, Dan Batas	15
2. Kondisi Alam Dan Fisik	17
3. Kependudukan	18

B. DESA TEMUWUH	24
1. Letak, Luas, Dan Batas	24
2. Kondisi Alam Dan Fisik	25
3. Keadaan Penduduk	26
4. Kondisi Sosial Ekonomi Dan Budaya	30
 BAB III. PERMAINAN ANAK TRADISIONAL DI DESA TEMUWUH ..	 35
A. HASIL PENELITIAN DENGAN SISWA	38
1. Tingkat Pengenalan Siswa Terhadap Permainan Tradisional	38
2. Tingkat Keseringan Siswa Memainkan Permainan Tradisional	42
3. Tingkat Kesenangan Siswa Dalam Memainkan Permainan Tradisional	46
 B. HASIL PENELITIAN DENGAN GURU	 49
1. Tingkat Pengenalan Guru Terhadap Permainan Tradisional	51
2. Tingkat Keseringan Permainan Tradisional Dimainkan Oleh Anak Di Desa Temuwuh Menurut Pengamatan Guru	54
3. Perlu Tidaknya Permainan Tradisional Dilestarikan Menurut Pendapat Guru	56
 C. HASIL PENELITIAN DENGAN MASYARAKAT	 64
1. Tingkat Pengenalan Masyarakat Terhadap Permainan Tradisional	65
2. Tingkat Keseringan Permainan Tradisional Dimainkan Oleh Anak Di Desa Temuwuh Menurut Pengamatan Masyarakat	67

3. Perlu Tidaknya Permainan Tradisional Dilestarikan	
Menurut Pendapat Masyarakat	70
D. WAKTU DAN SAAT BERMAIN	76
E. TEMPAT BERMAIN	79
F. SIFAT PERMAINAN	81
BAB IV HAKEKAT DAN FUNGSI PERMAINAN TRADISIONAL.....	85
A. DESKRIPSI PERMAINAN TRADISIONAL YANG DIKENAL	
OLEH RESPONDEN	86
1. Ancak-Ancak Alis	86
2. Blarak-Blarak Sempal	89
3. Benthik	90
4. Cublak-Cublak Suweng	95
5. Dhingklik Oglak-Aglik	96
6. Dhelikan	98
7. Gamparan	100
8. Gobag Sodor	104
9. Gatheng	107
10. Jamuran	111
11. Lepetan	112
12. Man Dhoblang	115
13. Nini Thowong	117
14. Oncit	121
15. Tumbaran	123
16. Usreke	124
17. Wedhus Prucul	125
B. HAKEKAT DAN FUNGSI PERMAINAN MENURUT	
RESPONDEN	127
1. Menghibur Diri	129
2. Membentuk Kreativitas	140

3. Membentuk Kepribadian	148
BAB V KAJIAN NILAI-NILAI BUDAYA	151
A. NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG DALAM PERMAINAN TRADISIONAL	151
1. Nilai Demokrasi	163
2. Nilai Pendidikan	163
3. Nilai Kepribadian	166
4. Nilai Keberanian	167
5. Nilai Kesehatan	168
6. Nilai Persatuan	168
7. Nilai Moral	169
B. NILAI-NILAI YANG PERLU DIBINA MENURUT PENDAPAT RESPONDEN	169
C. UPAYA PELESTARIAN DAN PEMBINAAN PERMAINAN TRADISIONAL	173
1. Pelestarian Permainan Tradisional	173
2. Pembinaan Permainan Tradisional	176
 BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
Kesimpulan	181
Saran-Saran	185
 DAFTAR PUSTAKA	187
 LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR INFORMAN	193
DAFTAR RESPONDEN	194
PETA	198
FOTO-FOTO	200

DAFTAR TABEL

	Halaman
TABEL	
II.1. Bentuk Penggunaan Lahan Kecamatan Dlingo	16
II.2. Penduduk Menurut Umur Dan Jenis Kelamin Di Kecamatan Dlingo Tahun 1995	19
II.3. Tingkat Pendidikan Penduduk Kecamatan Dlingo Tahun 1995	21
II.5. Jumlah Dan Perkembangan Penduduk Di Desa Temuwuh Tahun 1995	28
II.6. Penduduk Menurut Umur Dan Jenis Kelamin Di Desa Temuwuh	29
II.7. Tingkat Pendidikan Penduduk Desa Temuwuh Tahun 1995	
II.8. Jenis Dan Perkembangan Penduduk Desa Temuwuh Tahun 1995 ...	32
III.1. Skor Dan Kategori Tingkat Pengenalan Siswa Terhadap Permainan Tradisional Oleh Siswa SD Di Desa Temuwuh	41
III.2. Skor Dan Kategori Tingkat Keseringan Siswa Dalam Memainkan Permainan Tradisional	44
III.3. Skor Dan Tingkat Kesenangan Siswa Dalam Memainkan Permainan Tradisional	47
III.4. Skor Dan Tingkat Pengenalan Guru Terhadap Permainan Tradisional	51
III.5. Skor Dan Kategori Tingkat Keseringan Permainan Tradisional Dimainkan Oleh Anak Di Desa Temuwuh Menurut Pengamatan Guru	55
III.6. Perlu Tidaknya Permainan Tradisional Dilestarikan Menurut Pendapat Guru	58
III.7. Kemungkinan Pelestarian Permainan Tradisional Melalui TK Dan SD Menurut Pendapat Guru	63
III.8. Skor Dan Tingkat Pengenalan Masyarakat Terhadap Permainan Tradisional	65
III.9. Skor Dan Tingkat Keseringan Permainan Tradisional Dimainkan Oleh Anak Di Desa Temuwuh Menurut Pengamatan Masyarakat	68

III.10. Skor Dan Kategori Perlu Tidaknya Permainan Tradisional Dilestarikan Menurut Pendapat Masyarakat	71
III.11. Kemungkinan Pelestarian Permainan Tradisional Melalui TK Dan SD Menurut Pendapat Masyarakat	75
III.12. Pendapat Responden Tentang Waktu Yang Sering Digunakan Anak Untuk Bermain	77
III.13. Waktu Terbaik Bagi Anak Untuk Bermain Menurut Pendapat Responden	78
III.14. Pendapat Responden Tentang Sifat Permainan Terbaik Yang Diperkenalkan Kepada Anak	82
III.15. Alasan Responden Memilih Sifat Permainan	83
V.1. Nilai-Nilai Budaya Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Menurut Pendapat Guru	153
V.2. Nilai-Nilai Budaya Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Menurut Masyarakat	155
V.3. Nilai-Nilai Budaya Yang Terdapat Dalam Permainan Tradisional Yang Dikenal	159
V.4. Nilai Budaya Dalam Permainan Tradisional Yang Perlu Dibina Menurut Pendapat Responden	170
V.5. Alasan Responden Menjawab Nilai-Nilai Tertentu Yang Harus Dibina	172
V.6. Cara Tepat Untuk Melestarikan Permainan Tradisional Menurut Pendapat Responden	175
V.7. Pembinaan Permainan Anak Tradisional Menurut Pendapat Responden	178

DAFTAR PETA

1. Peta Kecamatan Dlingo	198
2. Peta Desa Temuwuh	199

DAFTAR FOTO

Gambar	Halaman
1. Permainan ancak-ancak alis	200
2. Seorang anak sedang "ditanyai" dalam permainan ancak-ancak alis	200
3. Permainan dhingklik oglak-aglik	201
4. Permainan cublak-cublak suweng	201
5. Seorang anak yang sedang "jadi" dalam permainan cublak-cublak suweng	202
6. Permainan usreke	202
7. Tampak ikatan tangan yang sangat kuat dan bersatu dalam permainan usreke	203
8. Permainan gobag sodor	203

ABSTRAK

Membicarakan tentang permainan rakyat pada jaman yang "modern" sekarang ini rasanya sudah mulai jarang. Sebab, dengan hadirnya berbagai teknologi-informasi permainan anak tradisional semakin terdesak dan akhirnya akan dilupakan oleh masyarakat. Titik berat penelitian ini adalah mencari informasi tentang pembinaan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan anak tradisional. Khususnya tentang permainan anak tradisional yang masih dimainkan oleh anak di Desa Temuwuh, Kecamatan Dlingo, Kabupaten Bantul, Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Oleh sebab itu jenis permainan yang dipilih dalam penelitian ini adalah permainan pendidikan yang menggunakan tembang yang dipilih dalam penelitian ini adalah permainan pendidikan yang menggunakan tembang (vokal) maupun tidak yang diambil secara acak. Maksud dari penelitian ini adalah mengetahui nilai-nilai apa saja yang terkandung dalam permainan anak tradisional dan bagaimana bentuk pembinaan yang diinginkan oleh masyarakat. Untuk mendapatkan data yang diinginkan ternyata juga dilakukan beberapa permainan tahap tentang permainan anak tradisional ini baik yang menyangkut pendataan permainan yang masih dimainkan, nilai yang terkandung dalam permainan, pelestariannya melalui pendidikan formal TK atau SD serta bagaimana bentuk pembinaan yang diinginkan oleh masyarakat.

Populasi penelitian ini adalah para siswa sekolah dasar, guru SD maupun guru TK di Desa Temuwuh serta masyarakat umum. Sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan jalan wawancara dengan pedoman wawancara maupun dengan rekaman, serta menggunakan angket yang instrumennya berupa daftar centang yang dilampiri dengan kertas kosong untuk menampung pendapat-pendapat pribadi. Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif dengan persentase dan rata-rata yang selanjutnya ditafsirkan secara kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengenalan responden terhadap permainan anak tradisional yang diperkenalkan dalam penelitian ini boleh dikatakan sangat rendah. Dari ke-30 jenis permainan anak ternyata hanya 18 permainan saja yang dikenal oleh responden. Ke-18 permainan tersebut sangat beragam baik permainan yang menggunakan tembang maupun tidak, dapat dimainkan dalam ruangan maupun tidak, dapat dimainkan oleh anak laki-laki saja ataupun anak perempuan saja bahkan keduanya dan sebagainya. Responden juga mengakui bahwa ke-18 permainan tersebut mengandung nilai-nilai tertentu

yang sangat penting bagi anak antara lain nilai kerjasama, kedisiplinan, kejujuran, ketekunan, ketrampilan, keberanian dan sebagainya, Untuk itu, permainan anak tradisional memang perlu dilestarikan. Wadah yang paling sesuai untuk pelestarian permainan anak tradisional adalah TK dan SD serta perlunya diadakan berbagai lomba maupun festival yang diselenggarakan oleh masyarakat.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Berbicara masalah permainan maka pikiran kita selalu mengaitkannya dengan anak-anak. Permainan dan anak merupakan dua dunia yang tidak dapat dipisahkan. Hampir sepanjang waktu kehidupannya anak selalu dalam kondisi bermain. Apabila ada seorang anak yang duduk termenung tanpa melakukan apa-apa dapat dipastikan bahwa anak tersebut sudah tidak dalam keadaan normal, mungkin sedang sakit fisik maupun psikis atau keduanya (Arikunto, 1993: 1). Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa permainan seusia umumnya dengan manusia, kapan dan dimana ada manusia disitu selalu ada permainan. Permainan yang pertama kali dijumpai oleh anak adalah permainan tradisional yang diperoleh secara turun temurun. Jadi secara alamiah anak akan bermain dengan permainan tradisional yang dijumpai di lingkungannya, di samping juga permainan yang lain. Gejala seperti itu masih sering dijumpai di daerah pedesaan, sedangkan di daerah perkotaan permainan tradisional sudah banyak digantikan oleh permainan yang relatif baru atau "modern".

Permainan anak-anak merupakan salah satu sarana kegiatan pendidikan di luar sekolah yang sangat penting artinya dalam proses sosialisasi. Anak-anak belajar mengenai nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan sebagai pedoman untuk pergaulan sosial dan memainkan peran sesuai dengan kedudukan sosial yang nantinya mereka lakukan. Dengan bermain anak dapat menentukan jalan hidup serta kepribadiannya (Budhisantoso, 1993; Arikunto, 1993).

Dari segi sosialisasi anak dikembangkan manakala ia bergabung dengan teman sebayanya. Dapat bermain bersama teman sebaya adalah suatu keberuntungan, sebab anak dapat mengembangkan rasa berteman bahkan rasa demokrasi. Sebab, di dalam setiap bermain setiap anggota mempunyai kedudukan yang sama, apakah itu anak orang kaya atau miskin, anak pejabat atau tukang dan sebagainya. Jiwa anak tanpa beban dan mereka dapat melakukan melalui undian atau *sud* dengan menggunakan jari untuk menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah atas urutan bermain.

Rasa sportifitas dan loyalitas sebagai salah satu anggota dapat ditumbuhkan. Setiap peserta permainan ikut menentukan permainan dan mempertanggungjawabkan. Sebab jenis permainan tradisional yang cenderung mengikutsertakan banyak anggota bermain, lebih menumbuhkan rasa komperatif, sosialitas, loyalitas serta solidaritas jika dibandingkan dengan jenis permainan modern yang sebagian besar lebih menjurus pada sikap individualitas. Oleh sebab itu di samping merasa senang dengan jenis permainan yang dilakukan oleh anak, secara tidak langsung anak juga mendapatkan nilai-nilai tertentu yang sangat mendukung dalam pengembangan kepribadiannya kelak (Purnomo, 1995: 4).

Pada dasarnya jenis permainan yang dilakukan oleh anak-anak sangat bervariasi dan dibedakan berdasarkan sifatnya, jenis kelamin, macam, bentuk serta saat kapan permainan itu dimainkan, di samping juga sangat ditentukan oleh musim atau "usum-usuman". Artinya hanya pada saat-saat tertentu jenis saja permainan itu dimainkan oleh anak. Misalnya untuk daerah pedesaan setelah musim panen atau musim "bero" biasanya banyak anak-anak yang melakukan permainan layang-layang dan sebagainya.

Ditinjau dari segi sifat permainan, maka Dananjaya (1991: 171) membedakan permainan menjadi dua kelompok yaitu permainan yang sifatnya untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*games*). Perbedaan diantara keduanya adalah jenis permainan yang sifatnya hanya untuk bermain lebih bersifat sebagai pengisi waktu luang atau rekreasi sedangkan jenis permainan bertanding mempunyai sifat khusus seperti lebih terorganisasi, kompetitif, dimainkan paling sedikit dua orang, mempunyai kriteria yang menentukan menang dan kalah, serta mempunyai peraturan permainan yang telah diterima oleh pesertanya.

Dari sifat permainan tersebut, maka bagi anak yang akan memainkan suatu permainan tertentu mereka harus mengetahui kriteria apa saja yang harus dipikirkan, strategi apa yang harus diperhitungkan, langkah apa yang harus dijalankan dan sebagainya. Dharmamulya (1992: 54) menyebutkan bahwa permainan anak tradisional sangat mengandung beberapa nilai tertentu yang dapat ditanamkan dalam diri anak. Nilai-nilai tersebut antara lain rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling membantu dan sebagainya yang kesemuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat.

Berbagai nilai yang sangat luhur yang terkandung di dalam permainan anak tradisional tersebut menggambarkan bahwa permainan anak tradisional dapat digunakan sebagai media yang tepat untuk menanamkan kepribadian pada diri anak. Oleh sebab itu keberadaan permainan tradisional hendaknya tetap dilestarikan di samping permainan anak tradisional juga merupakan warisan budaya bangsa.

B. Permasalahan

Permainan anak atau yang sering disebut dengan dolanan anak-anak merupakan salah satu aset budaya bangsa yang harus tetap dilestarikan. Maksud pelestarian adalah menjaga agar permainan anak tradisional tetap ada, dan akan lebih baik lagi jika permainan anak tradisional dapat berkembang. Artinya, di samping permainan anak tradisional tetap hidup di masyarakat pendukungnya, juga adanya upaya agar permainan tersebut tidak statis, namun dapat berkembang sesuai dengan perkembangan jaman. Akan tetapi kenyataan seperti itu sulit untuk dilakukan. Mengapa?. Dewasa ini dengan adanya arus globalisasi yang dirasakan oleh dunia termasuk Indonesia menyebabkan terjadinya perubahan tata nilai tradisional yang didukung oleh hadirnya produk-produk modern ikut pula mempengaruhi keberadaan permainan tradisional.

Hal yang serupa juga diungkapkan oleh Soekiman (1984: 2) yang mengatakan bahwa di samping akibat pengaruh globalisasi, hilangnya permainan anak tradisional juga diakibatkan oleh beberapa faktor yaitu faktor historis, faktor kebijaksanaan dalam pendidikan formal, faktor hilangnya prasarana serta terdesaknya dengan permainan import yang lebih "modern".

Dari segi historis, selama perang kemerdekaan dimana kondisi pada saat itu perhatian kita tertumpu pada revolusi fisik sehingga unsur bermain dilupakan. Kecuali itu, kebijaksanaan pendidikan sekarang ini yang lebih mengutamakan kepada jenis pendidikan teknis, sehingga permainan anak tradisional sering dilupakan. Kemudian hilangnya permainan anak tradisional juga diakibatkan oleh perkembangan perumahan yang semakin menjamur di daerah pinggiran perkotaan maupun di perkotaan mengakibatkan lahan bermain semakin berkurang. Akhirnya, akibat derasnya permainan import yang masuk ke negara kita yang lebih bersifat "modern" karena dukungan teknologi canggih, lebih praktis, dapat dilakukan seseorang dalam suatu ruangan yang sempit, dan hal ini sangat sesuai dengan kondisi perumahan-perumahan saat ini.

Melihat beberapa kendala yang dihadapi oleh keberadaan permainan anak tradisional, maka perlu kiranya ada upaya agar permainan anak tradisional tetap diakui, terutama oleh masyarakat pendukung permainan tersebut. Sebab, di dalam permainan anak terutama permainan anak tradisional mempunyai arti yang sangat penting dalam pendidikan budaya bangsa. Terutama untuk menanamkan nilai-nilai budaya, norma-norma sosial serta pandangan hidup (*weltanschauung*) dalam masyarakat serta lingkungan dalam arti yang luas. Untuk itu yang menjadi permasalahan adalah:

- a. Nilai-nilai budaya apa saja yang terdapat dalam permainan anak tradisional yang dapat ditanamkan kepada anak didik yang sesuai dengan pembangunan dewasa ini.
- b. Bentuk pembinaan yang bagaimana yang sesuai dengan kondisi sekarang agar permainan anak tradisional tetap lestari dan diakui keberadaannya oleh masyarakat pendukungnya.

C. Tujuan Penelitian

Di dalam istilah pembinaan terkandung maksud suatu tindakan secara terencana untuk mengembangkan dan menanamkan nilai-nilai yang positif bagi pembangunan kepribadian suatu kolektif (Dananjaya, 1996: 1). Mengingat sifat dan masa penelitian ini yang cukup singkat yaitu satu tahun anggaran 1996/1997, maka penelitian dengan judul **Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta**, bertujuan untuk mencari informasi tentang bentuk pembinaan yang bagaimanakah yang sesuai dengan kondisi sekarang, serta nilai-nilai budaya apa saja yang terdapat di dalam permainan tradisional yang perlu dibina bagi anak didik.

Dengan terbinanya anak melalui nilai-nilai budaya tertentu yang diperoleh melalui masa bermainnya, maka diharapkan nilai-nilai tersebut mudah diserap oleh anak didik dan yang selanjutnya dapat dijadikan sebagai bekal utama dalam pembentukan kepribadiannya di masa depan. Oleh sebab itu tujuan utama yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui nilai-nilai apa saja yang ingin dibina melalui permainan anak tradisional tertentu yang dapat dijadikan sebagai pembentukan kepribadian anak tersebut. Tentu saja nilai-nilai tersebut disesuaikan dengan kondisi pembangunan yang terjadi saat sekarang. Selanjutnya mencari bentuk pembinaan yang bagaimana yang sangat sesuai, agar permainan anak

tradisional tetap lestari, tetap sering dimainkan oleh anak serta diakui keberadaanya oleh masyarakat pendukungnya

Penelitian ini akan berguna andaikata dapat disebarluaskan kepada masyarakat luas terutama bagi mereka yang berkecimpung di bidang pendidikan atau mereka yang menaruh perhatian terhadap dunia pendidikan. Agar dapat tercapai semua, maka diperlukan langkah-langkah tertentu antara lain:

- a. Mengetahui jenis permainan tradisional yang masih dimainkan oleh masyarakat.
- b. Mengetahui nilai-nilai budaya apa saja yang terkandung di dalam permainan tradisional.
- c. Mengetahui pendapat dari masyarakat tentang perlu tidaknya permainan anak tradisional untuk dilestarikan.
- d. Mengetahui pendapat masyarakat terhadap kemungkinan pelestarian permainan anak tradisional melalui lembaga pendidikan formal dan non formal.

D. Ruang Lingkup

Walaupun judul penelitian ini menitikberatkan kepada permainan rakyat, namun yang menjadi fokus utama penelitian ini adalah permainan anak tradisional. Pertimbangannya adalah karena permainan anak tradisional termasuk dalam salah satu bentuk permainan rakyat, dan menganggap bahwa permainan rakyat pasti suatu permainan yang bersifat tradisional pula.

Kemudian, jika dihubungkan dengan judul penelitian yaitu **Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta**, maka yang menjadi pendukung utama permainan tersebut adalah masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta yang merupakan sukubangsa Jawa, dan tentu saja mereka juga merupakan pendukung kebudayaan Jawa. Ruang lingkup obyek sasaran penelitian adalah anak-anak yang masih memainkan jenis permainan tradisional, para pendidik yang banyak berkecimpung dengan anak serta masyarakat secara umum. Sedangkan ruang lingkup wilayah yang telah ditentukan dalam Term Of Reference (TOR) adalah daerah pedesaan, tentu saja lokasi penelitian yang dipilih adalah sebuah pedesaan dari empat kabupaten yang terdapat dalam Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, yang di daerah tersebut masih banyak

terdapat jenis-jenis permainan anak tradisional yang dimainkan oleh masyarakatnya serta permainan tradisional tersebut masih dikenal.

Berdasarkan kriteria dan alasan tersebut, maka dipilih Desa Temuwuh, Kecamatan Dlingo, Kabupaten Bantul dengan maksud bahwa permainan rakyat yang terdapat di daerah tersebut pernah diinventarisasikan oleh Tim Proyek Inventarisasi Dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, dari Ditjenbud, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. Di samping itu, dalam bidang permainan anak tradisional di Kecamatan Dlingo, khususnya Kelurahan Temuwuh masih cukup kuat karena memiliki seorang pembimbing yang cukup handal yaitu Bapak Suyadi yang juga merupakan bekas siswa dari Pendidikan Taman Siswa serta bekas asuhan tokoh permainan anak tradisional yaitu Bapak Hadisukatno (alm). Bapak Suyadi lah yang aktif menggerakkan permainan tradisional kepada siswa yang terdapat di Kelurahan Temuwuh.

Jenis permainan anak yang dijadikan sebagai obyek dalam penelitian ini adalah jenis permainan yang berasal dari Daerah Istimewa Yogyakarta yang dipilih secara acak dari berbagai permainan anak tradisional, baik meliputi permainan pendidikan yang menggunakan tembang ataupun tidak, yang bersifat bermain (*play*) maupun bertanding (*games*). Sedangkan sasaran utama masyarakatnya adalah masyarakat Kelurahan Temuwuh, yang meliputi guru, tokoh masyarakat, serta siswa terutama siswa sekolah dasar.

E. Kerangka Konsep

Manusia dilahirkan dalam satu lingkungan. Lingkungan pertama yang dikenal manusia adalah lingkungan keluarga, kemudian pengenalan selanjutnya berupa lingkungan sekolah serta lingkungan masyarakat. Ketiga jenis lingkungan tersebut kesemuanya memberikan pendidikan yang cukup berarti bagi perkembangan seorang manusia (anak). Oleh sebab itu ketiga lingkungan tersebut dikenal dengan tripusat pendidikan (Haryanto, 1996: 24).

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama bagi seorang anak dalam proses pembentukan mental bagi diri anak di samping dipengaruhi pula oleh lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Di dalam lingkungan keluarga kepribadian anak pertama kali dibentuk, sehingga anak banyak dipengaruhi oleh norma-norma yang berlaku di dalam keluarganya. Pendidikan yang diperoleh dari lingkungan keluarga meliputi pula pendidikan budaya, agama serta dasar-dasar utama yang dijadikan sebagai bekal dalam masa dewasa kelak.

Pendidikan budaya diperoleh anak dalam keluarga melalui petunjuk keteladanan figur orang tua, dongeng-dongeng dan kegiatan yang bersifat pengarahan secara langsung maupun tidak langsung seperti tindakan berpralambang seperti rangkaian upacara daur hidup (*along life cycle*) yang dilaksanakan dalam keluarga (Budhisantoso, 1993: 15). Dari situlah anak dapat menyerap nilai-nilai budaya tertentu yang dapat sebagai pembentuk kepribadiannya yang dapat dijadikan sebagai bekal dalam kehidupannya kelak. Nilai-nilai budaya yang diserap oleh individu tersebut tentu saja konsep-konsep yang hidup dalam alam pikirannya yang dianggap sangat berharga, bernilai sebagai suatu pedoman yang memberi arah dan orientasi dalam kehidupannya (Koentjaraningrat, 1990: 190).

Dunia anak yang sering diidentifikasi dengan dunia bermain merupakan suatu masa yang sangat membahagiakan bagi diri anak. Disitulah proses sosialisasi (pembudayaan) anak terbentuk secara dini. Di dalam bermain anak belajar mengenal nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan sebagai pedoman untuk pergaulan sosial dan memainkan peran-peran sesuai dengan kedudukan sosial yang nantinya mereka lakukan. Eratnya anak dengan dunia bermain maka secara tidak langsung permainan anak dapat digunakan sebagai penentu jalan hidupnya serta pembentuk kepribadiannya (Arikunto, 1993: 3). Di samping itu dengan bermain dapat mewujudkan pertumbuhan dan perkembangan intelegensia anak. Dengan mainan atau dengan cara bermain anak akan dapat terangsang untuk mengembangkan dirinya sebagai sarana dalam proses dalam pembudayaan (sosialisasi), melatih anak untuk berpikir secara rasionalitas, melatih ketangkasan serta melatih anak untuk bertanggung jawab, melatih anak untuk belajar dalam pergaulan dengan teman sebayanya yang mempunyai pandangan yang berbeda-beda (Dharmamulya, 1992: 41). Dari sinilah kemudian anak dapat membandingkan, memilih dan menentukan langkah dan tindakan yang harus diambil apabila anak berteman dengan orang lain dan hal ini dapat mendidik anak agar tidak canggung dalam hidup bermasyarakat.

Menurut Dananjaya (1991: 171) menyebutkan bahwa permainan anak dimanapun di dunia ini biasanya dibedakan berdasarkan gerak tubuh seperti lari, lompat atau berdasarkan kegiatan sosial sederhana seperti kejar-kejaran, sembunyi-sembunyian, kelahi-kelahlian atau berdasarkan matematika dasar atau kecekatan tangan seperti menghitung atau melempar batu ke suatu lubang tertentu atau yang bersifat untung-untungan. Namun kadangkala

permainan anak yang sering dijumpai di pedesaan seringkali dibedakan berdasarkan pada perbedaan usia, jenis kelamin maupun perbedaan kedudukan sosial dan ekonomi.

Sedangkan Dharmamulya (1992: 46) membagi permainan anak berdasarkan pada maksud yang dikandungnya menjadi lima yaitu (1) permainan yang bersifat menirukan suatu perbuatan; (2) permainan yang mencoba kekuatan dan kecakapan; (3) permainan yang semata-mata bertujuan untuk pancaindra; (4) permainan dengan latihan bahasa; dan (5) permainan dengan gerak lagu dan wirama. Dari beberapa jenis permainan yang ada itu diharapkan dapat menumbuhkan kepribadian anak yang melakukan permainan itu..

Brouwer (1984: 4) menyebutkan bahwa kepribadian adalah corak tingkah laku sosial, corak opini dan sikap. Tingkah laku itu kadang-kadang terlihat kadang-kadang tidak. Jadi kadangkala kita menilai kepribadian seseorang berdasarkan gerak-gerik maupun tingkah lakunya. Sementara itu Maslow (1984: 49) menyebutkan bahwa kepribadian seseorang akan tampak baik apabila dapat terpenuhinya akan kebutuhan mereka. Kebutuhan yang paling fundamental adalah kebutuhan mewujudkan dirinya (*the need for self realization*), disamping adanya kebutuhan ingin tahu, kebutuhan untuk mencari informasi dan kebutuhan akan pengalaman baru. Apabila kita hubungkan dengan permainan anak, maka diharapkan dengan bermain anak dapat mewujudkan sepenuhnya siapa dirinya terhadap teman-teman sepermainannya dan keberadaan dirinya diakui oleh teman-temannya.

Sedangkan menurut Kardiner, Linton serta Dubois (Dananjaya, 1988: 51) mengatakan bahwa kepribadian yang dimiliki oleh kebanyakan anggota masyarakat sebagai akibat pengalaman mereka pada masa kanak-kanak yang sama. Struktur kepribadian dasar ini merupakan alat penyesuaian diri individu yang umum bagi semua individu dalam suatu masyarakat. Apabila kita jabarkan melalui permainan anak jelas bahwa dengan bermain melatih anak untuk menentukan jalan pikirannya melalui strategi yang harus dijalankan dalam tahap-tahap bermain. Kemudian melalui proses bermain anak dihadapkan kepada pilihan menerima atau menolak atas saran ataupun pendapat teman sebayanya. Akhirnya, kepribadian anak dapat berkembang dengan baik apabila kesejahteraan dan keamanannya terjamin. Jadi diusahakan agar anak dapat sebebas mungkin melakukan kegiatan bermainnya.

Selanjutnya, dari nilai-nilai yang terdapat di dalam permainan anak itu dapat membentuk suatu kepribadian yang sesuai dengan kondisi di masa sekarang. Artinya, melalui nilai-nilai budaya yang diserap di masa anak-anak dapat dijadikan sebagai bekal utama dalam masa dewasanya yang mana anak harus hidup di masyarakat. Pembangunan yang dilaksanakan dewasa ini dengan melalui tahap-tahap sejat Pelita I hingga Pelita VI yang sedang berlangsung sekarang ini bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Dengan demikian dengan adanya pembangunan juga mengharuskan adanya perubahan watak manusia tradisional menjadi manusia yang “modern”.

Inkelas seperti yang dikutip oleh Dananjaya (1988: 59) mengatakan bahwa ciri manusia modern dapat dilihat dari dua macam yaitu dari luar dan dari dalam. Ciri luar menyangkut hal-hal yang berhubungan dengan kondisi alam dan yang kedua menyangkut sikap nilai dan perasaan. Perubahan ciri luar seperti misalnya hadirnya industrialisasi, proses urbanisasi, faktor pendidikan dan sebagainya. Sedangkan perubahan yang terjadi dari dalam menyangkut perubahan watak manusia tradisional menjadi manusia modern melalui perubahan sikap, nilai, serta perasaan yang dijadikan sebagai pedoman hidupnya. Ciri manusia modern menurut Inkelas adalah :

- a. Mempunyai kesediaan untuk menerima pengalaman baru dan keterbukaan bagi pembaharuan.
- b. Berpandangan luas tidak terpukau pada masalah hidupnya saja, melainkan juga masalah negara dan dunia.
- c. Tidak mementingkan masa lampau, melainkan mementingkan masa kini dan masa yang akan datang serta menghargai waktu.
- d. Suka bekerja dengan perencanaan dan organisasi yang ketat.
- e. Yakin akan kemampuan manusia untuk menguasai alam.
- f. Yakin bahwa kehidupannya dapat diperhitungkan dan bukan ditetapkan pada nasib.
- g. Bersedia menghargai martabat orang lain terutama wanita dan anak-anak.
- h. Percaya pada ilmu pengetahuan dan teknologi.
- i. Mempunyai prinsip bahwa ganjaran diterima sesuai dengan prestasi.

Itulah kesembilan ciri mengenai manusia yang dianggap modern menurut Inkelas, sedangkan ciri dari dalam diri manusia tradisional adalah mereka yang memiliki ciri yang sebaliknya. Apabila ciri-ciri manusia modern

tersebut diterapkan untuk manusia Indonesia secara umum tentu saja nilai-nilai tersebut harus sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, sehingga manusia Indonesia modern yang diharapkan adalah manusia modern yang benar-benar ber-Pancasila antara lain mengembangkan sikap seperti keterbukaan, berpandangan luas, mementingkan hari kini dan masa depan, menghargai waktu, bergantung kepada urusannya sendiri dan tidak menyerah kepada nasib, menghargai martabat orang lain yang berbeda ras, suku bangsa, jenis kelamin maupun usia, lebih menghargai keadilan dan lebih bergantung kepada ilmu pengetahuan dan teknologi.

Hubungan kebudayaan dengan permainan anak tradisional dapat dilihat bahwa permainan tradisional merupakan hasil karya manusia. Sedangkan kebudayaan sendiri yang diungkapkan oleh Koentjaraningrat (1986: 180) mengatakan bahwa kebudayaan adalah seluruh sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik sendiri dengan proses belajar. Sedangkan definisi yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara (1967: 65) yang mengatakan bahwa kebudayaan adalah akal budi manusia dalam hidup bermasyarakat. Kebudayaan berarti buah budi manusia, yakni hasil perjuangan manusia terhadap dua pengaruh luar yakni alam dan jaman (kodrat dan masyarakat) dalam perjuangan mana terbukti kejayaan hidup manusia untuk mengatasi berbagai rintangan dan kesukaran di dalam hidup dan penghidupannya guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang pada akhirnya bersifat tertib dan damai. Lebih jauh Ki Hajar Dewantara mengatakan bahwa kebudayaan itu tidak pernah mempunyai bentuk yang abadi, melainkan terus-terus berganti wujudnya disebabkan berganti-gantinya alam dan jaman.

Di dalam makalah ceramahnya Soenarto Timur (1983: 5-6) menyampaikan pendapat dari Huizinga tentang tiga ciri umum yang terdapat dalam budaya yaitu: tuntutan, pengabdian, dan ungkapan. Sebagai aktifitas kehidupan budaya adalah mitos, bahasa dan kultus. Dari uraian tentang ketiga hal tersebut maka pengertian permainan yaitu bahwa permainan merupakan salah satu dari faktor elementer budaya.

Sedangkan Dananjaya (1991: 171) mengategorikan permainan anak sebagai salah satu bagian dari folklor. Beliau membagi folklor menjadi tiga kelompok besar yaitu (1) folklor lisan, (2) folklor sebagian lisan, dan (3) folklor bukan lisan. Permainan rakyat termasuk dalam folklor sebagian lisan yang termasuk di dalam kelompok ini antara lain sanjak rakyat, pertanyaan tradisional, cerita prosa rakyat, lagu-lagu rakyat dan sebagainya.

F. Metode Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan menitikberatkan pada suasana pedesaan, sehingga data yang dikumpulkan berupa data yang diperoleh dari lapangan. Alasan dipilih lokasi dengan suasana pedesaan dengan asumsi bahwa hanya di pedesaanlah yang masih banyak dikenal permainan anak tradisional oleh masyarakatnya dan masih sering dimainkan oleh anak-anak desa.

Alasan pemilihan lokasi penelitian berdasarkan bahwa daerah Kecamatan Dlingo, Kabupaten Bantul permainan rakyatnya telah diinventarisasikan oleh Tim Peneliti dari Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan pada tahun 1980-an. Di samping itu juga Kecamatan Dlingo, Kabupaten Bantul juga termasuk dalam kategori pedesaan yang kira-kira berjarak 35 km arah tenggara dari ibukota Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Kriteria lain yang mendukung dipilihnya Kecamatan Dlingo, Kabupaten Bantul karena banyaknya sarana pendidikan baik dari tingkat pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) hingga Sekolah Lanjutan Atas, terutama pendidikan tingkat pendidikan dasar. Sehubungan dengan hal tersebut, maka diharapkan para pendidik, maupun tokoh masyarakat masih mengenal permainan anak tradisional yang terdapat di daerah tersebut.

2. Obyek Atau Variabel Penelitian

Obyek atau variabel penelitian ini adalah permainan pendidikan baik yang diiringi dengan tembang maupun tidak. Di dalam penelitian ini dipilih sebanyak 30 buah permainan anak tradisional yang bersifat pendidikan . Macam dan jumlah permainan tersebut diperoleh dari Buku Laporan Hasil Inventarisasi yang telah dilakukan oleh Proyek Inventarisasi Dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan tahun 1980-an. Pemilihan jenis permainannya dilakukan secara acak.

Berhubung titik berat penelitian ini adalah ingin mengetahui nilai-nilai budaya apa saja yang terdapat dalam permainan anak tradisional yang perlu dibina untuk masa sekarang, maka untuk mendapatkan data tentang hal ini dilakukan langkah-langkah awal mengenai permainan anak tradisional itu sendiri yang meliputi:

- a. Kenal tidaknya masyarakat terhadap permainan tradisional yang diteliti.
- b. Melihat apakah permainan tradisional tersebut masih sering dimainkan oleh anak-anak di Kelurahan Temuwuh, Kecamatan Dlingo.
- c. Mengetahui pendapat tentang nilai-nilai apa saja yang terkandung dalam permainan tersebut.
- d. Mengetahui pendapat tentang nilai-nilai apa saja yang perlu dibina pada masa sekarang yang sesuai dengan kepribadian anak Indonesia.
- e. Mengetahui pendapat tentang perlu tidaknya permainan tersebut dilestarikan dan bagaimana upaya pelestarian dan pembinaannya.

3. Populasi Dan Sampel

Yang dimaksud dengan populasi dalam penelitian ini sudah tentu adalah masyarakat pendukung kebudayaan Jawa yang bertempat tinggal di Kelurahan Temuwuh, Kecamatan Dlingo, Kabupaten Bantul, Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Sedangkan yang dimaksud dengan Daerah Istimewa Yogyakarta yang tertera dalam judul penelitian ini menerangkan kepada subyek populasi dan juga menerangkan permainan tradisional yang diteliti adalah permainan yang berasal dari Daerah Istimewa Yogyakarta.

Berhubung sangatlah tidak mungkin apabila kami menggunakan populasi seluruh masyarakat sukubangsa Jawa yang terdapat di Kelurahan Temuwuh, maka digunakan sampel yang terdiri dari seluruh guru Taman Kanak-Kanak dan guru Sekolah Dasar yang keseluruhan berjumlah 40 orang berasal dari 2 (dua) buah Taman Kanak-Kanak serta 5 (lima) buah Sekolah Dasar; 40 orang yang termasuk masyarakat umum, serta 30 orang siswa yang dianggap mewakili kelima Sekolah Dasar tersebut. Di samping itu, dalam penelitian ini juga menggunakan beberapa informan yang dianggap sebagai sesepuh ataupun tokoh masyarakat yang banyak mengetahui tentang permainan tradisional .

4. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan variabel dan sumber datanya. Variabel penelitian ini adalah permainan pendidikan dengan tembang maupun tidak yang diidentifikasi sebagai permainan Jawa di Daerah Istimewa Yogyakarta. Yang diungkap adalah (a) dikenal atau tidaknya permainan tersebut oleh masyarakat, (b) sering tidaknya permainan tersebut dimainkan oleh anak, (c) nilai-nilai pendidikan yang

terkandung dalam permainan, (d) nilai-nilai pendidikan yang perlu dibina, (e) alternatif pelestarian dan pembinaan permainan tersebut.

Sumber data dalam penelitian ini ada dua kelompok yaitu pendidik atau guru TK maupun SD di Kelurahan Temuwuh, serta masyarakat umum yang diperkuat dengan informan yang mengetahui permainan tradisional. Berdasarkan variabel maupun sumber data tersebut maka metode maupun instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

4.1. Wawancara

Untuk mengungkap data dari informan dilakukan dengan wawancara yang dipandu dengan pedoman wawancara yang dilengkapi dengan rekaman kaset. Wawancara yang dilakukan bersifat bebas (*free interview*) dengan harapan suasananya lebih santai dan non formal sehingga informan dapat memberikan jawaban secara terbuka.

4.2. Angket

Untuk mengungkap data dari para guru dan masyarakat umum digunakan angket yang terstruktur atau yang lebih tepat disebut dengan daftar cek (*check list*) yang semua aspek variabelnya dibuat berskala enam mulai dari “tidak” dan “ya” berkisar dari yang “sangat negatif” sampai dengan “sangat positif”. Khusus untuk siswa Sekolah Dasar untuk mengetahui tingkat pengenalan terhadap permainan, tingkat keseringan mereka memainkannya serta tingkat kesenangan mereka memainkannya aspek variabelnya sengaja dibuat berskala tiga baik mulai dari “tidak” dan “ya” baik berkisar dari yang “sangat negatif” maupun yang “sangat positif”. Hal ini dilakukan untuk mempermudah jawaban bagi siswa.

4.3. Studi Dokumentasi

Untuk memperkuat data yang diperoleh di lapangan juga digunakan metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal yang berhubungan dengan permainan tradisional dari catatan, buku, surat kabar, majalah dan sebagainya.

5. Teknik Analisa Data

Telah disebutkan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai hal-hal yang berkenaan dengan permainan

pendidikan dengan tembang maupun tidak secara terperinci. Untuk itu, agar dapat memperoleh hasil yang sesuai dengan harapan, maka teknik analisis yang sesuai adalah deskriptif kualitatif melalui analisis kuantitatif. Artinya, data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan statistik sederhana yang meliputi tabel frekwensi, rata-rata, maupun persentase. Kemudian data kualitatif dianalisis secara deskriptif kualitatif.

6. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan oleh sebuah Tim yang berjumlah 8 orang yang terdiri dari:

1. Dra. Christiyati Ariani (Ketua / Penulis)
2. Dra. Siti Munawaroh (Anggota / Penulis)
3. Drs. Hartoyo (Anggota / Penulis)
4. Drs. Tugas Tri Wahyono (Anggota / Penulis)
5. RA. Maharkesti, B.A (Anggota / Penulis)
6. Drs. HJ. Wibowo (Anggota)
7. Drs. Drihardono (Anggota)
8. Suryatni, B.A. (Anggota)

BAB II

GAMBARAN UMUM DAERAH PENELITIAN

Seperti yang telah diuraikan dalam Bab 1, bahwa lokasi daerah penelitian adalah Kecamatan Dlingo, Kabupaten Bantul, Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Kemudian untuk sampel daerah yang dipilih adalah Desa Temuwuh yaitu salah satu dari enam desa yang terdapat di Kecamatan Dlingo. Di dalam Bab II ini akan diuraikan secara keseluruhan kondisi Kecamatan Dlingo maupun kondisi Desa Temuwuh.

A. Kecamatan Dlingo

1. Lokasi, Luas, Dan Batas

Kecamatan Dlingo merupakan salah satu dari 17 kecamatan yang terdapat di Kabupaten Bantul, Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Kecamatan Dlingo terletak kurang lebih 23 kilometer dari ibukota Kabupaten Bantul ke arah timur laut, sedangkan dari ibukota Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta berjarak kurang lebih 35 kilometer ke arah tenggara. Kecamatan tersebut merupakan kecamatan yang termasuk termuda dibandingkan dengan kecamatan yang ada di Kabupaten Bantul. Berdasarkan pada Peraturan Daerah Pemerintah Daerah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 1 Tahun 1958, maka pada tahun 1975 terbentuklah Kecamatan Dlingo yang sebelumnya termasuk enclave Surakarta dengan Kecamatan Imogiri Surakarta. Dengan demikian yang dulunya Kecamatan Dlingo termasuk kecamatan yang terpencil, setelah berkembangnya berbagai fasilitas seperti jalan maupun komunikasi serta transportasi ke ibukota kabupaten maupun ibukota propinsi cukup lancar baik itu melewati Pathuk, Gunung Kidul maupun melalui Imogiri.

Secara administratif, wilayah Kecamatan Dlingo di sebelah utara berbatasan dengan Desa Srimulyo Kecamatan Piyungan, di sebelah selatan berbatasan dengan Desa Playen atau Sungai Oya Kabupaten Gunung Kidul, di sebelah barat berbatasan dengan Desa Girirejo Kecamatan Imogiri dan Pleret, dan di sebelah timur berbatasan dengan Desa Playen atau Sungai Oya Kabupaten Gunung Kidul. Kecamatan Dlingo terbagi menjadi enam desa yaitu

Desa Muntuk, Desa Mayunan, Desa Dlingo, Desa Temuwuh, Desa Terong, dan Desa Jatimulyo.

Wilayah Kecamatan Dlingo mempunyai luas 5592,0165 hektar atau sebesar 15,22% dari luas Kabupaten Bantul. Berdasarkan atas penggunaan lahan sebagian besar (56,48%) merupakan lahan kering yang berupa ladang, tegalan serta hutan. Sedangkan lahan pekarangan atau pemukiman sebesar 30,84% atau 1724,9045 hektar, lahan sawah irigasi semi teknis 213,5315 hektar atau 3,8%, lahan sawah tadah hujan 320,4560 hektar atau 5,73%, dan lahan-lahan lain berupa kuburan, sungai, jalan maupun lapangan seluas 174,8121 hektar atau 3,13%. Hal ini dapat terjadi karena wilayah Kecamatan Dlingo secara umum memiliki topografi atau bentuk wilayah datar, berombak sampai berbukit serta bergunung, sehingga tidak memungkinkan dirubah menjadi lahan yang relatif basah atau lahan pertanian padi. Meskipun di wilayah Kecamatan Dlingo terlihat adanya sungai yang mengalir sepanjang tahun.

Tabel II.1
Bentuk Penggunaan Lahan Kecamatan Dlingo, Tahun 1995

No.	Penggunaan Lahan	Jumlah (Hektar)	Persentase (%)
1.	Sawah		
	Irigasi Semi Teknis	213,5315	3,82
	Tadah hujan	320,4560	5,73
2.	Pekarangan / Perumahan	1724,9045	30,84
3.	Lahan Kering	2167,9343	38,77
4.	Hutan		
	Negara	887,8536	15,86
	Rakyat	103,5245	1,85
5.	Lain-lain	174,8121	3,13
	Jumlah	5592,0165	100,00

Sumber: Data Monografi Kecamatan Dlingo, 1995

Bila dilihat dari luas penggunaan lahan yang dominan adalah lahan kering, maka dapat dikatakan bahwa lahan kering yang berupa ladang, tegalan dan hutan merupakan modal utama untuk memenuhi kebutuhan hidup masyarakat di Kecamatan Dlingo. Dengan luas lahan kering sebanyak

itu, bila dilihat dengan jumlah kepala keluarga yaitu 7568 KK, maka setiap Kepala Keluarga rata-rata hanya memiliki lahan kering seluas 0,75 hektar. Dengan demikian luas sebesar 0,75 hektar dapat dikatakan relatif sempit.

2. Kondisi Alam Dan Fisik

Di bagian depan telah disebutkan bahwa Kecamatan Dlingo memiliki topografi datar, bergelombang, dan berbukit hingga bergunung, Secara terperinci sebesar 15% berupa dataran, 65% berupa pegunungan, dan 20% merupakan perbukitan. Adapun letak ketinggian daerah antara 320 meter sampai dengan 475 meter di atas permukaan air laut dan memiliki curah hujan tertinggi sebesar 32 derajat celsius dan curah hujan terendah sebesar 24 derajat celsius.

Daerah yang merupakan dataran dengan memiliki kemiringan kurang lebih 6%, sedangkan yang berupa perbukitan hingga pegunungan memiliki kemiringan lereng antara 25 hingga 40%, sehingga daerah ini di musim kemarau panjang air merupakan masalah baik itu untuk kebutuhan sehari-hari dan lebih-lebih untuk pertanian. Terbukti pada saat penelitian berlangsung selama satu minggu air untuk memasak masih kekurangan apalagi untuk mandi.

Menurut TWG.Dames (1956) di wilayah Kecamatan Dlingo memiliki tanah yang berjenis mediteran yang mana terbentuk dari bahan induk batuan kapur karst. Hal ini berkaitan dengan keadaan fisiografi daerah yang berupa karst bukit seribu, sehingga tanahnya banyak dijumpai batu kapur yang berwarna putih. Jenis tanah mediteran ini untuk usaha pertanian adalah terbatasnya air di musim kemarau dan peka terhadap erosi, sehingga jenis lahan tersebut kurang produktif atau dapat dikatakan merupakan daerah yang kurang potensial untuk pertanian pangan khususnya tanaman padi. Jenis tanaman di perbukitan maupun di pegunungan yang bisa tumbuh antara lain pohon kelapa, jati, sono keling, maoni, jagung, ketela pohon serta buah-buahan.

Salah satu penunjang berlangsungnya kehidupan masyarakat di Kecamatan Dlingo adalah adanya prasarana dan sarana transportasi, karena transportasi tersebut merupakan sarana yang sangat penting dalam berbagai kepentingan misalnya dalam melakukan mobilitas, pemasaran hasil panen, dan lain sebagainya serta dapat mengembangkan potensi alam daerah tersebut. Walaupun jalan yang menuju Kecamatan Dlingo sebagian besar merupakan pegunungan dan perbukitan, namun jalan itu tidak terlalu sulit

untuk mencapainya karena transportasi cukup memadai yaitu dengan naik bus jurusan Wonosari turun perempatan Pathuk dengan biaya Rp. 350,- kemudian dari Pathuk naik colt menuju Kecamatan Dlingo dengan biaya Rp. 400,- sehingga hanya menghabiskan biaya kurang lebih Rp. 750, sudah sampai ke tujuan.

Prasarana transportasi yang berupa jalan sebagian besar sudah diaspal, terutama jalan-jalan utama yang menghubungkan antar desa, kecamatan, kabupaten maupun propinsi sepanjang 146 kilometer dalam kondisi baik 80 kilometer dan kondisi sedang 66 kilometer. Kemudian jalan yang lain masih merupakan jalan yang diperkeras dengan batu putih, khususnya yang menghubungkan antara dusun yang satu dengan dusun yang lainnya yaitu sepanjang 287 kilometer dalam kondisi sedang.

Selain kendaraan angkutan umum, masyarakat di Kecamatan Dlingo menggunakan transportasi pribadi. Berdasarkan Data Monografi Kecamatan tahun 1995 sarana transportasi yang dimiliki masyarakat yang sangat menonjol adalah sepeda yakni sebesar 459 buah, sepeda motor 316 buah, mobil 12 buah dan truk sebanyak 8 buah.

Selanjutnya, tentang kondisi perumahan penduduk di Kecamatan Dlingo dapat dikatakan cukup baik, karena hampir seluruhnya merupakan rumah permanen. Berdasarkan data yang ada sebanyak 3112 buah rumah sebagian besar (92,48%) merupakan rumah permanen, sedangkan rumah yang lainnya adalah semi permanen dan non permanen yang masing-masing 4,56% dan sebesar 2,96%.

3. Kependudukan

Masalah kependudukan sangat penting untuk dimengerti dan diuraikan di sini, karena penduduk merupakan faktor utama adanya perubahan untuk daerah yang bersangkutan. Di samping hal itu dengan mengetahui gambaran kependudukan di suatu daerah, maka pembangunan pada daerah tersebut dapat direncanakan dengan baik.

Dari data monografi kecamatan tahun 1995 bahwa Kecamatan Dlingo mempunyai penduduk berjumlah 33931 jiwa, yang terdiri dari 16562 jiwa laki-laki atau 48,81% dan sebanyak 17369 (51,19%) jiwa penduduk perempuan. Dari jumlah tersebut tercatat sebanyak 7568 Kepala Keluarga (KK) dengan memiliki jumlah anggota keluarga rata-rata 5 orang. Dengan demikian kepadatan penduduk secara geografis di Kecamatan Dlingo sebesar 606 jiwa / perkilometer persegi. Kepadatan penduduk sebesar itu dapat

dikatakan cukup tinggi, sehingga dapat mengakibatkan timbulnya berbagai masalah baik sosial, ekonomi, budaya dan kemiskinan. Secara rinci penduduk menurut umur dan jenis kelamin dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel II.2
Penduduk Menurut Umur Dan Jenis Kelamin
Di Kecamatan Dlingo Tahun 1995

No.	Golongan Umur (Umur)	Penduduk (Jiwa)		Jumlah	%
		Laki-laki	Perempuan		
1.	0 - 4	1877	1806	3683	10,86
2.	5 - 9	2376	2395	3683	14,06
3.	10 - 14	2254	1995	4249	12,59
4.	15 - 19	1572	1381	2953	8,70
5.	20 - 24	1253	1683	2936	8,65
6.	25 - 29	1194	1427	2621	7,72
7.	30 - 34	778	1107	1885	5,55
8.	35 - 39	1096	1136	2234	6,58
9.	40 - 44	860	994	1854	5,46
10.	45 - 49	889	880	1769	5,21
11.	50 - 54	734	753	1487	4,38
12.	55 - 59	563	607	1170	3,45
13.	60 - 64	550	603	1153	3,40
14.	65+	556	600	1153	3,41
	Jumlah	16562 (48,8%)	17369 (51,19%)	33931	100,00

Sumber: Data Monografi Kecamatan, 1995

Tabel di atas menunjukkan bahwa golongan umur sebagai pendukung utama dalam permainan anak-anak yaitu antara umur 5 - 14 tahun di wilayah Kecamatan Dlingo adalah sebesar 9020 jiwa atau sebesar 26,58% dari seluruh jumlah penduduk yang ada. Dengan demikian perlu

adanya perhatian khusus terhadap anak seusia tersebut. Sebab, dengan mengerti serta mengenal permainan-permainan dan dolanan yang bersifat tradisional, si anak akan mampu berpikir yang positif. Di samping itu permainan anak tradisional banyak mengandung nilai-nilai budaya tertentu seperti kerukunan, hiburan, kecekan, keberanian, kedisiplinan, kejujuran dan sebagainya.

Dari jumlah penduduk menurut golongan umur dan jenis kelamin tersebut dapat juga diketahui penduduk yang belum produktif, usia angkatan kerja atau penduduk yang produktif, dan penduduk usia tua atau jompo atau penduduk yang tidak produktif. Dengan demikian dengan mengetahui golongan penduduk dalam suatu daerah sangat berpengaruh pada lapangan kehidupan dan produktifitas kerja.

Bintarto (1979: 19) mengklasifikasikan usia penduduk di suatu daerah menjadi tiga golongan yaitu usia belum produktif berumur antara 0 - 14 tahun; usia produktif yaitu berumur 15 - 64 tahun; dan usia tidak produktif yaitu berumur lebih 65 tahun. Berdasarkan klasifikasi penggolongan tersebut, maka penduduk di Kecamatan Dlingo dapat diketahui. Adapun penduduk yang belum produktif adalah sebesar 12703 jiwa (37,44%), usia produktif sebesar 20072 jiwa (59,16%), dan usia tidak produktif sebesar 1156 jiwa (3,41%). Dengan demikian mempunyai penduduk yang berstruktur muda, yang mana dengan umur struktur muda dapat dikatakan tenaga produktif lebih banyak tersedia, sehingga akan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi masyarakat di wilayah Kecamatan Dlingo.

Kemudian, bila dilihat dari tingkat pendidikan maka masyarakat di wilayah Kecamatan Dlingo tersebut secara umum termasuk rendah. Keadaan ini ditunjukkan bahwa mereka yang berpendidikan tamat Sekolah Dasar ke atas hanya sebesar 26,51%. Pendidikan bagi seseorang adalah penting, karena melalui pendidikan seseorang akan memiliki kemampuan, pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan; sehingga dapat mengembangkan sumberdaya yang tersedia di wilayahnya yaitu untuk mewujudkan kesejahteraan penduduk. Selanjutnya bagaimana keadaan penduduk menurut tingkat pendidikannya di wilayah Kecamatan Dlingo dapat diketahui dari tabel di bawah ini :

Tabel II.3
Tingkat Pendidikan Penduduk Di Kecamatan Dlingo, 1995

No.	Tingkat Pendidikan	Jumlah	%
1.	Tidak sekolah	5432	16,01
2.	Belum Sekolah	3709	10,93
3.	Tidak Tamat SD	6500	19,16
4.	Tamat SD	9296	27,40
5.	Tamat SLTP	4733	13,95
6.	Tamat SLTA	4171	12,29
7.	Tamat Akademi/ PT	90	0,26
	Jumlah	33931	100,00

Sumber: Data Monografi Kecamatan Dlingo, 1995

Tingkat pendidikan seseorang dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yaitu pendidikan tinggi, pendidikan menengah, dan pendidikan rendah. Tingkat pendidikan rendah adalah penduduk yang berpendidikan tamat SD ke atas kurang dari 30%, tingkat pendidikan sedang apabila berpendidikan SD ke atas antara 30 - 60 %, dan pendidikan tinggi apabila penduduk yang pendidikan tamat SD ke atas lebih dari 60%. Berdasarkan penggolongan tersebut, maka tingkat pendidikan masyarakat di Kecamatan Dlingo relatif rendah. Secara rinci penduduk dengan tamat SD sebesar 27,40%, tidak tamat SD 19,16%, tidak sekolah / belum sekolah 29,94%, dan tamat SLTP, SLTA dan akademi / PT yang masing-masing 13,95%, 12,29%, dan 0,26%.

Rendahnya tingkat pendidikan masyarakat di wilayah Kecamatan Dlingo karena kondisi ekonomi masyarakatnya yang kurang mampu dan kondisi tanah garapan yang secara umum kurang menguntungkan atau lahan tandus. Walaupun prasarana dan sarana pendidikan tingkat lanjutan atas ada, namun mereka tidak memasukinya karena ia harus terlibat dan berpartisipasi dalam lapangan pekerjaan untuk menambah penghasilan keluarga. Di samping itu, karena prasarana tingkat pendidikan SMU atau SLTA yang letaknya relatif berada di jalur utama Kecamatan Dlingo, sehingga penduduk yang berada di daerah jauh dari kota kecamatan tidak bisa memasukinya.

Prasarana pendidikan yang terdapat di Kecamatan Dlingo adalah 15 buah TK, 55 buah SD, 8 buah SMP, serta 4 buah SMU.

Dengan demikian tinggi rendahnya tingkat pendidikan seseorang dalam suatu daerah banyak ditentukan oleh tersedianya sarana dan prasarana pendidikan yang ada di daerah setempat. Karena adanya prasarana pendidikan yang terpenuhi, maka dapat merangsang penduduk khususnya pada usia sekolah untuk berupaya memperoleh pendidikan yang sesuai. Dengan demikian secara teoritis dapat dikatakan semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang semakin terbuka pula kesempatan kerja mereka serta untuk memilih pekerjaan non pertanian yang dikehendaki seperti industri, berdagang, ABRI, pegawai negeri dan sebagainya.

4. Kondisi Sosial Budaya

Seperti telah diuraikan, bahwa tingkat pendidikan masyarakat di Kecamatan Dlingo tergolong rendah. Keadaan ini disebabkan oleh faktor ekonomi dan terbatasnya sarana pendidikan serta daya tampung maksimal untuk setiap ruang kelas. Contoh serta daya tampung untuk Sekolah Dasar persyaratan maksimal sebanyak 30 siswa dan untuk sekolah lanjutan pertama dan lanjutan atas maksimal daya tampung ruang kelas sekitar 40 siswa. Di Kecamatan Dlingo terdapat 55 buah SD dengan daya tampung 330 ruang kelas sehingga dapat menampung setiap siswa 15480 siswa. Kemudian sekolah lanjutan pertama ada 8 buah dengan ruang kelas 46 berarti daya tampungnya sebanyak 1840 siswa, sedangkan sekolah lanjutan atas umum dan Islam 4 buah dengan ruang kelas 15 dan daya tampung 600 siswa.

Apabila keadaan tersebut di atas dengan jumlah berdasarkan umur, maka akan dapat diketahui daya tampung ruang kelas dengan kebutuhan yang ada. Adapun jumlah penduduk usia sekolah dasar sebesar 7195 jiwa, sedangkan sekolah dasar yang ada daya tampungnya 9000 siswa berarti di Kecamatan Dlingo terdapat kekurangan siswa sekolah dasar sebanyak 1805 siswa. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa program Keluarga Berencana (KB) di Kecamatan Dlingo berhasil, tercatat dari jumlah pasangan usia subur (PUS) 5822 pasang yang masuk atau mendaftar KB sebesar 4976 pasang atau 85,47%.

Selanjutnya jumlah umur sekolah lanjutan pertama adalah sebesar 2714 jiwa padahal daya tampung yang ada 1840 siswa, berarti terdapat sisa 874 siswa yang tidak tertampung di sekolah lanjutan atas. Dengan demikian di Kecamatan Dlingo masih harus menambah ruang kelas kurang lebih 21

ruang. Kemudian untuk Sekolah Lanjutan Atas sebesar 1775 jiwa, sedangkan sekolah lanjutan atas yang ada daya tampungnya hanya 600 siswa berarti terdapat kekurangan 1175 siswa yang tidak tertampung, sehingga perlu menambah sebanyak 29 ruang kelas.

Manusia sebagai makhluk sosial hidup berkelompok, mereka saling membutuhkan dalam berbagai aspek. Dalam kaitannya saling membutuhkan tersebut, ada suatu kewajiban untuk saling membantu atau saling tolong menolong demi kepentingan bersama. Dengan demikian manusia adalah orang yang terikat kepada masyarakatnya.

Di Kecamatan Dlingo seperti daerah pedesaan lainnya yaitu mempunyai sistem masyarakat yang secara kolektif atau gotong royong. Kegiatan yang bersifat gotong royong tersebut, pada umumnya masih terbatas pada lingkungan setempat yaitu di tiap RT, RW, Dusun, serta tingkat desa yang diwujudkan dalam sambatan mendirikan rumah, kematian atau terkena musibah dan bila ada salah satu warga yang mempunyai hajad. Dengan adanya saling tolong menolong ini menunjukkan tingkat kerukunan di antara warga masyarakat cukup tinggi. Hal ini juga terlihat dari kesadaran warga masyarakat terhadap pentingnya rasa persatuan dan kesatuan. Kesadaran bahwa manusia tidak hidup sendiri, namun dikelilingi oleh manusia lainnya. Memang kegiatan ekonomi menjadi lebih komersial apabila orang mulai tergantung pada pasar yaitu pertukaran benda atau jasa yang dimiliki untuk kebutuhan hidup sehari-hari.

Kebudayaan dilihat dari segi ekonomi ini bisa dimaklumi, namun kebudayaan mempunyai sifat yang lentur. Demikian pula dengan gotong royong, di mana unsur kebudayaan ini dapat menyesuaikan dengan perkembangan sosial masyarakat pendukungnya. Meskipun pada saat ini sistem ekonomi pasar sudah masuk ke pelosok pedesaan di Jawa, namun gotong royong dan tolong menolong masih mempunyai peranan dalam masyarakat, karena masih saling tergantung dengan lainnya.

Kemudian untuk mempererat hubungan persaudaraan antar sama warga terdapat berbagai macam kegiatan sosial yang terbentuk dalam berbagai wujud organisasi atau perkumpulan seperti PKK, Dasa Wisma, Karang Taruna, P2WKSS, dan sebagainya.

Kegiatan budaya yang berupa kesenian di Kecamatan Dlingo terdapat beberapa perkumpulan baik yang berupa kesenian tradisional atau kesenian daerah maupun kesenian modern. Dari data monografi kecamatan tercatat kesenian wayang orang 1 kelompok, kethoprak 2 kelompok, jathilan 5

kelompok, sendratari 1 kelompok, kerawitan 6 kelompok, rodan dan kosidah 6 kelompok, selawatan 6 kelompok, tari kreasi baru 1 kelompok, keroncong 2 kelompok, folksong 1 kelompok, orkes melayu 1 kelompok. Berbagai jenis kesenian tersebut mempunyai jadwal latihan yang berbeda-beda, tergantung keperluan masing-masing kesenian akan dipentaskan misalnya saat memperingati HUT Kemerdekaan RI, perlombaan maupun festival , atau peringatan hari besar keagamaan dan sebagainya.

Masyarakat Kecamatan Dlingo masih ada sebagian yang mempunyai kepercayaan kepada suatu tempat yang dianggap masih keramat, misalnya Gua Gajah, Gunung Pasar peninggalannya Ki Ageng Serang, serta petilasan Sunan Geseng. Namun kepercayaan itu sekarang semakin berkurang, karena agama mereka yang semakin kuat. Malahan sekarang tempat-tempat tersebut dijadikan sebagai tempat pariwisata baik bagi masyarakat Dlingo sendiri maupun masyarakat dari luar. Selain budaya tersebut, masyarakat di Kecamatan Dlingo juga masih sering mengadakan selamatan-selamatan seperti selamatan bagi orang yang telah meninggal, kelahiran, sunatan, perkawinan dan sebagainya. Hal ini terbukti disaat penelitian ini berlangsung, masih ada penduduk yang melaksanakan selamatan bagi orang yang meninggal yaitu selamatan 1000 harinya.

B. Desa Temuwuh

1. Letak, Luas, Dan Batas

Desa Temuwuh merupakan salah satu diantara enam desa yang ada di Kecamatan Dlingo, Kabupaten Bantul. Jarak pusat pemerintah desa dengan ibukota kecamatan sekitar 1 kilometer ke arah barat. Sedangkan jarak dari ibukota Kabupaten Bantul sekitar 25 kilometer ke arah barat laut. Secara administratif Desa Temuwuh dibatasi oleh Desa Terong di sebelah utara, sebelah barat berbatasan dengan Desa Muntuk, sebelah selatan berbatasan dengan Desa Dlingo, dan di sebelah timur berbatasan dengan desa Jati Mulyo.

Di dalam pembagian wilayahnya, Desa Temuwuh terbagi menjadi 12 dusun dengan 56 Rukun Tetangga (RT) dan 26 Rukun Warga (RW). Adapun dusun-dusun tersebut adalah Dusun Tekik, Dusun, Temuwuh, Salam, Klepu, Kapingan Nglampengan, Jambe Wangi, Jurug, Tanjung, Lungguh, Ngunut, dan Dusun Tariyan (lihat peta desa).

Wilayah Desa Temuwuh mempunyai luas kurang lebih 766,3545 hektar atau 13,70% dari luas Kecamatan Dlingo, yang terbagi dalam lahan sawah tadah hujan, lahan kering, perkebunan, pekarangan/perumahan, kuburan, jalan maupun lapangan. Berdasarkan data monografi desa bahwa penggunaan lahan seperti desa-desa yang ada di Kecamatan Dlingo sebagian besar (58,29%) merupakan lahan kering. Secara rinci sebesar 284,6230 hektar (37,14%) berupa lahan pemukiman/pekarangan, 17,5615 hektar (2,29%) berupa sawah tadah hujan, 50.000 hektar (6,52%) berupa lahan perkebunan negara di mana merupakan perkebunan satu-satunya di Kecamatan Dlingo. Kemudian sebesar 396,7210 hektar (51,77%) berupa ladang dan tegalan sedangkan lainnya sebesar 2,28% atau 17,4490 hektar untuk kuburan, lapangan, dan jalan.

2. Kondisi Alam Dan Fisik

Kondisi Desa Temuwuh memiliki topografi bergelombang yaitu berbukit sampai bergunung. Adapaun letak ketinggiannya antara 96 meter hingga 320 meter di atas permukaan laut dengan rata-rata ketinggian 210 meter di atas permukaan laut. Daerah berbukit sebesar 35% dengan kemiringan 8 - 15%, sedangkan daerah pegunungan sebesar 65% dengan kemiringan 25 - 40 %.

Di Desa Temuwuh seperti halnya dengan desa-desa lainnya yang ada di Kecamatan Dlingo memiliki jenis tanah mediteran yang terbentuk dari bahan induk batuan kapur karst. Tanah mediteran yang berwarna merah - kuning ini merupakan golongan tanah mineral yang memiliki perkembangan profil tebal, berwarna coklat hingga merah, agregat berselaput liat, gumpal bersudut dan teguh. Di samping itu jenis tanah mediteran ini peka terhadap erosi, sehingga tidak jarang di daerah lereng profilnya dangkal dan tinggal bahan induknya.

Menurut Suprpto Harjo (1981), bahwa kendala utama tanah mediteran untuk usaha pertanian adalah terbatasnya air di musim kemarau dan peka terhadap erosi, sehingga jenis lahan ini kurang subur atau tingkat produktifitasnya rendah sampai sedang. Akibat lainnya adalah potensi daerah rendah walaupun di dataran rendah terdapat lahan yang dapat ditanami padi, namun terbatas pada musim hujan.

Desa Temuwuh terdapat beberapa fasilitas umum yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat antara lain berupa balai dusun, balai desa, mesjid, musholla, pos siskamling, toko serta warung. Selain digunakan sebagai

kantor kepala desa, balai desa juga digunakan untuk kegiatan sosial seperti PKK, arisan, LKMD, Karang Taruna. Sedangkan balai dusun juga digunakan kegiatan sosial untuk tingkat dusun.

Selanjutnya untuk kondisi rumah di Desa Temuwuh termasuk kurang memuaskan, karena sebagian besar mempunyai bentuk rumah semi permanen. Berdasarkan data tahun 1995, dari sejumlah rumah yang ada (1267 buah) sebagian besar (92,11%) merupakan rumah semi permanen. Sedangkan lainnya adalah permanen dan non permanen, yang masing-masing 3,39% dan 4,50%. Walaupun kondisi rumah masih kurang memuaskan, akan tetapi di daerah tersebut tampak sekali penduduknya sangat memperhatikan masalah kebersihan lingkungan rumahnya, khususnya dalam hal pembuangan sampah yang mana hampir di setiap rumah memiliki tempat pembuangan sampah atau *jugangan* untuk menimbun sampah yang apabila telah kering dibakar.

3. Keadaan Penduduk

Keadaan penduduk di suatu daerah perlu diketahui, karena dengan mengetahui keadaan penduduk dapat diperkirakan rata-rata kepadatan dan seberapa besar beban yang ditanggung setiap kepala keluarga. Pembahasan keadaan penduduk pada sub bab ini meliputi jumlah dan kepadatan penduduk dan komposisi penduduk menurut umur maupun jenis kelamin.

a. Jumlah Dan Pertumbuhan Penduduk

Berdasarkan data monografi desa tahun 1995, jumlah penduduk Desa Temuwuh sebesar 6098 jiwa yang terdiri dari 3149 jiwa perempuan (51,64%) dan 2949 jiwa laki-laki atau sebesar 48,36%, dengan demikian jumlah penduduk perempuan lebih besar bila dibandingkan dengan jumlah penduduk laki-laki. Jumlah penduduk sebesar itu tergabung dalam 1163 jiwa kepala keluarga (KK), sehingga berdasarkan jumlah penduduk dan jumlah kepala keluarga maka dapat diketahui rata-rata setiap keluarga yaitu sebesar 5 orang.

Telah diuraikan dalam sub bab sebelumnya bahwa luas Desa Temuwuh lebih 766,3545 hektar dan dihuni oleh sejumlah penduduk 6098 jiwa, dengan demikian kepadatan penduduk secara geografis sebesar 795 jiwa setiap kilometer persegi. Dengan kepadatan sebesar itu, maka setiap kilometernya dihuni oleh sebanyak 795 jiwa berarti kepadatan penduduk di Desa Temuwuh tergolong relatif tinggi bila dibandingkan dengan kepadatan

penduduk di tingkat Kecamatan Dlingo (606 jiwa/Km²). Tingginya kepadatan penduduk tersebut sudah barang tentu di masa mendatang akan berakibat timbulnya berbagai masalah seperti ekonomi, sosial budaya, serta kemiskinan. Ternyata bahwa Desa Temuwuh merupakan salah satu desa tertinggal yang ada di Kecamatan Dlingo yang telah menerima bantuan modal usaha.

Tingginya kepadatan penduduk di suatu daerah, disamping dipengaruhi oleh luas lahan, ditentukan pula oleh laju pertumbuhan penduduk dari waktu ke waktu. Untuk menghitung pertumbuhan di suatu daerah digunakan data penduduk dari tahun 1991 sampai tahun 1995 dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P_t = P_o \cdot e^{r \cdot n} \dots \dots \dots \text{(Lembaga Demografi, 1980: 58)}$$

P_t = Banyaknya penduduk tahun 1995 (6098 jiwa)

P_o = Banyaknya penduduk tahun 1991 (5904 jiwa)

r = Angka pertumbuhan penduduk

n = Jangka waktu selama 4 tahun

Dengan perhitungan dari perkembangan penduduk dari tahun 1991 - 1995, maka akan diperoleh angka pertumbuhan rata-rata pertahun selama empat tahun terakhir sebesar 0,35% sehingga dari waktu ke waktu penduduk Desa Temuwuh mengalami perkembangan. Angka pertumbuhan penduduk sebesar itu apabila dibandingkan dengan angka pertumbuhan penduduk Kabupaten Bantul 1,90%, maka pertumbuhan penduduk Desa Temuwuh jauh lebih rendah. Namun demikian dalam merencanakan pembangunan desa di waktu mendatang perlu untuk dipertimbangkan khususnya mengenai sumberdaya manusianya.

Tabel II.5
Jumlah Dan Perkembangan Penduduk
Di Desa Temuwuh Tahun 1995

No.	Tahun	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	1991	2825	3080	5905
2.	1992	2844	3101	5945
3.	1993	2876	3120	5996
4.	1994	2925	3131	6056
5.	1995	2949	3149	6098

Sumber: Data Monografi Desa, 1995

b. Komposisi Penduduk

Secara umum pengertian komposisi penduduk merupakan distribusi frekwensi yang berhubungan dengan berbagai unsur yang memiliki sifat keadaan penduduk. Komposisi penduduk di suatu daerah merupakan hal penting yang dapat dijadikan sebagai landasan atau dasar kebijaksanaan di daerah yang bersangkutan. Di samping itu, komposisi penduduk juga berpengaruh sekali bila dilihat dari aspek demografis maupun sosial ekonomi dan budaya. Sebagai contoh komposisi penduduk menurut umur dan jenis kelamin, dari situ dapat dilihat berapa besar umur penduduk yang termasuk usia sekolah atau usia anak bermain, usia muda serta usia tua. Selain itu dapat pula untuk mengetahui usia penduduk belum produktif dan usia produktif.

Atas penggolongan tersebut maka penduduk di Desa Temuwuh memiliki usia anak sekolah atau usia pendukung utama permainan anak tradisional sebesar 39,40%, kemudian usia muda atau usia produktif sebesar 53,32% dan usia tua atau usia tidak produktif sebesar 7,28%. Besarnya penduduk usia sekolah atau sebagai pendukung utama dalam permainan anak tradisional (39,40%) atau sejumlah 2403 jiwa, karena di Desa Temuwuh selain mempunyai pertumbuhan penduduk dari waktu ke waktu, juga menurut sejarah konon Desa Temuwuh merupakan salah satu desa yang termasuk enclave Kraton Surakarta, sehingga dimungkinkan masyarakat di Desa Temuwuh memiliki unsur budaya tradisional yang kuat termasuk permainan anak tradisional. Di samping itu, karena majunya usaha dari koordinator

kesenian kecamatan yaitu Bapak Suyadi yang memajukan kesenian khususnya masalah permainan anak tradisional di Desa Temuwuh.

Tabel II.6
Penduduk Menurut Umur Dan Jenis Kelamin
Di Desa Temuwuh Tahun 1995

No.	Kelompok Umur	Jumlah	Persentase
1	0 - 3	442	7,25
2	4 - 6	427	7,00
3	7 - 12	882	14,46
4	13 - 15	652	10,69
5	16 - 19	728	11,94
6	20 -26	668	10,95
7	27 - 40	780	12,79
8	41 - 56	665	10,91
9	57 - 64	410	6,72
10	65+	444	7,28
	Jumlah	6098	100,00

Sumber: Data Monografi Desa, 1995

Berdasarkan Tabel di atas dapat pula dihitung beban tanggungan keluarga atau *Dependency Ratio* (DR) di Desa Temuwuh pada tahun 1995. Dengan perhitungan penduduk belum produktif ditambah dengan penduduk yang tidak produktif kemudian dibagi dengan penduduk yang produktif maka diperoleh angka beban tanggungan keluarga sebesar 87,54%. Dengan maksud bahwa setiap 100 orang yang bekerja (produktif) menanggung sebanyak 87 orang yang belum dan tidak produktif.

Dependency Ratio dapat dikelompokkan menjadi tiga golongan yaitu tanggungan kurang dari 60% adalah rendah, tanggungan antara 60 - 90% termasuk sedang, dan tanggungan lebih dari 90% adalah tinggi. Dengan demikian beban tanggungan keluarga di Desa Temuwuh termasuk sedang, sehingga secara teoritis angka beban tanggungan sebesar itu (87,54%) akan tidak menguntungkan dari segi ekonomi.

4. Kondisi Sosial Ekonomi Dan Budaya

a. Pendidikan

Tingkat pendidikan merupakan salah satu faktor sosial yang dapat mempengaruhi tingkat perkembangan suatu masyarakat dalam suatu wilayah. Melalui pendidikan baik formal maupun non formal seseorang akan mendapatkan pengetahuan, ketrampilan serta pengalaman. Dengan demikian seseorang yang mempunyai potensi serta kemampuan diharapkan dapat mengembangkan segala sumberdaya yang tersedia di daerahnya untuk mewujudkan kesejahteraan penduduk. Di samping itu, tingkat pendidikan seseorang dapat digunakan sebagai petunjuk yang mencerminkan status sosial dan dalam pencarian pekerjaan, walaupun pendidikan bukan satu-satunya tolok ukur kualitas tenaga kerja. Ada pendapat yang mengatakan bahwa semakin tinggi pendidikan seseorang, maka semakin banyak pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, sehingga semakin terbuka pula kesempatan baginya untuk memperoleh pekerjaan (Sri Hariyati, 1985).

Di Desa Temuwuh berdasarkan data monografi tahun 1995 menunjukkan bahwa proporsi tertinggi adalah penduduk yang mempunyai tingkat pendidikan tamat SD (38,5%), sedangkan proporsi terendah adalah penduduk yang belum sekolah yaitu sebesar 8,9%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel berikut ini:

Tabel II.7
Tingkat Pendidikan Penduduk Desa Temuwuh Tahun 1995

No.	Tingkat Pendidikan	Jumlah	Persentase
1	Tidak Sekolah	572	9,4
2	Belum Sekolah	542	8,9
3	Tidak Tamat SD	1109	18,2
4	Tamat SD	2349	38,5
5	Tamat SLTP	892	14,6
6	Tamat SLTA	636	10,4
	Jumlah	6098	100,0

Sumber: Data Monografi Desa 1995

Menurut Dirjen Pembangunan Desa (Siswanto, 1983: 81) bahwa tingkat pendidikan dapat digolongkan menjadi tiga. Dimuka telah diuraikan bahwa tingkat pendidikan rendah apabila pendidikan penduduk tamat SD ke atas kurang dari 30%, tingkat pendidikan sedang apabila yang tamat SD antara 30 - 60%, tingkat pendidikan tinggi apabila yang tamat SD ke atas lebih dari 60%. Berdasarkan penggolongan tersebut, maka tingkat pendidikan penduduk di Desa Temuwuh relatif rendah yaitu yang tamat SD keatas hanya sebesar 25,0%.

Rendahnya tingkat pendidikan penduduk di Desa Temuwuh seperti berada di wilayah Kecamatan Dlingo yaitu tidak terlepas dari keadaan ekonomi masyarakat serta kondisi daerah yang kurang potensial atau tandus, sehingga penghasilan penduduk hanya cukup untuk memenuhi kebutuhan pokok sehari-hari. Di samping hal tersebut, masyarakat Desa Temuwuh yang telah berusia 14 tahun sudah ikut berperan atau berpartisipasi dalam lapangan pekerjaan dengan tujuan menambah penghasilan keluarga. Dengan demikian kesadaran masyarakat untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kemampuannya tidak terpenuhi, sehingga tidak dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat. Hal ini telah diperlihatkan dalam Tabel II.7.

Prasarana pendidikan di Desa Temuwuh berupa 2 buah TK, 5 buah SD, serta sebuah SMP. Kesemua prasarana pendidikan ini sebagian besar terletak di ibukota desa yaitu di pinggir jalan, sehingga jauhnya tempat pendidikan juga akan mempengaruhi penduduk untuk bersekolah.

b. Aktifitas Ekonomi

Masyarakat di Desa Temuwuh memiliki aktifitas ekonomi di sektor pertanian maupun non pertanian. Kegiatan pertanian yang dilakukan penduduk, terutama di lahan sawah tadah hujan, ladang, tegalan maupun pekarangan. Dengan demikian usaha tanaman padi dilakukan penduduk pada saat musim penghujan yang terbatas pada daerah yang relatif rendah atau lembah. Sedangkan untuk lahan tegalan dan ladang diupayakan dengan ditanami jagung, ketela pohon dan kedelai yang pada umumnya hasil produktifitasnya dikonsumsi sendiri. Kemudian untuk lahan pekarangan umumnya masyarakat menanam tanaman pokoknya berupa kelapa, sono keling, maoni, jati dan buah-buahan seperti pisang, pepaya, mangga, jambu dan belimbing. Di samping usaha di sektor pertanian, penduduk juga mengusahakan ekonomi di sektor peternakan maupun perikanan. Peternakan yang dilakukan oleh penduduk di Desa Temuwuh tidak diusahakan secara

besar-besaran melainkan hanya berskala kecil. Peternakan yang diusahakan masyarakat pada umumnya untuk menambah pendapatan keluarga. Usaha peternakan yang dilakukan oleh penduduk antara lain berupa peternakan ayam buras 8866 ekor, kambing 546 ekor, itik 405 ekor, dan sapi biasa 729 ekor.

Aktifitas atau kegiatan ekonomi masyarakat Desa Temuwuh selain di bidang pertanian terdapat juga aktifitas di sektor non pertanian. Berdasarkan data monografi desa tahun 1995, terdapat beberapa jenis pekerjaan penduduk seperti berdagang, pekerja bangunan, tukang kayu, tukang batu, Pegawai Negeri Sipil dan sebagainya yang dapat dilihat dari Tabel II.8 berikut ini:

Tabel II. 8
Jenis Pekerjaan Penduduk Desa Temuwuh Tahun 1995

No.	Jenis Pekerjaan	Jumlah	Persentase
1	Petani	4164	85,8
2	Butuh Tani	76	1,7
3	Swasta	58	1,2
4	Pedagang	77	1,5
5	Tukang	433	8,9
6	PNS/ ABRI	29	0,6
7	Pensiunan	8	0,2
8	Lain-lain	5	0,1
	Jumlah	4850	100,0

Sumber: Data Monografi Desa 1995

Adapun faktor-faktor yang mendorong penduduk melakukan kegiatan pertanian maupun non pertanian karena adanya sarana ekonomi perdagangan di daerah tersebut. Jumlah sarana yang paling menonjol adalah berupa warung sebanyak 58 buah, toko 11 buah, dan pasar lingkungan sebuah. Dengan demikian untuk memenuhi kebutuhan pokok keluarga, anggota keluarga di daerah ini banyak yang membantu dalam kegiatannya.

c. Agama Dan Kepercayaan

Agama adalah suatu sistem tata keimanan atau keyakinan atas adanya sesuatu yang mutlak di alam dan suatu sistem tata peribadatan manusia kepada yang dianggapnya mutlak itu. Disamping hal tersebut merupakan suatu sistem norma yang mengatur hubungan manusia dengan sesama manusia dan hubungan manusia dengan alamnya yang sesuai dan sejalan dengan tata keimanan dan tata peribadatan.

Kehidupan beragama masyarakat di Desa Temuwuh sebagian besar menganut agama Islam. Dari jumlah penduduk 6098 jiwa, penganut agama Islam sebesar 6096 jiwa atau 99,97% sedangkan yang lainnya adalah penganut agama Kristen yaitu sebesar 0,03%. Bagi penduduk yang beragama Islam dalam pembinaannya dengan jalan mengadakan pengajian-pengajian. Menurut data jumlah peserta pengajian tercatat ada 1684 orang yang mengikutinya. Kemudian untuk menunjang kegiatan tersebut terdapat 14 kelompok Majelis Taklim dan 15 kelompok remaja Masjid. Adapun sarana tempat peribadatan berupa 15 buah masjid serta 7 buah musholla yang tersebar hampir di setiap pedusunan.

Meskipun demikian, ternyata dari sekian banyak penduduk yang memeluk agama Islam ada sebagian yang masih menjalankan sesaji beserta kelengkapannya. Di samping itu, masyarakat di Desa Temuwuh masih juga percaya akan adanya kekuatan supranatural dan tempat-tempat yang dianggap keramat. Oleh karena itu, masyarakat masih melakukan kebiasaan yang dahulu juga dilakukan oleh nenek moyangnya. Kebiasaan itu antara lain selamatan atau upacara seperti diwujudkan dalam selamatan daur hidup manusia meliputi kelahiran, sunatan, perkawinan, dan kematian.

Upacara atau selamatan yang juga tidak kalah pentingnya menurut masyarakat adalah adanya tradisi *nyadran* atau ruwahan. Masyarakat Desa Temuwuh umumnya pada bulan Ruwah melakukan ziarah kubur ke makam leluhurnya dengan maksud mencari ketentraman, kedamaian dan keselamatan baik keluarga yang masih hidup maupun yang sudah mati.

Informasi yang diperoleh bahwa setiap peristiwa tersebut seringkali di dalam pelaksanaannya (selamatan) terdapat beraneka ragam yaitu ada yang dilakukan dengan meriah dan ada pula yang diselenggarakan secara sederhana atau sesuai dengan keadaan ekonomi.

d. Kesenian.

Mengingat Desa Temuwuh dahulu termasuk dalam enclave wilayah Kraton Surakarta, sehingga masyarakatnya masih mengenal unsur-unsur budaya tradisional yang kuat. Salah satu diantaranya adalah kesenian. Kesenian di Desa Temuwuh mendapat perhatian khusus, dalam arti di bina dan dikembangkan dengan baik. Kesenian tersebut meliputi kelompok kesenian di kalangan anak-anak, generasi muda dan generasi tua. Hal ini dilakukan agar mereka menekuni dan melestarikan kesenian tersebut.

Salah satu kesenian yang masih terus dibina dan dikembangkan di Desa temuwuh adalah kesenian tradisional atau daerah seperti karawitan, kethoprak, jathilan, dolanan anak-anak serta qasidah. Dari data monografi tercatat ada 12 kelompok kesenian tradisional dan 2 kelompok qasidah. terlebih dengan adanya usaha menghidupkan permainan anak tradisional yang dilakukan oleh Bapak Suyadi maka akan menambah satu bentuk kesenian tradisional yang terdapat di Desa Temuwuh. Khususnya bagi anak-anak dari Sekolah Dasar Temuwuh I dan SD Temuwuh II mendapatkan pembinaan yang mendalam dari Bapak Suyadi, sehingga wajar apabila banyak musid-murid dari SD Temuwuh I dan II yang masih banyak mengenal jenis-jenis permainan tradisional.

BAB III

PERMAINAN ANAK TRADISIONAL DI DESA TEMUWUH

Desa Temuwuh termasuk Kecamatan Dlingo, merupakan suatu daerah yang dapat dikatakan sebagai daerah pedesaan. Berhubung, suasananya masih suasana pedesaan, maka tidak mustahil apabila anak-anak di Desa Temuwuh masih mengenal beberapa permainan anak yang masih tradisional, walaupun tingkat pengenalan mereka terhadap suatu permainan tradisional sangat beragam.

Beberapa buku tentang permainan anak tradisional yang telah diterbitkan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah (IDKD) maupun oleh Proyek P2NB disebutkan bahwa permainan anak tradisional yang terdapat di Desa Temuwuh adalah :

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| 1. ancak-ancak alis | 19. lepetan |
| 2. antimo | 20. benthik |
| 3. apolo | 21. bundhon |
| 4. cublak-cublak suweng | 22. macanan |
| 5. dhakon | 23. mencuri batu |
| 6. dhelikan | 24. mul-mulan |
| 7. dhenokan-dhenokan | 25. pasaran |
| 8. gamparan | 26. patungan |
| 9. gatheng | 27. PPO |
| 10. gobag sodor | 28. striman (plorot sempul) |
| 11. ganefo | 29. sudhang robyang |
| 12. jamuran | 30. soyang |
| 13. jing-jong | 31. tumberan |
| 14. jirah woh | 32. usreke |
| 15. kitri-kitri | 33. wedhus prucul |
| 16. koko-koko hake ulabanyu | 34. wuyangan |
| 17. kucing-kucingan | 35. wulungan |
| 18. kauman (genukan) | |

Mengingat inventarisasi permainan anak tradisional di Desa Temuwuh ini telah dilaksanakan pada tahun 1980-an, maka tak menutup kemungkinan

apabila pengenalan masyarakat terhadap permainan tersebut akan berbeda dengan tingkat pengenalan masyarakat Desa Temuwuh pada masa sekarang bahkan dapat dimungkinkan banyak jenis permainan yang sudah tidak dikenal oleh masyarakat setempat. Titik berat jenis permainan anak tradisional yang diperkenalkan kepada responden adalah jenis permainan pendidikan baik itu permainan dengan menggunakan tembang maupun permainan tanpa tembang. Tujuan pemilihan permainan pendidikan ini, dengan harapan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut dapat terserap serta diterima oleh anak didik, dan akan lebih baik lagi apabila nilai-nilai tersebut dapat dijadikan sebagai bekal dalam pembentukan kepribadian maupun hidup bermasyarakat di kelak kemudian hari.

Tahap awal untuk mengetahui jenis permainan apa saja yang masih dikenal oleh masyarakat Desa Temuwuh sekarang, maka langkah awal yang dilakukan adalah menyebarkan angket tentang tingkat pengenalan permainan anak tradisional kepada masyarakat. Masyarakat umum yang dijadikan sasaran adalah masyarakat kalangan pendidik, khususnya pendidik yang berkompeten terhadap kelangsungan permainan anak tradisional yaitu para guru dari SD maupun TK yang ada di Desa Temuwuh. Kemudian disamping ditampilkan figur seorang pendidik, dalam penelitian ini juga melibatkan pendapat dari masyarakat umum, terutama mereka para tokoh masyarakat, serta siswa SD sendiri. Dari ketiga kelompok sasaran tersebut diharapkan dapat diketahui inti maupun permasalahan yang akan diungkapkan. Selanjutnya, dengan berdasarkan berbagai pertimbangan maka jenis-jenis permainan anak tradisional yang bersifat pendidikan baik dengan menggunakan tembang maupun tidak yang dipilih dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- | | |
|--------------------------|-----------------------------|
| 1. ambah-ambah lemah | 16. jamuran |
| 2. ancak-ancak alis | 17. kitri-kitri |
| 3. blarak-blarak sempal | 18. koko-koko hake ulabanyu |
| 4. benthik | 19. kubuk |
| 5. cacah bench | 20. lepetan |
| 6. cublak-cublah suweng | 21. man dhoblang |
| 7. cungkup milang kondhe | 22. nini thowok |
| 8. dhingklik oglak-aglik | 23. oncit |
| 9. dhelikan | 24. sobyung |
| 10. dhoktri | 25. soyang |
| 11. epek-epek | 26. sumbar suru |

12. gula ganthi
13. gamparan
14. gobag sodor
15. gatheng
27. tumberan
28. usreke
29. wulungan
30. wedhus prucul

Dari beberapa jenis permainan tersebut, kepada ketiga kelompok responden (guru, masyarakat umum, maupun siswa) diberikan semacam daftar *cek list* yang berguna untuk mengetahui tingkat pengenalan, tingkat keseringan dimainkan, maupun perlu tidaknya permainan tersebut untuk dilestarikan, serta hal-hal lain yang menyangkut permainan tradisional secara umum.

Untuk responden dari kelompok guru, diambil dari seluruh guru-guru dari semua SD yang terdapat di wilayah Desa Temuwuh, yang meliputi SD Temuwuh I dan II, SD Pelem, SD Tanjung dan SD Prengguk, serta guru-guru dari TK Pertiwi dan TK Taman Indriya. Jumlah keseluruhan guru SD dan guru TK sebanyak 40 orang. Untuk mengimbangi besarnya jumlah responden dari kelompok pendidik, maka dalam penelitian ini juga menggunakan responden yang berasal dari masyarakat umum, yang juga berjumlah 40 orang, yang mempunyai latar belakang pekerjaan yang bermacam-macam.

Latar belakang pekerjaan dari masyarakat umum itu meliputi pegawai negeri, petani, buruh industri maupun kerajinan, pensiunan, serta dari para perangkat desa, ibu rumah tangga maupun bidan. Alasan perlu adanya perbedaan responden di kalangan pendidik serta dari masyarakat umum dengan harapan akan mempunyai pandangan yang berbeda tentang keberadaan permainan tradisional, baik yang menyangkut tingkat pengenalan, perlu tidaknya dilestarikan hingga bentuk pembinaan yang bagaimana yang diinginkan oleh para pendidik (guru) maupun dari kalangan masyarakat umum dapat diketahui.

Mengingat penelitian ini menitikberatkan kepada masalah permainan sebagai obyek yang melakukan permainan yaitu siswa SD pun juga dilibatkan. Dari 5 lebih SD yang ada di Desa Temuwuh, diambil sebanyak 30 siswa, sehingga masing-masing SD diwakili 6 siswa. Kepada para siswa juga diberikan semacam *check list* atau angket tingkat pengenalan, tingkat keseringan, serta tingkat kesenangan siswa dalam memainkan permainan tradisional. Dengan adanya perbedaan ketiga kelompok tersebut, sehingga akan mendapat jawaban yang berbeda dan mempunyai pandangan yang berbeda pula tentang permainan tradisional.

Dari hasil angket yang terkumpul untuk jawaban pertanyaan tingkat pengenalan terhadap permainan tradisional, diperoleh hasil yang tidak begitu jauh berbeda antara jawaban dari guru, masyarakat, maupun siswa. Khusus bagi pilihan jawaban yang ditujukan kepada siswa, sengaja disederhanakan yaitu “tidak dikenal”, “cukup dikenal” dan “sangat dikenal”, dengan alasan pengenalan siswa terhadap perbedaan antara satu jawaban dengan jawaban lainnya mereka tidak dapat membedakan. Sedangkan untuk pilihan jawaban pertanyaan yang ditujukan kepada guru serta masyarakat umum dibuat berskala enam dengan perincian :

Kolom 1 adalah diberi skor 0

Kolom 2 jawaban “sangat negatif” diberi skor 1

Kolom 3 jawaban “negatif” diberi skor 2

Kolom 4 jawaban “cukup” diberi skor 3

Kolom 5 jawaban “positif” diberi skor 4

Kolom 6 jawaban “sangat positif” diberi skor 5

Langkah selanjutnya menjumlahkan setiap skor yang diperoleh responden, kemudian mencari skor rata-rata untuk digunakan sebagai batas pengelompokkan atau kategori aspek yang bersangkutan. Dari langkah-langkah tersebut, maka dari hasil angket yang diperoleh dari lapangan mengenai tingkat pengenalan siswa, guru, maupun masyarakat umum tidak banyak perbedaan. Kadangkala, permainan tradisional yang dikenal oleh siswa maupun guru, juga dikenal oleh masyarakat umum.

A. Hasil Penelitian Dengan Siswa

1. Tingkat Pengenalan Siswa Terhadap Permainan Tradisional.

Di bagian depan telah disebutkan bahwa siswa yang menjadi responden adalah siswa SD yang ada di Desa Temuwuh yang kesemuanya berjumlah 5 buah SD. Masing-masing SD diambil siswa sebanyak 6 orang, sehingga jumlah keseluruhan responden sebanyak 30 siswa. Ke-30 orang siswa tersebut itu sangat bervariasi. Maksudnya siswa yang dijadikan responden berasal baik dari siswa kelas 1 hingga kelas 6. Berhubung angket atau (*check list*) ini ditujukan kepada siswa, maka tingkat skala yang dikenalnya agak dibedakan dengan skala yang ditujukan guru maupun masyarakat umum. Untuk itu, khususnya untuk skala dikenal yang ditujukan kepada siswa cukup dibedakan menjadi tiga kelompok yaitu :

Kolom 1 “tidak dikenal” diberi skor 0

Kolom 2 “dikenal” diberi skor 1

Kolom 3 “sangat dikenal” diberi skor 2

Dengan berpedoman, kepada ketentuan skor tersebut, maka langkah selanjutnya adalah ditentukan skor tingkat dikenalnya tiap-tiap jenis permainan dengan cara mengalikan banyaknya responden dengan besarnya skor. Sedangkan untuk menentukan klasifikasi tingkat dikenalnya oleh para siswa, maka kami melakukan analisis data hasil perhitungan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Mencari skor rata-rata untuk skor total untuk seluruh permainan. Dari perhitungan diperoleh rata-rata skor total adalah 19,26. Berdasarkan yang skor rata-rata tersebut maka dapat dikatakan 2 kelompok permainan yang *dikenal* dan permainan yang *tidak dikenal*.
 - a. Kelompok permainan yang *dikenal* yaitu permainan yang mempunyai skor lebih besar dari rata-rata skor total atau lebih besar dari 19,26.
 - b. Kelompok permainan yang *dikenal* yaitu permainan yang mempunyai skor sama dan lebih kecil dari 19,26.

Cara mendapat hasil angket (*check list*) yang diperoleh dari siswa dikatakan valid, maka pada setiap SD diambil 6 siswa yang dijadikan sebagai responden, maka ke-6 siswa tersebut dikumpulkan. Kemudian, mereka diberi angket yang berisi tingkat pengenalan, tingkat keseringan permainan dimainkan. Setelah siswa siap untuk mengisi angket tersebut, maka peneliti yang bertugas dengan didampingi peneliti yang lain yang berfungsi sebagai instruktur menguraikan atau menerangkan bagaimana maksud masing-masing permainan tradisional. Setelah selesai menguraikan, maka para siswa dipersilahkan untuk memilih jawaban masing-masing, sehingga kemungkinan siswa satu dengan yang lainnya untuk memberikan jawaban yang sama sangat kecil.

Dari tabel III.1, kemudian dapat diperoleh 3 kategori kelompok permainan yang dikenal oleh siswa SD di Desa Temuwuh adalah sebagai berikut :

1. Permainan yang “*sangat dikenal*” oleh siswa :

- Ancak-ancak alis
- Benthik
- Cublak-cublak suweng
- Dhelikan
- Gatheng
- Jamuran
- Kitri-kitri

2. Permainan yang “*dikenal baik*” oleh siswa :

- Dhingklik oglak-oglik
- Gambaran
- Gobag sodor
- Oncit
- Tumberan
- Wedhus prucul

3. Permainan yang “tidak dikenal” oleh siswa :

- Ambah-ambah lemah
- Blarak-blarak sempal
- Cacah bencah
- Cungkup Milang kondhe
- Dhoktri
- Epek-epek
- Gula ganthi
- Hoko-hoko hake ulabanyu
- Wulungan
- Kubuk
- Lepetan
- Man Dobleng
- Nini Thowok
- Sobyung
- Soyang
- Sumber suru
- usreke

Dari hasil wawancara dengan siswa, tingkat pengenalan mereka terhadap permainan tersebut juga berhubungan dengan pernah tidaknya permainan tersebut dimainkan oleh siswa yang bersangkutan. Hal ini dapat dimaklumi mengingat usia siswa yang diwawancarai masih relatif muda < 12 tahun sehingga ingatan mereka banyak dipengaruhi oleh perkembangan jiwanya baik secara internal maupun eksternal. Namun, apabila jenis permainan tersebut sering atau pernah dimainkan oleh siswa, maka jenis permainan tertentu dengan mudah dapat diingat oleh siswa.

Di samping itu, tingkat keutuhan pengenalan mereka terhadap suatu permainan pun juga berlainan. Ada yang hanya mengenal sebagian besar, separo, sebagian kecil, atau hanya mengenal sangat kecil sekali. Walaupun tingkat pengenalan mereka terhadap suatu permainan tidak sama, namun pada dasarnya maksud dan pengetahuan mereka terhadap suatu permainan sama. Mungkin, seorang siswa sangat mengenal dan hafal akan tahap-tahap suatu permainan, namun ketika diwawancarai ia lupa akan istilah-istilah yang berlaku. Begitu pula sebaliknya, adapula yang sangat hafal dan paham tentang aturan permainan, tetapi ia lupa akan tahap-tahap permainannya, dan sebagainya. Sedangkan untuk jenis-jenis permainan yang tidak dikenal oleh siswa, biasanya siswa sudah asing saat mendengar nama permainan tersebut. Misalnya seperti permainan cungkup milang kondhe, dhoktri, cacah bencah, dan kubuk. Mengetahui klasifikasi tingkat pengenalan siswa terhadap permainan tradisional dapat dilihat dalam Tabel III.1 sebagai berikut :

Tabel III.I
Skor Dan Kategori Tingkat Pengenalan Siswa Terhadap Permainan
Tradisional Oleh Siswa SD Di Desa Temuwuh

No.	Jenis Permainan	Skor	Kategori
1.	Ambah-ambah lemah	3	TK
2.	Ancak-ancak alis	40*	SK
3.	Blarak-Blarak Sempal/ Setriman	8	TK
4.	Benthik	50*	SK
5.	Cacah bencah	8	TK
6.	Cublak-Cublak Suweng	48*	SK
7.	Cungkup Milang Kondhe	0	TK
8.	Dhingklik oglak-oglik	28	DB
9.	Dhelikan/ Jethungan	43*	SK
10.	Dhoktri	4	TK
11.	Epek-Epek	1	TK
12.	Gulaganthi	3	TK
13.	Gamparan	25	DB
14.	Gobag Sodor	25	DB
15.	Gatheng	40*	SK
16.	Jamuran	49*	SK
17.	Kitri-Kitri	38*	SK
18.	Koko-Koko hake ula banyu	7	TK
19.	Kubuk	11	TK
20.	Lepetan	7	TK
21.	Man Dhoblang	3	TK
22.	Nini Thowong	5	TK
23.	Oncit	20	DB
24.	Sobyung	16	TK
25.	Soyang	5	TK
26.	Sumbar suru	9	TK
27.	Tumbaran	35	DB
28.	Usreke	6	TK
29.	Wulungan	8	TK
30.	Wedhus Prucul	23	DB

Sumber : Data Primer, 1996

Keterangan :

- SK = Sangat kenal
- DB = Dikenal baik
- TK = Tidak kenal

Di samping itu tingkat pengenalan siswa juga dipengaruhi oleh perbedaan nama/ istilah permainan yang berlaku di Desa Temuwuh walaupun semua tahap permainan maupun aturan permainannya sama. Misalnya, bagi siswa SD yang diwawancarai menyebut permainan dhingklik oglak-aglik dengan istilah *gajah serempang*, begitu pula untuk sebutan permainan doktri dengan istilah kitri-kitri, lepetan dengan istilah *lebetan*, dan sebagainya.

2. Tingkat Keseringan Siswa Memainkan Permainan Tradisional.

Di bagian depan telah disebutkan bahwa tingkat keseringan siswa dalam memainkan suatu permainan sangat dipengaruhi oleh tingkat pengenalan mereka terhadap permainan tersebut, disamping juga pengaruh perasaan mereka dalam memainkannya, tempat maupun waktu yang tersedia bagi siswa.

Menurut hasil penelitian diperoleh data bahwa dewasa ini, tingkat keseringan anak dalam memainkan permainan, khususnya permainan tradisional sudah mulai berkurang. Hal ini akibat dari semakin padatnya kegiatan yang dimiliki siswa, juga karena permainan anak tradisional sangat membutuhkan peralatan permainan yang tidak sederhana. Misalnya saja, untuk permainan *benthik*, di sini anak yang akan memainkan permainan tersebut harus mempunyai peralatannya yang berupa *benthong* maupun *janaknya* yang terbuat dari kayu. Pembuatan peralatan tersebut juga membutuhkan waktu yang relatif lama. Artinya, seseorang harus mencari kayu ± 50 cm yang kuat dan bentuknya lurus sebagai *benthong*, dan sebuah lagi sebuah kayu dengan panjang yang lebih pendek ± 20 cm sebagai *janaknya*. Dengan adanya persiapan pembantu peralatan seperti itu, maka banyak jenis-jenis permainan tradisional yang jarang dimainkan anak-anak di Desa Temuwuh. Di samping itu dengan hadirnya media televisi dari berbagai stasiun negeri maupun swasta yang sarat dengan tayangan-tayangan yang sangat digemari oleh anak, mengakibatkan permainan anak tradisional jarang dimainkan oleh siswa.

Di samping itu sifat dan persiapan permainan tradisional yang kurang praktis tingkat keseringan siswa dalam memainkan permainan juga dipengaruhi oleh banyaknya kegiatan yang dilakukan siswa. Akhir-akhir ini, banyak orang tua di Desa Temuwuh yang menganjurkan anaknya untuk mengikuti kegiatan di TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an), sehingga waktu untuk bermain bagi siswa secara langsung sangat sedikit. Berdasarkan alasan-alasan tersebut, maka bagaimana dan jenis permainan apa saja yang masih sering digunakan oleh siswa di Desa Temuwuh dapat dilihat dari Tabel III.2.

Berdasarkan langkah dan perhitungan yang sama pada tingkat pengenalan siswa, maka didapat data tingkat keseringan dimainkan oleh siswa di Desa Temuwuh adalah sebagai berikut :

- a. kelompok permainan yang "sangat sering" dimainkan oleh siswa adalah permainan yang mempunyai skor lebih besar atau sama dari 55,09.
- b. Kelompok permainan yang "sering" dimainkan oleh siswa adalah permainan yang mempunyai skor lebih kecil atau sama dari 55,09.
- c. Kelompok permainan yang "jarang" dimainkan oleh siswa adalah permainan yang mempunyai skor lebih besar dari 8,79.
- d. Kelompok permainan yang "tak pernah" dimainkan oleh siswa adalah permainan yang mempunyai skor lebih kecil atau sama dari 8,79.

Untuk memperhalus klasifikasi, maka kelompok permainan yang *dikenal* selanjutnya dibagi dua dengan batas rata-rata kelompoknya. Oleh karena itu, langkah berikutnya adalah mencari skor kelompok "dikenal". Dari perhitungan diperoleh rata-rata skor tersebut, dapat diketahui 2 kelompok "dikenal" yaitu :

- a. Kelompok permainan "sangat dikenal" yaitu permainan yang mempunyai skor lebih besar dari rata-rata skor kelompoknya.
- b. Kelompok permainan "yang dikenal dengan baik" yaitu permainan yang mempunyai skor kurang dari rata-rata skor kelompok yaitu lebih kecil atau sama dengan 35,69.

Tabel III.2
Skor Dan Kategori Tingkat Keseringan Siswa Dalam Memainkan
Permainan Tradisional

No.	Jenis Permainan	Skor	Kategori
1.	Ambah-ambah lemah	0	TP
2.	Ancak-ancak alis	44	S
3.	Blarak-Blarak Sempal/ Setriman	10	J
4.	Benthik	62*	SS
5.	Cacah bencah	15	J
6.	Cublak-Cublak Suweng	50	S
7.	Cungkup Milang Kondhe	2	TP
8.	Dhingklik oglak-oglik	17	J
9.	Dhelikan/ Jethungan	64*	SS
10.	Dhoktri	6	TP
11.	Epek-Epek	0	TP
12.	Gulaganthi	9	J
13.	Gambaran	38	S
14.	Gobag Sodor	68*	SS
15.	Gatheng	77*	SS
16.	Jamuran	69*	SS
17.	Kitri-Kitri	47	S
18.	Koko-Koko hake ula banyu	11	J
19.	Kubuk	0	TP
20.	Lepetan	21	J
21.	Man Dhoblang	8	TP
22.	Nini Thowong	8	TP
23.	Oncit	16	J
24.	Sobyung	15	J
25.	Soyang	6	TP
26.	Sumbar suru	6	TP
27.	Tumbaran	56*	SS
28.	Usreke	14	J
29.	Wulungan	3	TP
30.	Wedhus Prucul	31	S

Sumber : Data Primer, 1996

Catatan :

SS = Sangat sering

S = Sering

J = Jarang

TP = Tidak Pernah

Dari Tabel III.2. maka diperoleh 4 buah kategori yaitu kelompok permainan yang “sangat sering” dimainkan, “sering” dimainkan, “jarang” dimainkan serta kelompok permainan yang “tidak pernah” dimainkan.

1. Kelompok permainan yang “*sangat sering*” dimainkan adalah
 - benthik
 - dhelikan
 - gobag sodor
 - gatheng
 - jamuran
 - tumbaran
2. Kelompok permainan yang “*sering*” dimainkan adalah :
 - ancak-ancak alis
 - cublak-cublak suweng
 - gampanan
 - kitri-kitri
 - wedhus prucul
3. Kelompok permainan yang “*jarang*” dimainkan adalah :
 - blarak-blarak sempal
 - cacah bench
 - dhingklik oglak-aglik
 - gula ganthi
 - koko-koko hake ulabanyu
 - lepetan
 - oncit
 - sobyung
 - soyang
 - usreke
4. Kelompok permainan yang “*tak pernah*” dimainkan adalah :
 - ambah-ambah lemah
 - cungkup milang kondhe
 - dhoktri
 - epek-epek
 - Sumbar suru
 - kubuk
 - Man Dhoblang
 - Nini Thowok
 - Soyang
 - Wulungan

Apabila dibandingkan dengan tingkat pengenalan siswa terhadap permainan tradisional, maka tingkat keseringan permainan tradisional yang dimainkan oleh siswa di Desa Temuwuh, tidak jauh berbeda. Berarti, jenis permainan yang dikenal oleh siswa juga masih sering dimainkan. Dari kelompok permainan yang “sangat sering” dimainkan oleh siswa di Desa Temuwuh, maka permainan gobag sodor adalah jenis permainan yang paling

sering dimainkan. Mengapa demikian? Sebab, permainan gobag sodor di dalam pelajaran olah raga, sering menjadi kegiatan utama. Namun, di sisi lain, untuk dapat bermain gobag sodor, minimal diperlukan 6 orang sehingga apabila seorang anak berkeinginan bermain gobag sodor harus mencari teman terlebih dahulu.

Di samping itu, untuk dapat bermain gobag sodor juga diperlukan lahan yang luas dan datar. Perlu diketahui pula bahwa tingkat keseringan permainan yang dimainkan oleh siswa juga banyak dipengaruhi oleh masa atau saat kapan permainan tersebut dimainkan. Artinya, permainan anak tradisional sangat dipengaruhi oleh musiman, atau dalam Bahasa Jawa dikatakan bahwa permainan anak tradisional sangat bersifat *usum-usuman*. Sedangkan jenis permainan yang mudah dimainkan adalah permainan *gatheng*. Untuk dapat bermain *gatheng* anak hanya membutuhkan paling sedikit seorang teman, dan cara mendapatkan peralatan yang digunakan juga tidak sulit.

Sama halnya juga dengan permainan *jamuran* yang membutuhkan sedikitnya 10 anak untuk dapat memainkannya. Untuk dapat bermain jamuran dibutuhkan tempat yang luas dan datar. Itupun, jenis permainan jamuran lebih sering dimainkan oleh anak ketika di sekolah saat jam istirahat.

3. Tingkat Kesenangan Siswa Dalam Memainkan Permainan Tradisional

Untuk dapat mengetahui bagaimana perasaan ketika anak memainkan suatu jenis permainan sangat sulit. Sebab hal ini berhubungan dengan kondisi psikologis si anak saat bermain.

Namun demikian, bagaimanapun juga dunia anak selalu berhubungan dengan permainan, dalam situasi yang bagaimanapun apabila kondisi anak sehat tentu dalam bermain suasana keceriaan dan kegembiraan itu tetap akan terpancar dalam dirinya. Untuk mengetahui bagaimana tingkat kesenangan anak-anak dalam memainkan permainan dapat diketahui dalam Tabel III.3. berikut ini :

Tabel III.3
Skor Dan Kategori Tingkat Kesenangan Siswa Dalam Memainkan
Permainan Tradisional

No.	Jenis Permainan	Skor	Kategori
1.	Ambah-ambah lemah	43	TS
2.	Ancak-ancak alis	67	S
3.	Blarak-Blarak Sempal/ Setriman	44	TS
4.	Benthik	73	S
5.	Cacah bencah	46	TS
6.	Cublak-Cublak Suweng	48	S
7.	Cungkup Milang Kondhe	36	TS
8.	Dhingklik oglak-aglik	43	TS
9.	Dhelikan/ Jethungan	82	S
10.	Dhoktri	31	TS
11.	Epek-Epek	16	TS
12.	Gulaganthi	22	TS
13.	Gamparan	58	S
14.	Gobag Sodor	96	S
15.	Gatheng	93	S
16.	Jamuran	74	S
17.	Kitri-Kitri	69	S
18.	Koko-Koko hake ula banyu	49	S
19.	Kubuk	39	TS
20.	Lepetan	43	TS
21.	Man Dhoblang	24	TS
22.	Nini Thowong	31	TS
23.	Oncit	52	S
24.	Sobyung	34	TS
25.	Soyang	29	TS
26.	Sumbar suru	26	TS
27.	Tumbaran	58	S
28.	Usreke	34	TS
29.	Wulungan	37	TS
30.	Wedhus Prucul	42	TS

Sumber : Data Primer, 1996

Catatan :

S = Senang

TS = Tidak senang

Dengan menggunakan perhitungan yang sama seperti sub bab 1, dan 2, maka diperoleh kategori bahwa untuk kelompok permainan yang sangat senang dimainkan oleh siswa adalah jenis permainan yang mempunyai skor total sama atau lebih besar dari 47,96. Sedangkan kelompok permainan yang tidak senang dimainkan oleh siswa adalah permainan yang mempunyai skor total kurang atau sama dari 47,96. Oleh karena itu, berdasarkan ketentuan skor tersebut, maka kelompok permainan yang senang dimainkan oleh siswa adalah :

- | | |
|------------------------|---------------|
| - Ancak-ancak alis | - Gatheng |
| - Benthik | - Jamuran |
| - Cublak-Cublak suweng | - Kitri-Kitri |
| - Dhelikan | - Koko |
| - Gamparan | - Oncit |
| - Gobag sodor | - Tumberan |

Sedangkan kelompok permainan yang tidak senang dimainkan oleh siswa adalah :

- | | |
|-------------------------|-----------------|
| - Ambah-Ambah lemah | - Lepetan |
| - Blarak-Blarak sempal | - Man Dhoblang |
| - Cacah bencha | - Nini thowong |
| - Cungkup milang kondhe | - Sobyung |
| - Dhingklik oglak-aglik | - Soyang |
| - Dhoktri | - Sumbar suru |
| - Epek-Epek | - Usreke |
| - Gulaganthi | - Wulungan |
| - Kubuk | - Wedhus prucul |

Berdasarkan kepada skor total rata-rata itu, maka dapat dikelompokkan jenis permainan yang masuk kategori sangat disenangi dan tidak disenangi oleh siswa. Penggolongan kategori ini sengaja dibedakan menjadi 2 kelompok, dengan alasan bahwa mengingat cara mendapatkan data dengan cara wawancara, maka bagaimana kondisi psikologis anak pada saat bermain tidak dapat dilihat secara langsung, dan jawaban si anak merupakan jawaban yang spontan dan hanya berdasarkan ingatan mereka, yang terdahulu pada saat pernah memainkannya, sehingga untuk mengurangi adanya jawaban siswa yang kurang tepat, maka kategori itu cukup dibuat 2 saja yaitu senang dan tidak senang.

Apabila dihubungkan dengan tingkat pengenalan siswa terhadap permainan, maka tingkat kesenangan siswa dalam melakukan permainan itu

tidak jauh berbeda. Sehingga dengan demikian dapat dianalisa bahwa siswa (responden) di Desa Temuwuh memberikan jawaban senang untuk jenis permainan yang cukup dikenal bagi mereka. Sedangkan untuk jenis permainan yang tidak dikenal, mereka memberikan jawaban tidak senang. Hal ini seperti logis juga, bagaimanapun juga untuk jenis permainan yang belum dimengerti dan belum dipahami oleh siswa, secara langsung belum pernah dimainkan oleh siswa, sehingga siswa tidak dapat memberikan jawaban senang atau tidaknya saat ia memainkannya.

Dari ke-12 jenis permainan yang dikatakan siswa cukup senang dalam memainkannya, maka untuk jenis permainan *gobag sodor* dan *dhelikan* merupakan jenis permainan yang paling digemari oleh siswa di Desa Temuwuh. Untuk jenis permainan *gobag sodor* telah disebutkan dibagian depan bahwa permainan ini sering dimainkan siswa pada saat jam istirahat di sekolah atau dalam pelajaran olah raga. Sedangkan permainan *dhelikan* sebagian besar siswa memainkannya di rumah setelah pulang sekolah atau pada saat sore hari. Apabila jenis permainan ini akan semakin *seru* dan ramai jika dimainkan pada sore hari menjelang senja, sehingga unsur kegelapan menjadi salah satu penunjang jalannya permainan serta menambah ramai dalam bermain.

Di samping itu, kelompok jenis permainan yang tidak disenangi oleh siswa antara lain juga disebabkan oleh permainan tersebut kurang menarik perhatian siswa, memerlukan waktu lama untuk memainkan serta memerlukan pemain yang cukup banyak. Hal ini yang juga menyebabkan kurang senangnya siswa dalam memainkan jenis permainan tradisional juga dipengaruhi oleh kurang menariknya permainan tersebut. Sebab sejak berdirinya beberapa stasiun televisi swasta di negeri ini, maka siswa lebih tertarik sedangkan untuk permainan tradisional anak cenderung memerlukan waktu yang lama untuk membuat maupun mempersiapkan peralatannya. Mereka cenderung lebih senang menonton tayangan televisi yang acaranya lebih menarik dan secara cepat dapat dilihat oleh anak.

B. Hasil Penelitian Dengan Guru

Di dalam penentuan sampel yang dipilih, telah disebutkan bahwa penelitian ini menggunakan 3 buah sampel yaitu siswa, guru dan masyarakat umum. Guru yang diambil sebagai sampel adalah guru SD yang terdapat di Desa Temuwuh dengan tujuan pekerjaan seorang guru yang selalu berkecimpung dalam dunia pendidikan, maka kehidupan anak dengan dunia

bermainnya selalu menjadi perhatian utamanya. Dengan demikian, pandangan maupun pendapatnya diharapkan lebih mengena kepada sasaran dari penelitian ini.

Guru yang dijadikan responden dalam penelitian ini berjumlah 40 orang yang tersebar di seluruh SD yang terdapat di Desa Temuwuh yaitu SD Temuwuh I + II, SD Prengguk, SD Pelem, dan SD Tanjung. Keseluruhan guru yang mengajar di lima SD tersebut dijadikan sebagai responden, termasuk di dalamnya jabatan Kepala Sekolah. Mengingat, di Desa Temuwuh kedudukan seorang kepala sekolah juga mengajar siswa di dalam kelas, maka mereka juga dikategorikan sebagai guru juga.

Ke-40 guru yang dijadikan responden terdiri dari 21 guru pria dan 19 guru wanita. Kemudian, dilihat dari segi usia, maka usia responden sangat bervariasi, dari yang termuda berumur 27 tahun hingga yang paling tua berusia 58 tahun. Apabila diperinci lebih mendalam maka pengelompokan usia responden adalah sebagai berikut, responden yang berusia 21-29 tahun sebanyak 27,5% (11 orang), kelompok 30-39 tahun sebanyak 14 orang atau 35%, kelompok usia 40-49 tahun sebanyak 9 orang atau 22,50% dan mereka yang berusia lebih 50 tahun sebanyak 6 orang atau 15%.

Pendidikan responden sebagian besar (77,50 %) berasal dari SLTA dan selebihnya (22,5%) berpendidikan sarjana muda dari sarjana, baik sarjana muda setingkat Diploma 1-3 hingga jenjang S₁. Sedangkan dilihat dari masa kerja responden sebagian besar (32,50%) mempunyai masa kerja lebih dari 15 tahun, mereka yang mempunyai masa kerja 5-15 tahun sebanyak 12 orang atau 30%. Dari masa kerja responden dapat dikatakan bahwa responden dengan masa kerja lebih dari 15 tahun mempunyai jumlah yang terbesar. Dengan demikian, dapat dianalisa bahwa masa kerja responden yang sebagian besar melebihi 15 tahun dengan demikian diharapkan semakin lama responden menekuni bidang pekerjaannya semakin banyak mengetahui dunia anak, sehingga diharapkan pula akan mengetahui masalah permainan anak tradisional lebih banyak lagi. Sebelum dihubungkan dengan masa kerja, pengetahuan dan pengenalan responden terhadap permainan anak tradisional juga banyak dipengaruhi oleh faktor usia ini. Sebab, dari hasil wawancara dengan guru, diperoleh data bahwa seorang guru yang mempunyai usia relatif tua ternyata lebih menguasai dan banyak mengenal berbagai jenis permainan anak tradisional daripada guru-guru yang muda. Adanya perbedaan usia ini, juga dapat dihubungkan dengan masa muda mereka yang sangat berbeda dengan guru yang masih muda yang

mana jenis-jenis permainan tradisional masih sering dimainkan oleh mereka, sedangkan guru-guru muda, dimasa kecilnya sudah tak mengenal lagi jenis-jenis permainan tradisional. Untuk mengetahui lebih jauh bagaimana hasil penelitian yang diperoleh dari guru, maka perlu diketahui bagaimana tingkat pengenalan guru terhadap permainan tradisional.

1. Tingkat Pengenalan Guru Terhadap Permainan Tradisional

Dengan diberikan angket yang sama kepada guru, dalam penelitian ini juga berkeinginan untuk mengetahui bagaimana pandangan guru terhadap permainan anak tradisional yang ada di Desa Temuwuh. Sama dengan cara perhitungan yang dilakukan hasil angket yang ditujukan untuk siswa, maka diperoleh hasil yang terlihat dalam Tabel III.4.

Tabel III.4
Skor Dan Tingkat Pengenalan Guru Terhadap Permainan Tradisional

No.	Jenis Permainan	Skor	Kategori
1.	Ambah-ambah lemah	28	STK
2.	Ancak-ancak alis	71	TK
3.	Blarak-Blarak Sempal/ Setriman	96	DB
4.	Benthik	143	SK
5.	Cacah bencah	65	TK
6.	Cublak-Cublak Suweng	121	DB
7.	Cungkup Milang Kondhe	55	STK
8.	Dhingklik oglak-aglik	100	DB
9.	Dhelikan/ Jethungan	137	SK
10.	Dhoktri	51	STK
11.	Epek-Epek	34	STK
12.	Gulaganthi	65	TK
13.	Gamparan	108	DB
14.	Gobag Sodor	136	SK
15.	Gatheng	156	SK
16.	Jamuran	166	SK
17.	Kitri-Kitri	116	DB
18.	Koko-Koko hake ula banyu	88	TK
19.	Kubuk	73	TK

20.	Lepetan	116	DB
21.	Man Dhoblang	101	DB
22.	Nini Thowong	108	DB
23.	Oncit	83	TK
24.	Sobyung	70	TK
25.	Soyang	54	TK
26.	Sumbar suru	55	STK
27.	Tumbaran	72	TK
28.	Usreke	86	TK
29.	Wulungan	83	TK
30.	Wedhus Prucul	75	TK

Sumber : Data Primer, 1996

Catatan :

- STK = Sangat tidak kenal
- TK = Tidak kenal
- DB = Dikenal dengan baik
- SK = Sangat kenal

Untuk menghitung skor rata-rata, maka kesemua nilai tersebut dijumlahkan kemudian dibagi 30. Dari hasil perhitungan diperoleh rata-rata total 90,06. Untuk mencari kelompok permainan yang dikategorikan dikenal adalah permainan yang mempunyai skor lebih besar atau sama dengan 90,06. Sedangkan kelompok permainan yang tidak dikenal adalah jenis permainan yang mempunyai skor lebih kecil atau sama dengan 90,06.

Namun, untuk memperhalus klasifikasi maka kelompok permainan yang dikenal selanjutnya dibagi dua dengan batas rata-rata kelompoknya. Oleh karena itu berikutnya adalah mencari skor kelompok "dikenal". Dari perhitungan diperoleh rata-rata skor tersebut dapat diketahui 2 kelompok dikenal yaitu :

- a. Kelompok permainan "sangat dikenal" yaitu permainan yang mempunyai skor lebih besar skor rata-rata kelompoknya yaitu lebih besar atau sama dengan 123,38.
- b. Kelompok permainan "yang dikenal baik" yaitu permainan yang mempunyai skor lebih kecil atau sama dengan 123,88.

Sedangkan untuk memperhalus jenis permainan yang "tidak dikenal", dibagi dua pula untuk dengan batas rata-rata kelompoknya, dan kemudian diperoleh perhitungan sebagai berikut :

- a. Kelompok permainan yang "tidak dikenal" yaitu jenis permainan yang mempunyai skor sama atau lebih besar dari 64,58.
- b. Kelompok permainan yang "sangat tidak dikenal" yaitu jenis permainan yang mempunyai skor sama atau lebih kecil dari 64,58.

Dari keempat kategori tersebut, maka pengelompokkannya dapat dilihat sebagai berikut :

1. Kelompok permainan yang "sangat dikenal" oleh guru :
 - benthik
 - dhelikan
 - gobag sodor
 - gatheng
 - jamur
2. Kelompok permainan yang "dikenal dengan baik" oleh guru:
 - blarak-blarak sempal
 - cublak-cublak suweng
 - dhingklik oglak-aglik
 - gampanan
 - kitri-kitri
 - lepetan
 - Man dhoblang
 - Nini Thowong
3. Kelompok permainan yang "tidak dikenal" adalah :
 - ancak-acak alis
 - cacah benchah
 - gulaganthi
 - koko-koko hake ulabanyu
 - kubuk
 - oncit
 - sobyung
 - soyang
 - tumbaran
 - usreke
 - wulungan
 - wedhus prucul
4. Kelompok permainan yang "sangat tidak dikenal" adalah
 - ambah-ambah lemah
 - cungkup milang kondhe
 - epek-epek
 - sumbar suru

Empat kategori skala dikenal yang diberikan oleh guru sangat bervariasi, namun pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan data yang diberikan oleh siswa. Hanya untuk jenis permainan tumbaran, cublak-cublak suweng, serta kitri-kitri, kurang dikenal oleh guru, hal ini sangat berhubungan dengan tingkat keseringan dimainkan oleh siswa.

Sedangkan untuk kelompok permainan yang tidak dikenal oleh guru seperti ancak-ancak alis, cacah bencah, dan koko koko hake ulabanyu, menurut pendapat mereka kelompok jenis permainan yang tidak dikenal permainan tersebut sangat jarang dimainkan lagi oleh anak-anak di Desa Temuwuh, sehingga mereka tidak begitu mengenalinya. Oleh karena itu, tingkat pengenalan responden terhadap permainan tradisional juga dipengaruhi oleh lingkungan serta tempat tinggal mereka apakah anak-anak masih sering memainkannya atau tidak.

Di samping itu, tingkat pengenalan guru terhadap sebuah permainan tradisional juga sangat dipengaruhi oleh daya ingatan para guru. Sebab mereka harus mengingat kembali kondisi beberapa tahun yang silam ketika mereka pernah memainkannya di masa anak-anak dahulu. Sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa kadangkala ia kenal dengan permainan beserta tahap dan peraturannya, namun ia lupa akan nama permainan tersebut, atau begitu pula sebaliknya. Ada responden yang mengenal lagunya hanya beberapa bait saja, namun jalannya permainannya banyak yang sudah tidak ingat lagi.

2. Tingkat Keseringan Permainan Tradisional Dimainkan Oleh Anak di Desa Temuwuh Menurut Pengamatan Guru.

Untuk memperoleh jawaban, bagaimana tingkat keseringan permainan tradisional dimainkan oleh anak-anak di Desa Temuwuh sangat dipengaruhi oleh bagaimana tingkat pengenalan guru terhadap permainan tersebut. Apabila guru menyatakan tidak kenal dengan sesuatu jenis permainan, maka ia akan mengatakan bahwa ia tidak pernah melihat permainan tersebut dimainkan. Namun sebaliknya, andaikata ia masih merasa tidak mengenal suatu jenis permainan, maka ia tidak melihat jenis permainan tersebut dimainkan di dekat rumah atau di tempat lain. Untuk mengetahui bagaimana tingkat keseringan jenis-jenis permainan tradisional dimainkan oleh anak menurut pengamatan guru dapat dilihat dalam Tabel III.5 sebagai berikut :

Tabel III.5
Skor Dan Kategori Tingkat Keseringan Permainan Tradisional
Dimainkan Oleh Anak Di Desa Temuwuh Menurut Pengamatan Guru

No.	Jenis Permainan	Skor	Kategori
1.	Ambah-ambah lemah	36	TP
2.	Ancak-ancak alis	52	TP
3.	Blarak-Blarak Sempal/ Setriman	65	TP
4.	Benthik	146*	S
5.	Cacah bencah	47	TP
6.	Cublak-Cublak Suweng	99	S
7.	Cungkup Milang Kondhe	51	TP
8.	Dhingklik oglak-aglik	108*	S
9.	Dhelikan/ Jethungan	112*	S
10.	Dhoktri	39	TP
11.	Epek-Epek	33	TP
12.	Gulaganthi	55	TP
13.	Gamparan	97*	S
14.	Gobag Sodor	126*	S
15.	Gatheng	134*	S
16.	Jamuran	110*	S
17.	Kitri-Kitri	81*	S
18.	Koko-Koko hake ulabanyu	60	TP
19.	Kubuk	66*	S
20.	Lepetan	51	TP
21.	Man Dhoblang	54	TP
22.	Nini Thowong	41	TP
23.	Oncit	36	TP
24.	Sobyung	38	TP
25.	Soyang	33	TP
26.	Sumbar suru	32	TP
27.	Tumbaran	41	TP
28.	Usreke	35	TP
29.	Wulungan	46	TP
30.	Wedhus Prucul	46	TP

Sumber : Data Primer, 1996

Keterangan :

- S = Sering
TP = Tidak pernah

Dengan menggunakan cara-cara perhitungan yang sama pada tabel-tabel sebelumnya maka diperoleh rata-rata skor total adalah 65,66. Hal ini berarti bahwa kelompok permainan yang jarang dimainkan oleh anak di Desa Temuwuh adalah jenis-jenis permainan yang mempunyai skor total di atas 65,66. Sedangkan jenis permainan yang tidak pernah dimainkan oleh anak di Desa Temuwuh adalah jenis permainan yang mempunyai skor total kurang atau sama dari 65,66. Adapun kedua kelompok permainan tersebut adalah :

1. Kelompok permainan yang "sering" dimainkan :

- | | |
|-------------------------|---------------|
| - benthik | - gobak sodor |
| - cublak-cublak suweng | - gatheng |
| - dhingklik oglak-aglik | - jamuran |
| - dhelikan | - kitri-kitri |
| - gampanan | - kubuk |

2. Kelompok permainan yang "tidak pernah" dimainkan :

- | | |
|---------------------------|-----------------|
| - ambah-ambah lemah | - Man dhoblang |
| - ancak-ancak alis | - Nini thowong |
| - blarak-blarak sempal | - Oncit |
| - cacah benchah | - sobyung |
| - cungkup milang kondhe | - soyang |
| - epek-epek | - sumbar suru |
| - dhoktri | - tumbaran |
| - gulaganthi | - usreke |
| - koko-koko hake ulabanyu | - wulungan |
| - lepetan | - wedhus prucul |

3. Perlu Tidaknya Permainan Anak Tradisional Dilestarikan Menurut Pendapat Guru.

Seperti kita ketahui bahwa permainan anak tradisional mengandung nilai-nilai positif yang sangat berguna bagi perkembangan jiwa anak. Dari segi emosional permainan tradisional dengan mudah akan menumbuhkan rasa senang dan rasa bebas. Misalnya, seorang anak diajak bermain *benthik* oleh temannya, maka si anak tersebut akan mengalami kegembiraan dan

kesenangan yang tidak perlu mengeluarkan biaya. Kesempatan untuk bermain seperti itu juga membuat anak merasa bebas dari segala tekanan, sehingga membuat anak tumbuh gembira dan ceria. (Pumomo, 1995 : 4)

Dari segi sosialitas anak pun diperkembangkan manakala anak bergabung dengan teman sebayanya. Dapat bermain dengan teman sebaya merupakan suatu keberuntungan, sebab anak mengembangkan rasa berteman dan rasa demokrasi. Di dalam permainan tradisional, setiap anggota mempunyai kedudukan yang sama, apakah ia berasal dari status sosial yang rendah maupun yang tinggi, mereka semua adalah sama. Dengan menggunakan suatu undian tertentu atau dengan *sut* dapat ditentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah atas urutan bermain.

Sportifitas dan loyalitas sebagai kelompok pun terbangun. Dalam suatu permainan selalu ada aturan permainan yang berdasarkan dari kesepakatan bersama. Dengan demikian setiap peserta mereka ikut menentukan permainan dan mempertanggung-jawabkannya. Dengan demikian apabila dibandingkan dengan jenis-jenis permainan modern, maka permainan tradisional memiliki beberapa keunggulan, terutama untuk menumbuhkan dan mengembangkan sifat-sifat sosial, loyal, serta solidaritas kepada para pemain. Adanya nilai-nilai yang luhur yang terkandung di dalam permainan tradisional yang sangat berguna bagi perkembangan jiwa anak, maka perlu kiranya permainan anak tradisional dilestarikan. Dan sebagai realisasinya apakah permainan anak tradisional tersebut perlu diwujudkan di dalam salah satu mata pelajaran di TK ataupun SD, berikut ini hasil pengumpulan yang diperoleh berdasarkan penilaian guru.

Tabel III.6
Perlu Tidaknya Permainan Tradisional Dilestarikan
Menurut Pendapat Guru

No.	Jenis Permainan	Skor	Kategori
1.	Ambah-ambah lemah	44	TGT
2.	Ancak-ancak alis	41	TP
3.	Blarak-Blarak Sempal/ Setriman	53	PD
4.	Benthik	66	PD
5.	Cacah bencah	52	TGT
6.	Cublak-Cublak Suweng	67	PD
7.	Cungkup Milang Kondhe	47	TGT
8.	Dhingklik oglak-aglik	79	PD
9.	Dhelikan/ Jethungan	65	TP
10.	Dhoktri	44	TGT
11.	Epek-Epek	36	TP
12.	Gulaganthi	42	TP
13.	Gamparan	63	TP
14.	Gobag Sodor	76	TP
15.	Gatheng	67	TP
16.	Jamuran	64	TP
17.	Kitri-Kitri	42	TP
18.	Koko-Koko hake ulabanyu	79	TP
19.	Kubuk	49	TGT
20.	Lepetan	81	TP
21.	Man Dhoblang	53	TGT
22.	Nini Thowong	36	TP
23.	Oncit	40	TP
24.	Sobyung	45	TGT
25.	Soyang	44	TGT
26.	Sumbar suru	48	TGT
27.	Tumbaran	44	TGT
28.	Usreke	46	TGT
29.	Wulungan	43	TGT
30.	Wedhus Prucul	30	TP

Sumber : Data Primer, 1996

Keterangan:

- TP = Tidak Perlu Dilestarikan
- TGT = Tergantung
- PD = Perlu Dilestarikan

Dari Tabel III.6, maka dapat diketahui skor total rata-rata yaitu 52,86. Berdasarkan kepada skor rata-rata tersebut, kemudian ditentukan jenis permainan apa saja yang perlu dilestarikan menurut pendapat guru. Kelompok jenis permainan yang perlu dilestarikan adalah permainan yang mempunyai skor di atas atau sama dengan 52,86 dan kelompok permainan yang tidak perlu dilestarikan adalah jenis permainan yang mempunyai skor lebih kecil atau sama dengan 52,86.

Berdasarkan kategori tersebut, maka kelompok permainan yang perlu dilestarikan adalah :

- blarak-blarak sempal
- benthik
- cublak-cublak suweng
- dhingklik oglak-aglik
- dhelikan/ jethungan

Kelompok permainan yang tidak perlu dilestarikan menurut pendapat guru adalah :

- ambah-ambah lemah
- ancak-ancak alis
- cungkup milang kondhe
- dhoktri
- epek-epek
- gulaganthi
- gamparan
- gobag sodor
- gatheng
- jamuran
- kitri-kitri
- koko-koko hake
- kubuk
- lepetan
- man dhoblang
- nini thowong
- oncit
- sobyung
- soyang
- sumbar suru
- tumberan
- usreke
- wulungan
- wedhus prucul.

Karena begitu banyaknya jenis permainan yang termasuk dalam tidak perlu dilestarikan, maka perlu pengelompokan klasifikasi yang lebih halus lagi. Sehingga kategorinya dibedakan menjadi dua lagi yaitu kelompok

permainan yang tidak perlu dilestarikan dan permainan yang perlu dilestarikan, namun sangat tergantung kepada jenis permainannya dan juga ditentukan oleh situasi maupun kondisi anak yang akan memainkannya. Apakah permainan tersebut cukup baik bagi perkembangan jiwa anak, cukup membahayakan bagi keselamatan anak atau tidak dan sebagainya. Selanjutnya, setelah dilakukan perhitungan berdasarkan skor rata-rata kelompoknya, maka kelompok permainan yang tidak perlu dilestarikan adalah jenis permainan yang mempunyai skor di bawah atau sama dengan 43,47, sedangkan kelompok permainan yang perlu dilestarikan tetapi tergantung kepada jenis permainannya adalah jenis permainan yang mempunyai skor lebih besar atau sama dengan 43,47. Oleh karena itu kelompok permainan yang tidak perlu dilestarikan adalah :

- | | |
|---------------------|-----------------|
| - ancak- ancak alis | - nini thowong |
| - epek-epek | - oncit |
| - gulaganthi | - wedhus prucul |
| - kitri-kitri | |

Dan kelompok permainan yang perlu dilestarikan, namun sangat tergantung kepada jenis permainannya sendiri adalah sebagai berikut :

- | | |
|-------------------------|------------|
| - ambah-ambah lemah | - sobyung |
| - cacah bench | - soyang |
| - cungkup milang kondhe | - sumbaran |
| - dhoktri | - tumbaran |
| - kubuk | - usreke |
| - man dhoblang | - wulungan |

Dari kategori jenis permainan yang tidak perlu dilestarikan setelah berwawancara dengan guru, didapat hasil bahwa jenis permainan yang membahayakan bagi kondisi keselamatan anak yang memainkannya seperti nini thowong maupun wedhus prucul memang tidak perlu dilestarikan. Mengapa demikian? Menurut anggapan mereka, permainan seperti nini thowong maupun wedhus prucul tidak perlu dilestarikan karena mengandung nilai magis dan itu kurang mendidik bagi anak, serta cukup membahayakan, sebab untuk jenis permainan wedhus prucul, kondisi anak (pemain) dibuat sengaja tidak sadar (*trance*). Begitu pula dengan permainan nini thowong, yang inti permainannya memanggil roh orang yang telah meninggal, dan menurut anggapan mereka (guru) permainan ini kurang memberikan pendidikan bagi anak. Apabila, terjadi hal-hal yang tidak diinginkan, maka

dengan memainkan permainan tersebut kadangkala roh yang dipanggil tidak mau kembali.

Kelompok permainan yang perlu dilestarikan namun sangat tergantung bagaimana masyarakat dalam menilai permainan tradisional tersebut, misalnya, permainan kubuk, ada sebagian responden yang menyatakan bahwa permainan kubuk mengandung nilai yang negatif. Sebab, di dalam permainan tersebut terdapat unsur judi karena anak yang memainkannya diharuskan taruhan. Namun, di sisi lain ada pula yang mengatakan bahwa permainan tersebut perlu dilestarikan karena dengan bermain kubuk anak dilatih untuk pandai menghitung dan melatih kecermatan. Dengan adanya perbedaan persepsi ini, maka memang ada permainan yang perlu dilestarikan, dan ada pula yang mengatakan permainan tersebut tidak perlu dilestarikan.

Kemudian, bagaimana cara yang paling tepat untuk melestarikan permainan tradisional tersebut? Dari ke-40 orang guru yang dijadikan responden dalam penelitian ini, 42,50% (17 orang) mengatakan bahwa cara yang paling tepat untuk melestarikan permainan tradisional adalah permainan tradisional perlu dimasukkan di dalam mata pelajaran lokal. Caranya, khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Daerah, Olah Raga atau kegiatan ekstra kurikuler kepramukaan. Khusus untuk mata pelajaran Bahasa Daerah, maka permainan anak tradisional khususnya yang menggunakan tembang, dapat disisipkan dalam pelajaran, misalnya jamuran, kitri-kitri, lepetan, dan sebagainya. Melalui pelajaran Bahasa Daerah pula guru dapat mengupas makna dan arti tembang-tembang tersebut secara terperinci.

Selanjutnya 12 orang guru (30%) menjawab bahwa cara yang tepat untuk melestarikan permainan tradisional, adalah sering diadakannya peragaan permainan tersebut di sekolah yang dipimpin oleh seorang guru. Peragaan permainan tradisional yang paling tepat di sekolah adalah pada saat Olah Raga. Khusus untuk mata pelajaran Olahraga, hendaknya seorang guru dapat mengkombinasikan jenis Olah Raga yang sering diberikan kepada siswa dengan permainan anak tradisional yang berorientasi pada olah badan seperti *Gobag Sodor* dan *Jethungan*. Sedangkan selebihnya 11 orang (27%) responden mengatakan bahwa untuk melestarikan permainan anak tradisional dapat dilakukan dengan pengenalan dalam keluarga melalui orang tua (4 orang), permainan tradisional perlu didokumentasikan (5 orang) dan 2 orang menjawab perlu adanya acara khusus di TV tentang permainan tradisional.

Dan berbagai upaya untuk melestarikan permainan tradisional tersebut maka dapat diusahakan cepat tercapai dengan mudah, apabila

dilakukan melalui suatu lembaga baik formal maupun non formal. Khusus untuk pelestarian permainan anak tradisional maka lembaga yang tepat sebagai wadah pelestarian permainan tersebut adalah TK dan SD.

Kedua lembaga pendidikan formal SD maupun TK, memang sangat tepat untuk pelestarian permainan tradisional. Mengapa demikian? Sebab, kedua lembaga tersebut memang sangat sesuai, untuk TK memang sebagian besar mata pelajaran yang diberikan kepada siswa adalah berupa permainan maupun ketrampilan yang sifatnya sangat ringan. Oleh karena itu, jenis permainan anak tradisional yang diberikan kepada siswa TK adalah permainan yang banyak berupa tembang saja. Sedangkan cara pelestarian yang dilakukan melalui SD, perlu dibedakan antara siswa kelas 1-3 dan siswa kelas 4 ke atas. Bagi siswa kelas 1-3 jenis permainan yang diberikan adalah permainan yang banyak berorientasi pada olah badan (bersifat kompetisi), dan untuk siswa kelas 4 ke atas, boleh diberikan kepada jenis permainan yang berorientasi pada olah badan maupun olah suara sebab anak-anak sesusia 10 tahun ke atas, mereka sudah mulai berpikir kritis, dan permainan anak tradisional yang diperkenalkan kepada mereka sangat tepat diberikan kepada anak didik karena dianggap baik sekali sebagai alat untuk memajukan kecerdasan budi pekerti anak-anak (Arikunto, 1993 : 32).

Di samping itu pula, dengan diperkenalkan permainan anak tradisional kepada anak didik dapat membentuk kepribadian anak sejak dini sehingga anak akan mengenal *unggah-ungguh* (tata krama).

Kemudian, bagaimana sebaiknya kemungkinannya, pelestariannya apakah harus melalui tingkat TK atau Sekolah Dasar, maka berikut ini disajikan dalam bentuk tabel pendapat para guru tentang kemungkinan pelestarian permainan tradisional (jawaban responden dapat lebih dari 1).

Tabel III.7
Kemungkinan Pelestarian Permainan Tradisional
Melalui TK Dan SD Menurut Pendapat Guru

No.	Jenis Permainan	Tempat Pengembangan		Jenis Kelamin	
		TK	SD	Putra	Putri
1.	Ambah-ambah lemah	9	6	11	11
2.	Ancak-ancak alis	11	9	13	15
3.	Blarak-Blarak Sempal/ Setriman	6	16	17	13
4.	Benthik	2	27	26	12
5.	Cacah benchah	2	10	10	8
6.	Cublak-Cublak Suweng	15	24	20	28
7.	Cungkup Milang Kondhe	1	11	8	9
8.	Dhingklik oglak-aglik	4	22	22	22
9.	Dhelikan/ Jethungan	11	22	25	20
10.	Dhoktri	1	7	6	6
11.	Epek-Epek	2	8	6	8
12.	Gulaganthi	3	14	11	15
13.	Gamparan	3	21	21	12
14.	Gobag Sodor	7	29	30	26
15.	Gatheng	9	23	18	22
16.	Jamuran	14	23	24	27
17.	Kitri-Kitri	4	10	12	11
18.	Koko-koko hake ulabanyu	7	17	16	15
19.	Kubuk	10	10	13	14
20.	Lepetan	10	19	22	21
21.	Man Dhoblang	3	18	17	16
22.	Nini Thowong	-	13	12	11
23.	Oncit	4	13	11	9
24.	Sobyung	6	13	14	15
25.	Soyang	2	9	6	8
26.	Sumbar suru	3	7	7	8
27.	Tumbaran	4	15	17	13
28.	Usreke	3	13	12	11
29.	Wulungan	4	17	17	13
30.	Wedhus Prucul	1	14	14	4

Sumber : Data Primer, 1996

Dari Tabel III.7 terlihat bahwa pada dasarnya semua permainan anak tradisional menurut pendapat guru perlu dilestarikan, dan lembaga formal yang paling berkompeten dalam pelestarian adalah TK dan SD. Untuk jenis permainannya, apakah itu harus dimainkan oleh siswa atau siswa sangat tergantung kepada jenis permainannya. Memang, ada jenis permainan tertentu yang hanya pantas dimainkan oleh siswa saja dan ada jenis yang hanya dapat dimainkan oleh siswi saja. Namun, adapula permainan yang dapat dimainkan oleh keduanya.

Dengan diajukan pertanyaan tentang perlu tidaknya dibedakan berdasarkan jenis kelamin dalam bermain, maka jawaban dari ke-40 orang guru sangat berimbang. Sembilan belas orang guru (47,50%) mengatakan bahwa dalam bermain perlu adanya perbedaan jenis kelamin dan 10 orang (25,00%) menjawab tidak perlu, sedang selebihnya (27,50%) memberi jawaban tidak tahu.

Alasan perlu adanya perbedaan jenis kelamin, karena secara fisik antara anak laki-laki dan perempuan memang berbeda. Sedangkan guru yang menjawab tidak perlu adanya perbedaan jenis kelamin dengan alasan untuk memberi pengetahuan kepada anak untuk saling bersosialisasi, sehingga tidak canggung dalam bergaul.

C. Hasil Penelitian Dengan Masyarakat

Telah disebutkan bahwa dalam penelitian ini, menggunakan 3 kelompok responden yaitu siswa, guru, dan masyarakat umum. Dengan digunakannya kategori masyarakat umum dengan harapan ingin mengetahui pendapat yang diberikan oleh masyarakat umum tentang permainan anak tradisional apakah terdapat perbedaan dengan pendapat guru.

Dalam penelitian ini menggunakan responden dari masyarakat umum yang berjumlah 40 orang yang dianggap dapat mewakili masyarakat Desa Temuwuh. Latar belakang pekerjaan mereka sangat bervariasi yaitu 20 orang (50%) sebagai petani, 2 orang (5%) sebagai pegawai negeri, 4 orang sebagai pedagang, 2 orang bekerja sebagai buruh bangunan dan industri, 6 orang sebagai perangkat desa dan 5 orang mempunyai pekerjaan sebagai bidan, pensiunan, serta ibu rumah tangga. Dari ke-40 responden tersebut sebagian besar berusia 30-39 tahun sebanyak 16 orang (40%), kemudian sebagian besar berusia 40-49 tahun sebanyak 16 orang (40%), kemudian kelompok berusia 50-59 tahun sebanyak 11 orang (27,50%), dan responden dengan usia lebih dari 60 tahun sebanyak 8 orang (20%), sedangkan

kelompok usia termuda yaitu kelompok usia 21-29 tahun sebanyak 5 orang atau 12,50%.

Latar belakang pendidikan responden sangat bervariasi, dari tingkat dasar hingga pendidikan akademi. Dari ke-40 responden, 19 orang (47,50%) mengaku berpendidikan sekolah dasar, kemudian 9 orang (22,50%) berpendidikan SLTP, dan 10 orang (25%) mengaku berpendidikan SLTA. Jenis pertanyaan yang diajukan kepada masyarakat umum sama dengan jenis pertanyaan yang diajukan kepada guru.

1. Tingkat Pengenalan Responden Terhadap Permainan Tradisional.

Dengan diajukan jenis permainan yang sama kepada masyarakat umum maka tingkat pengenalan masyarakat umum terhadap permainan anak tradisional dapat diketahui dengan jelas. Untuk mengetahui bagaimana tingkat pengenalan masyarakat terhadap permainan tradisional kami juga menggunakan perhitungan yang sama dengan cara menghitung tingkat dikenalnya permainan yang dilakukan oleh guru. Sehingga dari perhitungan tersebut, diperoleh 4 kategori yang sama pula seperti kategori yang diperoleh dari tingkat pengenalan dari guru.

Tabel III.8
Skor Dan Tingkat Pengenalan Masyarakat Terhadap Permainan Tradisional

No.	Jenis Permainan	Skor	Kategori
1.	Ambah-ambah lemah	64	TK
2.	Ancak-ancak alis	85	TK
3.	Blarak-Blarak Sempal/ Setriman	81	TK
4.	Benthik	177	SK
5.	Cacah bencah	57	TK
6.	Cublak-Cublak Suweng	175	SL
7.	Cungkup Milang Kondhe	62	TK
8.	Dhingklik oglak-aglik	117	DB
9.	Dhelikan/ Jethungan	188	SK
10.	Dhoktri	103	TK
11.	Epek-Epek	50	TK
12.	Gulaganthi	78	TK
13.	Gamparan	124	DB

14.	Gobag Sodor	174	SK
15.	Gatheng	148	SK
16.	Jamuran	167	SK
17.	Kitri-Kitri	165	SK
18.	Koko-Koko hake ulabanyu	88	TK
19.	Kubuk	55	TK
20.	Lepetan	137	DB
21.	Man Dhoblang	117	DB
22.	Nini Thowong	115	DB
23.	Oncit	80	TK
24.	Sobyung	70	TK
25.	Soyang	73	TK
26.	Sumbar suru	51	TK
27.	Tumbaran	123	DB
28.	Usreke	114	DB
29.	Wulungan	73	TK
30.	Wedhus Prucul	143	DB

Sumber : Data Primer, 1996

Keterangan :

- SK = Sangat Kenal
- DB = Dikenal dengan baik
- TK = Tidak kenal

Dari tabel di atas, kemudian diperoleh hasil bahwa tingkat pengenalan masyarakat umum terhadap permainan tradisional sebagai berikut :

Kelompok jenis permainan yang sangat dikenal adalah :

- benthik
- cublak-cublak suweng
- gobag sodor
- gatheng
- jamuran
- kitri-kitri

Kelompok jenis permainan yang "dikenal dengan baik" adalah :

- dhingklik oglak-aglik
- gamparan
- lepetan
- man dhoblang
- tumbaran
- usreke
- wedhus prucul

Kelompok jenis permainan yang tidak dikenal :

- koko-koko hake ulabanyu
- kubuk
- oncit
- sobyung
- soyang
- sumbar suru
- ambah-ambah lemah
- ancak-ancak alis
- blarak-blarak sempal
- cacah bencah
- cungkup milang kondhe
- epek-epek
- gulaganthi

Setelah diklasifikasikan ke 3 kategori tersebut, hasil yang diperoleh dari wawancara dengan guru dan masyarakat umum terhadap jenis berbeda. Tingkat pengenalan mereka terhadap permainan tradisional didasarkan kepada masih sering tidaknya permainan tersebut dimainkan oleh anak-anak di Desa Temuwuh, atau berdasarkan kepada tingkat pengenalan mereka yang didasarkan pada ingatan mereka, ketika mereka pernah memainkannya di masa kecil dan lain-lain. Oleh karena itu, ditinjau dari tingkat pengenalan yang diperoleh dari guru, siswa maupun masyarakat umum mempunyai pengamatan dan hasil yang hampir sama.

Namun demikian, tingkat pengenalan ke-3 kategori responden terhadap permainan anak tradisional hampir mempunyai pendapat yang sama. Berarti, dapat disimpulkan sementara bahwa kelompok permainan yang dikenal oleh siswa, guru, maupun masyarakat umum memang benar-benar masih dimainkan oleh anak-anak di Desa Temuwuh. Selanjutnya seberapa jenis tingkat keseringan permainan anak tradisional tersebut dimainkan oleh anak-anak di Desa Temuwuh, maka akan diuraikan dalam sub-sub berikut ini.

2. Tingkat Keseringan Permainan Tradisional Dimainkan Oleh Anak Di Desa Temuwuh Menurut Pengamatan Masyarakat.

Tingkat keseringan permainan anak tradisional dimainkan oleh siswa di Desa Temuwuh menurut masyarakat sangat tergantung kepada jenis-jenis permainannya, apakah permainan tersebut cukup menarik bagi anak yang memainkannya, serta sangat ditentukan oleh musim atau *usum-usuman*. Misalnya, apabila sekelompok anak pada masa sekarang sedang senang memainkan gobag sodor, maka apabila sedang musim hampir setiap hari kita dapat melihat anak-anak memainkan permainan tersebut. Begitu pula

sebaliknya apabila sedang tidak musimnya, maka kita tidak pernah melihat permainan tersebut. Kemudian bagaimana tingkat keseringan permainan anak tradisional menurut pengamatan masyarakat dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel III.9
Skor Dan Tingkat Keseringan Permainan
Tradisional Dimainkan Oleh Anak Di Desa Temuwuh
Menurut Pengamatan Masyarakat

No.	Jenis Permainan	Skor	Kategori
1	Ambah-ambah lemah	68	TS
2	Ancak-ancak alis	51	TS
3	Blarak-Blarak Sempal/ Setriman	52	TS
4	Benthik	144	S
5	Cacah bencah	51	TS
6	Cublak-Cublak Suweng	132	S
7	Cungkup Milang Kondhe	40	TS
8	Dhingklik oglak-aglik	119	S
9	Dhelikan/ Jethungan	147	S
10	Dhoktri	22	TS
11	Epek-Epek	27	TS
12	Gulaganthi	47	TS
13	Gamparan	152	S
13	Gobag Sodor	154	S
15	Gatheng	146	S
16	Jamuran	135	S
17	Kitri-Kitri	84	S
18	Koko-Koko hake ula banyu	68	TS
19	Kubuk	64	TS
20	Lepetan	131	S
21	Man Dhoblang	96	S
22	Nini Thowong	52	TS
23	Oncit	50	TS
24	Sobyung	51	TS

25	Soyang	39	TS
26	Sumbar suru	50	TS
27	Tumbaran	96	S
28	Usreke	72	TS
29	Wulungan	41	TS
30	Wedhus Prucul	44	TS

Sumber : Data Primer, 1996

Keterangan :

- S = Sering
 TS = Tidak Sering

Dari perhitungan skor rata-rata total diperoleh 80,83. Dengan demikian kelompok permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak di Desa Temuwuh adalah jenis permainan yang mempunyai skor rata-rata lebih besar atau sama dengan 80,83. Sehingga kelompok permainan yang masih sering dimainkan adalah :

- benthik
- cublak-cublak suweng
- dhingklik oglak-aglik
- dhelikan
- gamparan
- gobag sodor
- gatheng
- jamuran
- kitri-kitri
- lepetan
- man dhoblang
- tumbaran

Dan kelompok jenis permainan yang jarang dimainkan oleh anak di Desa Temuwuh menurut pengamatan masyarakat umum, adalah jenis permainan yang mempunyai skor lebih kecil atau sama dengan 80,83, sehingga kelompok permainan tersebut adalah :

- ambah-ambah lemah
- ancak-ancak alis
- blarak-blarak sempal
- cacah benchah
- cungkup milang kondhe
- dhoktri
- epek-epek
- gulaganthi
- koko-koko hake ulabanyu
- kubuk
- Nini thowong
- Oncit
- sobyung
- soyang
- sumbar suru
- usreke
- wulungan
- wedhus prucul

3. Perlu Tidaknya Permainan Tradisional Dilestarikan Menurut Pendapat Masyarakat

Hasil yang diperoleh dari wawancara dengan masyarakat umum pada dasarnya, responden menghendaki bahwa keberadaan permainan anak tradisional tetap perlu dilestarikan. Apalagi pada masa sekarang ini dengan semakin deras arus globalisasi, terutama dampak informasi yang melanda hingga ke pedesaan. Menurut responden, dewasa ini keberadaan permainan anak tradisional perlu untuk dilestarikan, karena di dalamnya banyak mengandung nilai-nilai luhur yang sangat berguna bagi perkembangan jiwa anak. Menurut mereka, dengan tetap dilestarikannya permainan anak tradisional maka dapat menangkal masuknya budaya asing terutama yang diperoleh anak dari tayangan televisi.

Menurut pendapat responden, nilai yang banyak terkandung dalam permainan anak tradisional adalah sebagian besar mengandung nilai kebersamaan, dan kegotongroyongan, mengingat banyak jenis permainan anak tradisional yang harus dimainkan oleh anak yang sedikitnya 3 orang. Dengan demikian dengan bermain dengan permainan anak tradisional dapat menumbuhkan rasa sosialisasi anak terhadap teman-temannya. Berbeda dengan permainan "modern" yang banyak ditayangkan di televisi yang sebagian besar lebih menekankan pada jenis permainan yang bersifat individual. Oleh sebab itu, maka cara pelestarian permainan tradisional hendaknya dilakukan secara nyata dan lebih terencana yang dilakukan oleh tokoh masyarakat maupun melalui lembaga non formal yang terdapat di masyarakat seperti TPA, Karang Taruna, dan sebagainya.

Untuk lebih jelasnya secara rinci, permainan yang harus dilestarikan menurut pendapat masyarakat umum adalah sebagai berikut :

Tabel III.10
Skor Dan Kategori Perlu Tidaknya Permainan Tradisional
Dilestarikan Menurut Pendapat Masyarakat

No.	Jenis Permainan	Skor	Kategori
1.	Ambah-ambah lemah	112	P
2.	Ancak-ancak alis	65	TP
3.	Blarak-Blarak Sempal/ Setriman	82	P
4.	Benthik	95	P
5.	Cacah bencah	85	P
6.	Cublak-Cublak Suweng	106	P
7.	Cungkup Milang Kondhe	76	P
8.	Dhingklik oglak-aglik	82	P
9.	Dhelikan/ Jethungan	94	P
10.	Dhoktri	56	TP
11.	Epek-Epek	58	P
12.	Gulaganthi	75	P
13.	Gamparan	76	P
14.	Gobag Sodor	70	TP
15.	Gatheng	98	P
16.	Jamuran	102	P
17.	Kitri-Kitri	99	P
18.	Koko-Koko hake ula banyu	74	TP
19.	Kubuk	63	TP
20.	Lepetan	80	P
21.	Man Dhoblang	71	TP
22.	Nini Thowong	45	TP
23.	Oncit	72	TP
24.	Sobyung	67	TP
25.	Soyang	61	TP
26.	Sumbar suru	68	TP
27.	Tumbaran	83	P
28.	Usreke	87	P
29.	Wulungan	72	TP
30.	Wedhus Prucul	57	TP

Sumber : Data Primer, 1996

Keterangan :

- P = Perlu
TP = Tidak Perlu

Dari perhitungan, maka diperoleh skor total 43,73 sehingga diperoleh kategori bahwa kelompok permainan yang perlu dilestarikan adalah kelompok permainan yang mempunyai skor lebih besar atau sama dengan 43,73, sehingga kelompok permainan yang perlu dilestarikan menurut pendapat masyarakat adalah jenis-jenis permainan sebagai berikut

- | | |
|-------------------------|---------------|
| - ambah-ambah lemah | - gulaganthi |
| - blarak-blarak sempal | - gamparan |
| - benthik | - gatheng |
| - cacah bencah | - jamuran |
| - cublak-cublak suweng | - kitri-kitri |
| - cungkup milang kondhe | - lepetan |
| - dhingklik oglak-aglik | - tumbaran |
| - dhelikan/ jethungan | - usreke |

Sedangkan kelompok permainan yang tidak perlu dilestarikan adalah jenis permainan yang mempunyai skor kurang atau sama 43,73, sehingga jenis permainan tersebut adalah :

- | | |
|---------------------------|-----------------|
| - ancak-ancak alis | - nini thowong |
| - dhoktri | - oncit |
| - Epek-epek | - sobyung |
| - gobag sodor | - soyang |
| - koko-koko hake ulabanyu | - sumbar suru |
| - lepetan | - wulungan |
| - man Dhoblang | - wedhus prucul |

Dari hasil pengelompokkan jenis permainan yang perlu dilestarikan dan kelompok permainan yang tidak perlu dilestarikan ternyata yang diungkapkan oleh masyarakat sangat berimbang. Hal ini sangat berbeda dengan yang diungkapkan oleh guru. Kemungkinan diakibatkan oleh tingkat pergaulan mereka terhadap permainan sangat berbeda, sehingga bagi masyarakat umum perlu tidaknya suatu permainan untuk dilestarikan berdasarkan tingkat pengenalannya terhadap permainan tersebut, dan juga dipengaruhi pula oleh lingkungan di sekitar tempat tinggalnya, apabila anak-anak masih memainkannya atau tidak. Sebab, selama ini menurut

pengamatan peneliti dan hasil yang diperoleh dari wawancara, anak-anak di Desa Temuwuh sudah tidak lagi memainkan jenis-jenis permainan tradisional. Mereka lebih sering memainkan jenis yang "praktis" seperti bola volley ataupun bulutangkis dengan menggunakan prasarana yang seadanya. *Net* terbuat dengan jalinan tali yang terbuat *rafia*, sedangkan untuk bulutangkis, pemukulnya menggunakan "*raket*" kayu yang sederhana. *Kedua jenis* permainan tersebut lebih senang dimainkan oleh putra yang berusia 10-15 tahun. Bagi anak-anak puteri usia SD lebih senang bermain di rumah dengan permainan yang bersifat kewanitaan seperti pasaran, ibu-ibuan, dan sebagainya.

Dari beberapa ilustrasi permainan yang sering dimainkan oleh anak di Desa Temuwuh, pada dasarnya permainan anak tradisional yang sudah tidak dimainkan oleh anak-anak di Desa Temuwuh perlu untuk tetap dilestarikan. Apalagi sekarang dengan hadirnya beberapa permainan *import* atau permainan yang praktis (terbuat dari plastik) maka keberadaan permainan tradisional perlu untuk tetap dilestarikan, sebab bagaimanapun juga dunia anak adalah dunia bermain, sehingga setiap saat dan di manapun seorang anak tidak pernah lepas dari mainannya.

Dari ke-40 responden, 62,50% (25 orang) menjawab bahwa di dalam masa pertumbuhan anak-anak kegiatan bermain perlu dilakukan oleh anak dan 37,50% responden atau (15 orang) mengatakan bahwa bermain sangat perlu bagi anak sehingga pada dasarnya, semua responden mengakui bahwa bermain bagi anak sangat dibutuhkan dan perlu. Dengan bermain anak dapat mengembangkan imajinasinya sehingga akan menumbuhkan daya kreatifitasnya. Di samping itu, dengan bermain daya penalaran anak semakin berkembang dan pada akhirnya dengan bermain dapat menunjukkan watak anak (Kastari, 1996 : 8). Arti pentingnya sebuah permainan bagi anak juga sangat berhubungan dengan .persiapan hidup anak di kemudian hari. Di samping itu bermain juga sangat penting artinya. Jika ditinjau dari sudut "*mental hygiene*" yaitu pemeliharaan kesehatan jiwa, maksudnya adalah dengan melakukan permainan, perasaan si anak sedapatnya diungkapkan dengan sebebas-bebasnya, dan seriang-riangnya sehingga tidak ada perasaan yang menekan dan tidak ada beban yang menggelayutinya.

Dengan melihat begitu penting artinya sebuah permainan bagi perkembangan jiwa anak, maka sehubungan dengan perlunya pelestarian bagi keberadaan permainan tradisional dibutuhkan suatu adanya wadah atau lembaga yang dapat mewujudkannya. Dari ke-40 responden dari kelompok

masyarakat umum, 12 orang (52,50%) memberikan jawaban bahwa pelestarian permainan anak tradisional dapat terwujud apabila disalurkan melalui suatu lembaga pendidikan formal, yaitu melalui sekolah. Realisasinya, 21 responden (52,50%) menjawab permainan anak tradisional dimasukkan ke dalam Mulok (Muatan Lokal) baik melalui SD (Sekolah Dasar) ataupun TK (Taman Kanak-kanak). Kemudian, agar anak-anak dapat tetap mengerti dan mengenal bermacam-macam jenis permainan maka 5 orang (12,50%) menjawab permainan anak perlu dilestarikan, 8 orang (20%) responden menjawab, permainan tersebut perlu tetap diperkenalkan kepada anak terutama sering diperagakan di sekolah terutama dengan dipimpin oleh seorang guru, kalau bisa dijadikan salah satu mata acara di televisi, 4 orang (10%) menjawab permainan anak tradisional harus diperkenalkan dalam keluarga dengan bimbingan orang tua. Sedangkan selebihnya 2 orang (5%) menjawab bahwa pelestarian permainan anak tradisional dapat dilakukan pada masyarakat umum, yaitu dengan sering dipertandingkannya permainan anak tradisional pada saat perayaan hari besar tertentu seperti peringatan 17-an, peringatan Sumpah Pemuda yang dikelola oleh Karang Taruna dan sebagainya. Saran mereka pertandingan tersebut tidak harus dimainkan oleh para pemuda maupun anak-anak saja namun dari kalangan ibu-ibu pun turut memainkannya. Dengan seringnya permainan anak tradisional diperagakan di kalangan masyarakat luas, dengan demikian anak-anak pun sering mengenal dan dengan suasana yang cukup meriah anak akan mudah tertarik, dan akhirnya jenis permainannya akan mudah diingat oleh anak.

Bagaimana pendapat masyarakat luas dalam usaha kemungkinan pelestarian permainan anak melalui TK ataupun SD dapat dilihat dalam Tabel III.11 berikut ini :

Tabel III.11
Kemungkinan Pelestarian Permainan Tradisional Melalui
TK dan SD Menurut Pendapat Masyarakat

No.	Jenis Permainan	Tempat Pengembangan		Jenis Kelamin	
		TK	SD	Putra	Putri
1.	Ambah-ambah lemah	6	6	7	8
2.	Ancak-ancak alis	11	9	13	13
3.	Blarak-Blarak Sempal/ Setriman	6	11	11	11
4.	Benthik	2	26	27	12
5.	Cacah bencah	4	6	4	6
6.	Cublak-Cublak Suweng	21	15	18	23
7.	Cungkup Milang Kondhe	3	7	7	7
8.	Dhingklik oglak-oglik	5	17	16	16
9.	Dhelikan/ Jethungan	11	26	26	25
10.	Dhoktri	4	5	4	6
11.	Epek-Epek	4	4	6	6
12.	Gulaganthi	6	10	10	11
13.	Gambaran	3	19	19	16
14.	Gobag Sodor	5	31	30	29
15.	Gatheng	10	25	19	23
16.	Jamuran	20	22	26	27
17.	Kitri-Kitri	4	16	15	16
18.	Koko-Koko hake ula banyu	9	16	16	13
19.	Kubuk	6	9	8	8
20.	Lepetan	11	22	21	23
21.	Man Dhoblang	6	11	15	13
22.	Nini Thowong	1	8	7	5
23.	Oncit	1	6	6	6
24.	Sobyung	2	5	3	4
25.	Soyang	6	9	6	10
26.	Sumbar suru	7	10	7	10
27.	Tumbaran	10	20	20	20
28.	Usreke	7	18	15	17
29.	Wulungan	2	7	7	5
30.	Wedhus Prucul	-	10	10	-

Sumber : Data Primer, 1996

Dari Tabel III.11 terlihat bahwa menurut responden hampir semua jenis permainan anak tradisional perlu dilestarikan, karena menurut anggapan mereka bahwa pada setiap permainan anak tradisional itu mempunyai nilai-nilai yang cukup penting dan baik bagi anak. Hal senada yang diungkapkan oleh pendapat guru, yang mengatakan bahwa permainan anak tradisional memang perlu untuk dilestarikan, karena beberapa nilai yang terkandung di dalam permainan sangat berguna bagi perkembangan anak. Apabila, dicermati dari tabel, maka hanya satu permainan yang tidak perlu dilestarikan yaitu *wedhus prucul*. Mengapa demikian, alasan mereka terhadap permainan *wedhus prucul* sangat mengandung magis, karena di dalam permainan tersebut, kondisi pemain dibuat tidak sadarkan diri (*trance*), dan hal inilah yang menurut anggapan mereka kurang mendidik bagi anak.

D. Waktu dan Saat Bermain

Seperti telah kita ketahui bahwa dunia anak adalah dunia yang penuh suka cita, kegembiraan serta keceriaan. Kondisi seperti itu diperoleh anak dengan cara bermain sebebaskan-bebasnya, pikirannya dibuat lepas tanpa beban sedikitpun. Oleh sebab itu, apabila diperhatikan bahwa waktu luang yang dimiliki oleh anak selalu dihabiskan dengan bermain. Hal seperti itu, sama pula dengan yang dilakukan oleh anak-anak di Desa Temuwuh, yang ditinjau dari segi jumlah penduduk secara keseluruhan berjumlah 39,40%. Mereka ini adalah kelompok anak yang berusia 5-12 tahun yaitu anak-anak usia TK maupun SD. Di Desa Temuwuh terdapat 2 buah TK serta 5 buah SD yang tersebar di enam buah pedusunan.

Sebagai salah satu masyarakat pedesaan, masa bermain anak di Desa Temuwuh juga sangat dipengaruhi oleh kedudukan anak di dalam keluarga. Artinya, kedudukan anak sulung dengan anak no 2, 3 ataupun anak bungsu sangat berbeda. Seorang anak sulung lebih bertanggung jawab terhadap adik-adiknya, sehingga seorang anak sulung mempunyai waktu bermain yang relatif sedikit jika dibandingkan dengan adik-adiknya. Bagi anak di Desa Temuwuh, saat bermain dilakukan setelah pekerjaan rumah selesai dikerjakan. Sehingga waktu bermain yang sering dilakukan oleh anak-anak di Desa Temuwuh sama pada setiap hari atau kadangkala seorang anak di Desa Temuwuh bermain sambil menggembalakan temak terutama kambing. Menurut pengamatan guru saat yang sering dihabiskan anak untuk bermain adalah siang hari (30%) sedangkan menurut pengamatan masyarakat umum bahwa saat yang sering dilakukan anak bermain adalah sore hari (57,50%).

Perbedaan pengamatan itu sangat dimungkinkan karena adanya perbedaan lingkungan responden. Seorang guru melakukan pengamatan terhadap anak didik ketika anak masih di sekolah, sehingga kegiatan bermain dilaksanakan di sekolah saat istirahat ataupun siang hari setelah anak pulang sekolah. Namun, pengamatan masyarakat luas dilakukan di sekitar tempat tinggalnya dan itupun dilakukan hanya sekilas. Namun dari kedua responden, guru maupun masyarakat luas mempunyai pendapat yang sama bahwa waktu yang terbaik bagi anak untuk bermain adalah di sore hari. Alasannya, pada saat sore hari terik matahari sudah mulai berkurang dan pekerjaan kerumahtanggaan yang harus dikerjakan anak sudah selesai. Untuk lebih jelasnya maka bagaimana pengamatan masyarakat luas tentang saat kapan anak bermain dapat dilihat dalam Tabel III.12 di bawah ini.

Tabel III.12
Pendapat Responden Tentang Waktu yang Sering
Digunakan Anak untuk Bermain

No.	Waktu	Guru		Masyarakat Luas	
		f	%	f	%
1.	Pagi hari	8	20,00	4	10,00
2.	Siang hari	12	30,00	10	25,00
3.	Sore hari	11	27,50	23	57,50
4.	Malam hari	4	10,00	-	-
5.	Lain-lain	5	12,00	3	7,50
	Jumlah	40	100,00	40	100,00

Sumber: Data Primer, 1996

Dari Tabel III.12 terlihat bahwa terjadi perbedaan pendapat maupun pengamatan antara guru dengan masyarakat luas. Dan salah satu penyebab perbedaan ini karena adanya perbedaan tempat tinggal maupun lingkungan di sekitar mereka. Bagi masyarakat luas, mengatakan bahwa ia tidak pernah melihat anak melakukan bermain pada malam hari. Namun, dari hasil penelitian diperoleh dengan guru hasilnya hanya 4 orang guru saja yang memberi jawaban sering bermain pada malam hari, sedangkan sebagian besar guru (30%) mengamati bahwa anak-anak di Desa Temuwuh lebih senang bermain pada siang hari.

Adanya perbedaan ini juga disebabkan karena pada malam hari anak diwajibkan untuk menyelesaikan pelajaran sekolahnya atau belajar, dan pada malam hari kadangkala waktu si anak telah dihabiskan di depan televisi dan menurut mereka (masyarakat) kegiatan tersebut bukan termasuk kegiatan bermain melainkan hiburan.

Kecuali itu, kegiatan bermain, juga sangat dipengaruhi oleh kondisi anak itu, apakah ia benar-benar berkeinginan untuk bermain suatu permainan atau tidak, apakah permainan tersebut sedang musim-musimnya, tempat untuk bermain serta siapa yang mengajak ia bermain, apakah ia teman akrab atau bukan dan sebagainya. Namun, dari kesemua hal tersebut pada dasarnya baik menurut masyarakat maupun guru mempunyai anggapan yang sama bahwa waktu terbaik bagi anak untuk bermain adalah sore hari. Agar lebih jelasnya bagaimana pandangan mereka tentang saat terbaik bagi anak untuk bermain dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel III.13
Waktu Terbaik Bagi Anak untuk Bermain
Menurut Pendapat Responden

No.	Waktu Bermain	Guru		Masyarakat Luas	
		f	%	f	%
1.	Setiap saat, jika anak menginginkannya	6	15,00	4	10,00
2.	Pagi hari	4	10,00	3	7,50
3.	Siang hari	5	12,50	11	27,50
4.	Sore hari	20	50,00	19	47,50
5.	Malam hari	-	-	1	2,50
6.	Lain-lain	5	12,50	2	5,00
	Jumlah	40	100,00	40	100,00

Sumber : Data Primer, 1996

Dari Tabel III.13 terlihat bahwa antara guru dan masyarakat, mempunyai pendapat yang sama tentang waktu yang baik bagi anak untuk bermain adalah sore hari, yaitu 20 orang guru (50%) dan 19 responden (47,50%). Sedangkan menurut mereka, waktu yang sebaiknya tidak digunakan untuk bermain adalah malam hari. Dari ke-80 responden hanya

seorang (2,50%) yang memberikan jawaban baik bermain pada malam hari. Alasan responden menjawab demikian karena diwaktu malam hari kegiatan anak ditekankan pada kegiatan belajar, dan kondisi lingkungan pun sudah tidak memungkinkan bagi anak untuk bermain karena gelap. Di samping itu, kegiatan bermain bagi anak lebih baik dilakukan pada sore hari karena suasananya sangat memungkinkan, dan memang pada saat itulah kondisi anak lebih santai (tidak begitu lelah), karena pekerjaan rumah membantu orang tua sudah selesai, sehingga anak dapat bermain dengan sebebas-bebasnya.

Di samping itu, khusus bagi Dusun Nglampengan yang mempunyai TPA (Tempat Pendidikan Al-Qur'an) dapat dilakukan oleh anak di sore hari terutama hari Selasa sebelum TPA dimulai atau sesudahnya. Dan bagi anak-anak yang harus menyelesaikan pekerjaan rumah tangga di sore hari terutama bagi anak laki-laki, maka pekerjaan tersebut dapat dikerjakan sambil bermain.

E. Tempat Bermain

Di daerah pedesaan, tempat bermain bagi anak, terutama permainan yang membutuhkan tempat yang luas sebenarnya tidak masalah, seperti halnya dipertanian. Di daerah pedesaan pada umumnya masih tersedia tanah lapang yang relatif luas, begitu pula dengan rumah penduduknya yang relatif luas, sehingga digunakan untuk bermain anak sekurangnya 5 orang, atau di halaman rumah yang terdapat di sekelilingnya.

Pola pemukiman yang terdapat di Desa Temuwuh mempunyai tipe mengelompok. Artinya jarak masing-masing tempat tinggal satu dengan yang lainnya saling berdekatan sehingga untuk bermain yang membutuhkan anggota yang relatif besar (>5 orang) tidak menemui kesulitan. Namun jika ditinjau dari lokasi pedusunannya dapat dikatakan berpola memencar, yakni jarak antar dusun satu dengan yang lainnya sangat berjauhan dan dipisahkan dengan persawahan atau tanah lapang yang relatif luas.

Tempat bermain bagi anak di Desa Temuwuh banyak dilakukan di sekitar tempat tinggal atau di tanah lapang tergantung kepada jenis permainannya. Namun, mengingat sifat anak yang mempunyai keinginan selalu berteman, maka ia akan selalu mencari teman apabila ingin bermain. Untuk itu, dengan pemukiman yang berpola mengelompok tidak sukar bagi anak-anak di Desa Temuwuh untuk bermain secara bersama-sama.

Menurut pengamatan para guru maupun masyarakat umum mengatakan bahwa tempat yang paling baik untuk anak bermain adalah di

tanah lapang atau di halaman yang luas. Jawaban kedua kelompok tersebut adalah sama yaitu 70% (28 orang). Alasannya mereka (anak-anak) dapat bermain secara bebas tanpa terhalang suatu apapun. Andaikata permainan yang dimainkan harus disertai tempat dengan sorak sorai ataupun membutuhkan gerakan fisik yang membutuhkan tempat yang luas, maka jika dilakukan di tanah lapang tidak menjadi masalah. Di samping itu dengan bermain di tanah lapang secara tidak langsung dapat mengundang anak-anak lain yang belum bermain. Lagipula, di tanah lapang merupakan salah satu ajang pertemuan bagi anak-anak.

Di samping tempat (halaman) yang seperti yang diutarakan oleh guru maupun masyarakat, ternyata ada 4 orang guru (10%) dari 3 ibu rumah tangga (7,50%) yang menjawab bahwa sebaiknya anak bermain di dalam rumah sehingga pengawasan orang tua terhadap anak dapat diatasi. Pendapat itu adalah pernyataan para ibu-ibu rumah tangga dan ibu guru yang mempunyai putra kecil sehingga wajar apabila mereka menghendaki agar putranya dapat bermain di dalam rumah, untuk menghindari hal-hal tertentu yang dapat mengancam keselamatan anak. Dunia anak dengan kegiatan bermainnya sebenarnya tidak dapat ditentukan secara pasti dimana ia akan melakukan permainan tersebut. Alasannya, karena keinginan anak untuk bermain itu kadangkala datang secara spontanitas, tanpa direncanakan, dan pada akhirnya anak akan bermain di sembarang tempat, dimana saja asalkan tempat bermain tersebut dapat digunakan sesuai dengan jenis permainannya yang penting anak dapat bergembira bersenang-senang serta bebas lepas, dan dapat menghilangkan berbagai perasaan yang menekan. Di dalam bermain, anak dapat melampiaskan kegembiraannya, bercanda ria dengan temannya, dan disitulah anak akan memperoleh sesuatu yang sangat berharga bagi dunianya yang tidak diperoleh di bangku sekolah. Dengan bermain anak akan mendapatkan rasa keberanian yang diperoleh dengan bergaul bersama teman sebaya, dapat belajar memahami perasaan orang lain, menumbuhkan sifat mengalah dan sebagainya.

Perbedaan tempat bermain, juga dirasakan bagi responden orang tua maupun guru bagi anak laki-laki maupun anak perempuan. Anak perempuan bermain menurut jenis permainannya, lebih banyak dilakukan di sekitar rumah ataupun di dalam rumah. Jenis permainannya, misalkan saja dhakon, cublak-cublak suweng, maupun jamur, yang sering dimainkan oleh anak perempuan memang sering dilakukan di sekitar rumah.

Tempat bermain bagi anak merupakan salah satu yang sangat penting bagi jalannya permainan. Misalnya, permainan gobag sodor yang membutuhkan tanah lapang yang datar, tentu akan berbeda dengan jenis permainan seperti *dhelikan* atau *jethungan* yang sangat membutuhkan tempat yang bergerumbul, dan dapat digunakan untuk bersembunyi, berbeda pula dengan permainan *cublak-cublak suweng* yang tidak banyak membutuhkan tempat bermain yang relatif luas.

Di Desa Temuwuh, seperti yang disebutkan bahwa tempat bermain bagi anak cukup banyak, baik di sekitar rumah maupun di tanah lapang. Mereka (anak-anak) bermain biasanya mencari teman sepermainan yang cocok dan sesuai dengan hati nuraninya, dan anak-anak biasanya sering bermain dengan teman yang dekat dengan tempat tinggalnya.

F. Sifat Permainan

Telah diketahui bersama bahwa dunia anak identik dengan dunia bermain. Permainan dan anak merupakan dua kata yang tidak dapat dipisahkan, sehingga pada setiap saat kita melihat kegiatan anak, maka kegiatan bermain merupakan kegiatan yang paling banyak menyita waktu anak. Hal ini, kadangkala oleh orang tua yang tidak mengetahui perkembangan jiwa anak, menganggap kegiatan bermain ini hanya membuang-buang waktu saja. Padahal dibalik itu, dengan bermain anak mendapatkan pengalaman maupun pendidikan yang sangat berharga yang tidak diperoleh di bangku sekolah. Dengan bermain, anak dapat belajar bersikap mengalah, dapat bersikap memahami teman lain yang sepermainan, dapat belajar bersikap demokratis, belajar bersosialisasi dan sebagainya. Adapun sifat-sifat baik yang demikian itu hanya didapat dari permainan yang bersifat tradisional, sedangkan untuk permainan yang relatif "modern" seperti *gamewatch*, *nitendo*, dan sebagainya anak bersifat cenderung bermain secara menyendiri di sebuah ruangan tertentu, sehingga nilai yang diperoleh oleh anak yang memainkannya adalah nilai ketepatan dan relatif daya pikiran.

Menurut pengamatan peneliti, setelah melakukan penelitian di Desa Temuwuh, ternyata jenis permainan yang masih sering dimainkan kecuali permainan tradisional, anak-anak di Desa Temuwuh juga memainkan permainan lain yang sifatnya imitasi misalnya mobil-mobilan, boneka-bonekaan, dan sebagainya yang banyak diperoleh di pasaran. Berdasarkan sifat permainannya maka permainan tradisional dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu permainan kelompok dan permainan individu.

Berdasarkan sifat permainan tersebut, maka bagaimana pendapat guru maupun masyarakat di Desa Temuwuh mengenai sifat permainan yang terbaik untuk diperkenalkan kepada anak dapat diketahui dalam Tabel III.14 berikut ini.

Tabel III.14
Pendapat Responden Tentang Sifat Permainan Terbaik
Yang Diperkenalkan Kepada Anak

No	Sifat Permainan	Pendapat Responden			
		Guru		Masyarakat Luas	
		f	%	f	%
1	Permainan individu	3	7,50	6	50,00
2	Permainan kelompok dengan anggota 2 orang	27	67,50	12	30,00
3	Permainan kelompok dengan anggota > 2 orang	9	22,50	21	52,50
4	Lain-lain	1	2,50	1	2,50
	Jumlah	40	100,00	40	100,00

Sumber : Data Primer, 1996

Dari Tabel III.14 dapat diketahui bahwa pada dasarnya responden baik guru maupun masyarakat di Desa Temuwuh berpendapat bahwa permainan yang paling baik diperkenalkan kepada anak adalah permainan yang bersifat kelompok, minimal permainan yang melibatkan lebih dari 1 orang untuk bermain. Hal ini dapat juga karena pengaruh kondisi alam serta lingkungan mereka yang dapat dikatakan pedesaan, apalagi pedesaan Jawa, sehingga konsepsi rukun, *tulung tinulung*, musyawarah dan sebagainya masih sangat dijunjung tinggi. Oleh sebab itu, di dalam alam pikiran mereka (responden) konsep kebersamaan merupakan konsep yang dianggap penting bagi mereka.

Kehidupan anak-anak yang alam pikirannya masih jemih dan polos, belum banyak terkena pengaruh-pengaruh asing yang bersifat negatif, maka perlu kiranya sejak awal ia diperkenalkan pada permainan-permainan yang

dapat mendidik mereka. Bermain dengan sesama teman, kiranya dapat melatih anak untuk belajar bersosialisasi, berteman, serta *srawung*, sehingga hal ini dijadikan bekal yang penting bagi anak untuk hidup bermasyarakat kelak. Di samping itu, bermain dengan melibatkan banyak anak, juga melatih anak untuk dapat mengalah serta menghargai pendapat teman yang lain, sehingga sifat egois serta ke-aku-annya dapat ditekan seminimal mungkin.

Alasan responden menjawab pentingnya anak diperkenalkan sifat permainan yang mengelompok dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel III.15
Alasan Responden Memilih Sifat Permainan Tertentu

No.	Sifat Permainan	Pendapat Responden			
		Guru		Masyarakat Luas	
		f	%	f	%
1.	Dapat Menumbuhkan Sikap Mandiri	3	7,50	6	15,00
2.	Dapat menumbuhkan Sikap Sosial	22	65,00	20	50,00
3.	Dapat menumbuhkan rasa bekerja sama/ berteman	14	35,00	9	22,50
4.	Lain-lain	1	2,50	5	12,50
	Jumlah	40	100,00	40	100,00

Sumber : Data Primer, 1996

Di samping dapat menumbuhkan rasa mengalah terhadap sesama teman, bermain secara kelompok juga dapat menambah teman dan memacu semangat bermain. Bermain dengan teman yang relatif banyak (± 3 orang) suasana akan menjadi ramai sehingga kegembiraan pun dapat dirasakan pula oleh anak-anak.

Permainan anak tradisional yang terdapat di pedesaan Jawa ini, pada umumnya merupakan jenis permainan yang bersifat berkelompok atau permainan yang minimal dimainkan oleh 2 orang. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa permainan anak tradisional Jawa adalah permainan yang sangat mementingkan kepada sifat kebersamaan yang hal ini tidak

didapatkan dalam jenis permainan "modern" yang lebih menekankan kepada kesenangan dan itu lebih mempertebal sifat ke-aku-an.

Di samping itu, permainan modern lebih membosankan, sehingga menimbulkan sifat konsumtif pada anak, karena pada dasarnya permainan "modern" sering memerlukan peralatan yang lebih canggih dan itu biasanya harus dibeli dengan harga yang relatif mahal.

Di sisi lain, permainan modern seperti *halnya tetris, game-watch* ataupun *nitendo* lebih mengutamakan kepada konsentrasi yang besar, koordinasi antara mata, tangan serta pikiran. Hal ini melatih bertindak secara cekatan. Akan tetapi ada fungsi yang hilang seperti sosialisasi, kreatifitas anak, obyektifitas serta fungsi secara fisik. Sebab, dalam permainan modern cenderung berorientasi pada olah pikir, kecerdikan dan ketangkasan dalam menggerakkan alat permainan, sedangkan tubuh secara keseluruhan pasif.

Permainan anak tradisional yang terdapat di pedesaan biasanya diperoleh anak secara turun temurun melalui orang tuanya, saudara kandung yang lebih dahulu memainkannya, serta teman-teman sepermainannya. Permainan tradisional diciptakan secara anonim dengan mengambil inspirasi dari kebudayaan masyarakat setempat, kecuali itu dalam permainan tradisional kadangkala sering disisipi oleh pesan-pesan (*messages*) yang mengandung pelajaran yang baik dan berguna bagi anak.

Permainan anak tradisional bersifat murah dan meriah, karena tidak menuntut peralatan yang sulit didapat dan mahal, dapat mengaktifkan semua anak ikut dalam permainan, bahkan dapat memupuk kreativitas anak, karena alat-alat yang diperlukan sering harus dibuat oleh anak itu sendiri, atau secara bersama-sama. Di sinilah pengertian kerja sama, gotong royong dapat ditanamkan kepada anak sejak dini.

BAB IV

HAKEKAT DAN FUNGSI PERMAINAN TRADISIONAL

Di dalam Bab III telah disebutkan dan diperoleh hasil dari lapangan bahwa jenis-jenis permainan tradisional yang terdapat di Desa Temuwuh, Kecamatan Dlingo, Kabupaten Bantul mencakup jenis-jenis permainan yang dikenal oleh guru, masyarakat secara umum, serta siswa . Ketiga kelompok responden tersebut mempunyai tingkat pengenalan terhadap permainan tradisional yang berbeda-beda. Bagi kelompok responden yang berstatus sebagai guru, mereka mengenal jenis-jenis permainan seperti blarak-blarak sempal, cublak-cublak suweng, benthik, dhingklik oglak-aglik, dhelikan, gatheng, gobag sodor, gambaran, jamuran, kitri-kitri, lepetan, man dhoblang, serta nini thowong.

Kemudian dari kelompok responden yang terdiri dari masyarakat Desa Temuwuh mengenal jenis-jenis permainan tradisional seperti benthik, cublak-cublak suweng, dhelikan, dhingklik oglak-aglik, gatheng, gobag sodor, jamuran, gambaran, kitri-kitri, lepetan, man dhoblang, tumbaran, usreke, serta wedhus prucul. Sedangkan tingkat pengenalan permainan tradisional yang dimiliki oleh siswa sekolah dasar adalah permainan ancak-ancak alis, benthik, cublak-cublak suweng, gatheng, dhingklik oglak-aglik, gambaran, gobag sodor, jamuran, kitri-kitri, oncit, tumbaran, serta wedhus prucul.

Apabila dicermati dari ketiga kelompok responden tersebut, maka tingkat pengenalan mereka terhadap permainan tradisional yang masih ada di Desa Temuwuh, Kabupaten Bantul ini tidak jauh berbeda. Artinya, terhadap satu permainan tradisional misalnya permainan benthik antara siswa , guru maupun masyarakat umum juga mengenalnya. Oleh sebab itu, di dalam Bab IV ini yang akan diuraikan dalam deskripsi permainan adalah jenis-jenis permainan yang dikenal oleh ketiga kelompok responden tersebut begitu pula dengan hakekat dan fungsinya permainan yang diutarakan oleh responden.

A. Deskripsi Permainan Tradisional yang Dikenal oleh Responden

1. Anak-anak Alis

Permainan ancak-ancak alis berasal dari bahasa Jawa yaitu dari kata *ancak-ancak* dan *alis*. Kata *ancak* berarti bujur sangkar dengan berbingkai pelepah daun pisang untuk tempat sesaji sedangkan kata *alis* dalam lagu permainan ini yang dimaksud adalah nama seekor kerbau. Dengan demikian antara nama permainan dan permainannya sendiri tidak ada sangkut pautnya. Permainan ancak-ancak alis dapat dilakukan sewaktu-waktu atau pada saat istirahat serta memerlukan halaman yang agak luas.

Latar belakang permainan ancak-ancak alis ini menitikberatkan kepada kehidupan pertanian yang sebagian besar merupakan mata pencaharian penduduk di Indonesia. Oleh sebab itu secara tidak langsung permainan ini mendidik anak-anak untuk mengetahui dunia pertanian. Misalnya, mengenalkan nama-nama tanaman, nama hama tanaman, cara-cara bertani dan sebagainya. Dilihat dari ini dari lagu yang mengiringnya dapat disimpulkan bahwa permainan ancak-ancak alis dapat digunakan untuk membina anak terhadap pengenalan alam lingkungan.

Latar belakang sejarah perkembangan permainan ancak-ancak alis ada yang berpendapat bahwa permainan ini berasal dari pedesaan yang akhirnya meluas ke daerah perkotaan. Pada saat ini permainan ancak-ancak alis masih dikenal oleh anak-anak terutama di desa, sedangkan untuk daerah perkotaan sudah sangat jarang sekali anak-anak yang mengetahui.

Untuk dapat bermain ancak-ancak alis diperlukan peserta yang relatif besar yaitu sekitar 10 anak. Semakin banyak peserta yang mengikutinya maka permainan akan semakin meriah, namun dengan demikian tentu saja diperlukan pula tempat bermain yang agak luas. Usia para peserta permainan ini adalah mereka yang berusia sekitar 6 - 15 tahun atau seusia anak-anak sekolah dasar. Anak yang berperan sebagai petani dipilih diantara peserta yang paling besar, badannya kuat serta tinggi, dan dipilih sebanyak dua orang. Para pesertanya dapat anak-anak perempuan maupun anak laki-laki, namun kebanyakan yang sering melalukan permainan ini adalah anak-anak perempuan. Di dalam permainan ini tidak membutuhkan peralatan apapun, hanya berupa gerak-gerak saja. Adapun iringan dalam permainan ini berupa lagu ancak-ancak alis tanpa menggunakan bunyi-bunyian. Syair tersebut adalah sebagai berikut:

“Ancak-ancak alis, si alis kebo janggitan, anak-anak kebo dhungkul, Si dhungkul bangbang teyo, tiga rendeng, enceng-enceng gogo beluk, unine pating cerepluk, ula sawa, ula dumung, gedhene sak lumbung bandhung, sawahira lagi apa ?”.

Jalannya Permainan

Pertama-tama dipilih dua orang anak diantara peserta yang sama besarnya, tinggi dan kuat untuk dijadikan petani. Kemudian kedua petani tersebut menyingkir sebentar, atau menjauhi para peserta lainnya untuk berunding. Dalam perundingan itu kedua petani memilih salah satu nama alat pertanian untuk dirinya, misalnya *garu, luku, pacul*, dan sebagainya. Setelah menemukan nama diri masing-masing lalu kembali ke tempat para peserta yang lain. Dengan kembalinya ke dua petani tersebut mulailah permainan anak-ancak alis.

Kedua petani berdiri berhadapan sambil tangannya diangkat ke atas dan kedua telapak tangan masing-masing ditempelkan satu sama lain sehingga berbentuk seperti pintu gerbang. Kemudian kedua telapak tangan mereka saling bertepuk tangan sambil bemyanyi ancak-ancak alis. Sementara itu anak-anak peserta yang lain berjalan berkeliling berurutan saling memegang ikat pinggang atau pinggang atau baju teman yang berada di depannya. Anak yang paling depan dipilih diantara para peserta yang terbesar. Pertama-tama barisan tadi berada di sebelah barat kedua petani. Setelah selesai maka anak yang terdepan dalam barisan itu menjawab: *lagi mluku*

Setelah menjawab, maka barisan tersebut berjalan diantara kedua petani dengan cara menyusup di bawah kedua tangan mereka, seperti layaknya orang masuk dalam gapura. Sekarang barisan itu berada di sebelah timur kedua petani, lalu berjalan berkeliling lagi. Selama barisan berkeliling kedua petani bemyanyi ancak-ancak alis. Sesampainya pada kalimat terakhir dalam lagu itu, maka anak yang terdepan dalam barisan menjawab: *lagi angler*.

Sesudah menyahut maka barisan tersebut berjalan menyusup di bawah kedua tangan petani yang berada di atas kepalanya, dan sekarang barisan berada kembali di sebelah barat kedua petani. Demikianlah seterusnya, berulang-ulang sampai beberapa kali sedang jawaban dalam pertanyaan dalam kalimat terakhir lagu tersebut berganti-ganti, antara lain *lagi tandur* (sedang menanam), *lagi nglilir* (tanamannya mulai menghijau), *lagi ijo*

(sedang menghijau) dan seterusnya yang pada dasarnya merupakan istilah dalam pertanian. Setelah jawaban *lagi wiwit*, maka anak yang terakhir dalam barisan tersebut mengambil dedaunan. Kemudian ia masuk ke dalam barisan lagi dan kedua petani tersebut juga ikut berbaris di depan sendiri. Barisan tersebut jalannya berbelitan seperti angka delapan sambil menyanyikan lagu : *Menyang pasar Kadipaten, leh-olehe jadah manten, menyang pasar Ki Jodog, leh-olehe Cina bidhug.*

Setelah selesai menyanyikan lagu tersebut maka posisinya kembali seperti semula. Kedua petani berdiri berhadapan sambil kedua tangan mereka diangkat ke atas, sedang para peserta lainnya berbaris lagi seperti semula. Kemudian kedua petani bemyanyi ancah-ancak alis. Sekarang jawaban atas lagu tersebut hanya satu saja yaitu *lagi panen* (sedang panen). Selanjutnya barisan menyusup di bawah tangga kedua petani dan anak yang terakhir dalam barisan itu ditangkap kemudian ditanya dengan berbisik supaya para peserta lainnya tidak mendengar. Pertanyaannya “hendak membeli apa setelah panen, *garu* atau *luku*,” dan jawab anak tersebut juga berbisik.

Seperti pada perjanjian semula antara kedua petani barang siapa yang jawabannya memilih salah satu nama dari kedua petani tersebut akan menjadi anak semang petani yang dipilih nama dirinya. Misalnya, petani I memilih nama *garu*, sedang petani II namanya *luku*. Kemudian anak yang menjawab ditangkap menjawab *garu*, maka anak tersebut menjadi anak semang petani I dan selanjutnya ia berdiri di belakangnya. Selanjutnya kedua petani tersebut bemyanyi ancah-ancak alis. Nyanyian ini dinyanyikan secara berulang-ulang sampai tinggal satu peserta yang belum menjadi anak semang kedua petani tersebut yaitu anak terdepan dalam barisan. Selama itu nama dari kedua petani tersebut tetap menjadi rahasia. Setelah peserta tinggal satu, anak yang terdepan dalam barisan tersebut dinyanyikan sebuah lagu oleh kedua petani dengan lagu sebagai berikut: *dikekuru, dilelemu, dicecenggring, digegering.*

Setelah anak tersebut ditangkap oleh kedua petani tersebut, maka posisi tangan kedua petani tersebut berubah yaitu tangan yang sepasang masih di atas sedang tangan yang sepasang lagi berada di bawah sehingga berbentuk huruf O dan kedua petani berkata: *kidang lanang apa wadon, yen lanang mlumpata, yen wadon mbrobosa.* Mendengar itu si kijang atau anak yang terakhir ditangkap akan menerobos atau *mlumpat*. Walaupun ia berusaha keras untuk keluar dari tangkapan kedua petani tidak berhasil, kemudian ia ditanyai seperti peserta yang lain. Setelah memilih ia pun keluar

mengikuti petani yang memiliki nama dari alat pertanian yang sesuai dengan pilihannya, lalu berkumpul dengan anak semang yang lain.

Menang kalah dalam permainan ini tergantung jumlah anak semang. Siapa yang jumlah anak semangnya lebih banyak maka dianggap dialah yang menang dan sebaliknya dianggap yang kalah. Namun ada juga penentuan kalah dan menang berdasarkan kepada adu kekuatan. Adapun caranya dengan tari-menarik antara kedua petani dengan dibantu oleh anak semangnya masing-masing. Karena belum tentu yang mempunyai anak semang sedikit itu pasti kalah dengan yang mempunyai anak semang yang banyak. Apabila sudah diketahui yang menang dan kalah maka berakhirlah permainan ancak-ancak alis tersebut.

2. Blarak-blarak Sempal

Kata *blarak-blarak sempal* berasal dari bahasa Jawa. *Blarak* berarti daun kelapa yang sudah kering dan *sempal* artinya patah dari batangnya maka arti keseluruhan daun kelapa yang patah. Latar belakang sosial budaya permainan ini merupakan alat pergaulan, menghilangkan, rasa malu, mendatangkan rasa senang dan lain sebagainya. Selain itu, permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja dan tidak memandang golongan, semua saja boleh memainkannya.

Ditinjau dari sejarah perkembangannya, permainan *blarak-blarak sempal* ada yang mengatakan bahwa permainan tersebut semula berasal dari pedesaan terutama pedesaan yang terletak di pinggir pantai karena yang banyak tumbuh pohon kelapa adalah daerah pantai. Dari dahulu hingga sekarang permainan ini tidak banyak mengalami perubahan.

Untuk dapat memainkan permainan *blarak-blarak sempal* harus berjumlah genap dan sedikitnya 4 orang namun sebaiknya 8 anak. Jumlah ini dibagi dua, kelompok I yang jadi dan kelompok II yang menarik. Setiap kelompok mempunyai anggota yang sama banyaknya. Kelompok I yang jadi misalnya a, b, c, dan d. Mereka duduk. Kelompok II yang menarik misalnya e, f, g, dan h. Mereka berdiri diantara yang duduk. Permainan ini dapat dilakukan oleh anak-anak puteri maupun putera tetapi sebaiknya sejenis supaya seimbang, sedang anak yang memainkannya adalah anak-anak usia Sekolah Dasar yaitu 10 - 14 tahun. Namun sebaiknya anak yang memainkannya anak yang sudah agak besar karena memerlukan kekuatan fisik.

Permainan blarak-blarak sempal hanya memerlukan sebuah sabut kelapa untuk alas kaki anak-anak yang jadi dan besarnya setengah serta ditelentangkan. Dalam permainan ini tidak menggunakan iringan bunyi-bunyian, namun hanya disertai lagu Blarak-blarak sempal yaitu sebagai berikut: *blarak-blarak sempal, diinciki mendal-mendal, legendre tak pancale, laki bangsat doyan teke*

Jalannya Permainan

Para peserta dibagi dua kelompok yang sama jumlah anggotanya. Kemudian sepasang-pasang para peserta *hompihah* untuk mengetahui kalah dan menang. Setelah itu yang kalah menjadi satu kelompok dan yang menang juga menjadi satu kelompok. kelompok yang menang termasuk kelompok I yang anggotanya a,b,,c dan d sedangkan kelompok yang menang termasuk kelompok II yang anggotanya e,f,g, dan h.

Selanjutnya kelompok II yang kalah (e,f,g,h) duduk di bawah atau di lantai dengan kaki keduanya diluruskan ke depan atau *slonjor* dan telapak kaki mereka saling bertemu serta dibawahnya diberi alas sabut kelapa yang ditelentangkan. Sedangkan kelompok II misalnya a berdiri di antara anak-anak kelompok II misalnya; a berdiri di antara e dan f, b berdiri diantara f dan g, c berdiri diantara g dan h, dan d berdiri diantara h dan e sambil memegang tangan anak yang duduk di sebelah kiri dan kanannya. Selanjutnya mereka bernyanyi lagu blarak-blarak sempal bersama-sama. Bersamaan dengan itu mereka mereka mulai berputar. Adapun cara berputarnya kedua tangan kedua anak dari kelompok II (e dan f) ditarik oleh kedua tangan a dari kelompok I. Demikian yang lain sehingga pantat mereka dapat terangkat. Nyanyian itu dilakukan berulang-ulang sampai posisi duduk mereka berubah. Dengan berubahnya posisi duduk mereka maka selesailah permainan tersebut. Apabila menginginkan bermain lagi maka bergantian yang jadi (kalah) dan permainan dimulai dari awal lagi.

3. Benthik

Kata benthik berarti suara benturan antara barang pecah belah sehingga menimbulkan suara "thik". Demikian pula dalam permainan ini terjadi benturan antara kedua alat permainan ini sehingga menimbulkan suara "thik". Oleh karena itu permainan tersebut disebut dengan *benthik*. Permainan *benthik* selalu dimainkan pada siang hari, baik dari pagi hari hingga sore dan membutuhkan arena permainan yang luas, dan tidak banyak

pepohonan dan merupakan permainan yang membutuhkan peserta secara berpasangan.

Latar belakang sosial budaya permainan benthik tidak memandang golongan dan merupakan permainan yang bersifat rekreasi, melatih ketrampilan, ketangkasan, melatih kerjasama yang baik karena merupakan permainan berpasangan dan sebagainya. Sejarah perkembangan permainan benthik sudah ada sejak lama dan berasal dari daerah pedesaan yang sekaligus merupakan permainan yang bersifat musiman. Artinya ada saatnya anak di suatu daerah bermain sedang di lain daerah sudah tidak pernah dimainkannya lagi. Sampai saat ini permainan benthik masih hidup di kalangan anak-anak namun jalan permainannya disederhanakan dan tetap bersifat musiman.

Peserta permainan *benthik* harus berjumlah genap karena permainan ini diharuskan berpasang-pasangan. Usia bagi pesertanya sekitar 10 - 15 tahun karena membutuhkan adu kekuatan. Oleh sebab itu, permainan benthik biasanya sering dimainkan oleh anak putera, namun tidak menutup kemungkinan bagi anak puteri. Akan tetapi sebaiknya peserta yang memainkannya adalah yang sejenis. Apabila satu kelompok terdiri dari puteri saja atau putera saja.

Peralatan yang digunakan dalam permainan benthik berupa dua batang kayu atau ranting yang kuat serta lurus yang disebut dengan *benthong* dan *janak*. *Benthong* adalah batang kayu yang kuat dan lurus dengan panjang sekitar 40 cm dan sebesar ibu jari sedangkan *janaknya* adalah sebatang kayu yang kuat serta lurus dengan panjang 15 cm, dan sebesar jari-jari tangan. *Benthong* sebagai pengungkit dan *janak* sebagai benda yang diungkit dan dilempar oleh *benthong*. Selain *benthong* dan *janak* juga diperlukan sebuah *lowokan* di tanah yang sedalam 5 - 7 cm untuk tempat mengungkit Permainan *benthik* tidak memerlukan iringan lagu maupun bunyi-bunyian.

Jalannya Permainan

Peserta permainan *benthik* berkumpul di halaman, misalnya yang memainkan ada empat orang yaitu a, b, c dan d. Kemudian mereka mencari pasangan yang seimbang, karena pada akhirnya permainan ini ada hukuman yang berupa menggendong bagi yang kalah. Selanjutnya a memilih c sebagai pasangannya karena merasa seimbang baik tinggi, maupun beratnya, dan d berpasangan dengan b. Kemudian a dan c berserta b dan d mengadakan *sud* untuk menentukan siapa yang kalah dan siapa yang menang. Setelah

diadakan *sud* baru terlihat siapa yang menang dan siapa yang kalah. Masing-masing kelompok terdiri dari dua orang anak. Misalnya kelompok I yang menang beraggotakan a dan b sedangkan kelompok II yang kalah beraggotakan c dan d. Kemudian mereka membuat *lowokan* atau lubang di tanah. Kelompok I yang terdiri a dan b kemudian bermain, sedangkan kelompok II yang kalah tugas berjaga. Akhirnya mulailah permainan benthik ini .

Pertama-tama kelompok I yaitu a terlebih dahulu main sedangkan b bersama-sama dengan kelompok II (yaitu c dan d) berjaga dan berdiri secara menyebar di dalam arena permainan. Selanjutnya a *uthat* dengan cara memegang *benthong* yang ujungnya dimasukkan ke dalam *lowokan* tepat di bawah *janak* yang dilentangkan melintang di atas *lowokan* tersebut. Dengan sekuat tenaga a mengungkit *janak* dengan *enthong* sampai terangkat dan terlempar jauh ke halaman sebelah barat. Jatuhnya *janak* ini yang menjadi perhatian bagi b, c, dan d yang sedang berjaga. Masing-masing penjaga berusaha menangkap *janak* , apabila *janak* dapat ditangkap oleh lawannya (c atau d) dari kelompok II, maka *janak* segera disinggungkan ke tanah. Hal ini berarti a mati dan diganti oleh temannya sendiri yaitu b, sedangkan a ikut berjaga dengan c dan d. Namun apabila *janak* yang sudah ketangkap itu tidak lekas disinggungkan ke tanah atau justru dapat direbut oleh b dari kelompok I, maka a dapat mengungkit lagi. Kalau a dan b dari kelompok I sudah mati semua, maka diganti oleh kelompok I. Adapun cara dan pelaksanaannya sama dengan kelompok I.

Apabila jatuhnya *janak* di tanah, jadi mereka (b , c, dan d) tidak ada yang dapat menangkap, maka *janak* dikembalikan dengan jalan dilemparkan ke arah anak yang mengungkit dengan sekuat tenaganya agar jatuhnya *janak* dekat dengan *lowokan* oleh kelompok II yang sedang berjaga. Kemudian a mengembalikan *janak* sebelum jatuh ke tanah dengan *benthong*. Pengembalian *janak* tersebut dengan cara dipukul atau *tampek* sekuat tenaga dengan *benthong* supaya jatuhnya *janak* jauh dengan *lowokan*. Selanjutnya jarak antara *janak* dengan *lowokan* diukur dengan *benthong*. Apabila jaraknya sepanjang *benthong* atau kurang dari itu, maka a dianggap mati dan tidak diperbolehkan mengungkit lagi dan diganti oleh temannya satu kelompok yaitu b. Namun, jika jaraknya lebih misalnya 4 *benthong* maka 4 ini merupakan *sawah* bagi kelompok I.

Perlu diketahui bahwa sebelum permainan dilaksanakan, para peserta mengadakan perjanjian tentang *sawah* yang harus diperoleh, misalnya 10

sawah maka kedua kelompok harus mendapat *sawah* sebanyak 10 buah baru boleh melanjutkan permainan *ilar*. Apabila belum mendapatkan 10 *sawah* mereka belum boleh melanjutkan permainan lagi, dan masih tetap *uthat*.

Apabila jatuhnya *janak* ditangkap oleh temannya sendiri yaitu b, maka *janak* dilemparkan ke arah barat *lowokan* dengan sekuat tenaga oleh b supaya jarak *janak* dengan *lowokan* semakin jauh. Setelah jatuh di tanah dari lawannya dari kelompok II (c dan d), kemudian dilemparkan lagi ke timur dengan sekuat tenaga dan diusahakan agar jatuhnya *janak* sedekat mungkin dengan *lowokan*. Usaha ini dapat mematikan a dari kelompok I dan diganti dengan b dari kelompok I. Apabila dari kelompok I anggotanya sudah mati semua baru diganti oleh kelompok II yang bermain sedangkan kelompok I yang berjaga.. Akan tetapi jika a dapat mengembalikan *janak* tersebut dengan *benthong* sehingga memperoleh jarak yang jauh dan diukur oleh *benthong*, maka hal ini merupakan *sawah* bagi kelompok I. Selanjutnya *uthat* lagi sehingga *sawahnya* bertambah sampai memenuhi target yang telah ditentukan semula. Demikian seterusnya sampai a mati dan diganti dengan b, teman sekelompoknya.

Apabila jatuhnya *janak* ditangkap oleh lawannya kelompok II (c atau d), maka *janak* segera disinggungkan ke tanah. Hal ini berarti a mati, dan tidak boleh *menyuthat* lagi dan diganti oleh temannya sendiri yang sekelompok yaitu b. Namun, jika *janak* yang sudah ketangkap itu tidak segera disinggungkan ke tanah dan tambahan lagi dapat direbut oleh b dari kelompok I, maka a dapat mengungkit lagi. Kalau a dan b dari kelompok I telah mati semua, maka digantikan oleh kelompok II, dan cara dan pelaksanaannya sama dengan kelompok I.

Uthat ini dilaksanakan sampai salah satu kelompok mendapat nilai atau *sawah* tertentu yang telah disetujui bersama. Misalnya, jumlah nilai yang telah disetujui bersama adalah 10 buah dan salah satu kelompok telah mendapatkannya maka permainannya dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu *ilar*. *Ilar* merupakan cara untuk menjauhkan *janak* dari *lowokan*. Cara pelaksanaan *ilar* ada tiga macam yaitu *ilar bares*, *ilar tawang*, dan *ilar umbul*. Sedangkan pelaksanaan *ilar* ini setiap para peserta yang menang harus melaksanakan *ilar* dua kali. Jadi, apabila dalam kelompok terdapat dua anak maka *ilar* itu terlaksana dalam empat kali.

Mengenai jatuhnya *janak* dalam *ilar* ada beberapa macam peraturan tergantung situasi jatuhnya *janak* itu sendiri, seperti halnya pada saat *uthat* yaitu jatuhnya *janak* di tanah, jatuhnya *janak* ditangkap oleh kelompoknya

sendiri dan jatuhnya *janak* ditangkap oleh kelompok lawannya. Apabila jatuhnya *janak* yang *diilar* ke tanah, pertama-tama a *ilar* di dekat *lowokan* ke arah barat. Kemudian *ilar* yang kedua dari tempat jatuhnya *janak* yang *diilar* pertama, ke arah barat pula maka semakin lama semakin ke barat dan penjagapun dari kelompok I (b) dan kelompok II, yang kalah pindah ke arah barat supaya dapat menangkap *janak*. Kedua kelompok tidak ada yang dapat menangkap *janak* maka jatuh ke tanah. Setelah a dua kali *ilar*, ia harus berhenti dan diganti oleh temannya dari kelompok I (b) dua kali pula, sedangkan a menggantikan b ikut berjaga. Demikian seterusnya sampai anak-anak kelompok I masing-masing telah *ilar* dua kali.

Apabila jatuhnya *janak* yang *diilar* ditangkap oleh temannya sendiri (b), maka *janak* disambitkan dengan sekuat tenaga ke arah barat. Sementara itu anak-anak dari kelompok II yang jaga juga menggeser ke barat supaya dapat menangkap *janak* tersebut. Dari tempat jatuhnya *janak*, kemudian a *ilar* lagi untuk kedua kalinya. Kebetulan *ilar* yang kedua inipun dapat ditangkap oleh temannya sendiri, maka *janak* disambitkan ke barat lagi. Demikian berganti-ganti yang *ilar* hingga semua anak dalam kelompok I masing-masing *ilar* dua kali sampai “*janak*’ jatuh ke tanah, berarti tidak ada yang menangkap.

Kalau *janak* ditangkap oleh kelompok II, musuh. Pada saat a pertama kali *ilar*, *janak* dapat ditangkap oleh kelompok II (c atau d) musuhnya, maka *janak* tersebut oleh c atau d dikembalikan dengan sekuat tenaga ke arah timur supaya jatuhnya *janak* melampaui *lowokan*. Sementara itu penjaga yang lain (b dan d) pindah ke timur supaya dapat menangkap *janak* tersebut. Kali inipun masih ditangkap oleh musuhnya dari kelompok II, maka segera *janak* disambitkan lagi hingga jauh dari *lowokan*. Tetapi apabila *janak* tersebut dapat ditangkap oleh temannya sendiri (b) maka *janak* dilemparkan kembali dengan sekuat tenaga ke arah barat. Kalau jatuhnya *janak* di tanah barulah melakukan *ilar* dua kali.

Kalau kelompok I (a dan b) telah melaksanakan *ilar* dua kali, maka *ilar* yang terakhir dapat dilihat di mana *janak*nya jatuh. Apabila *janak* jatuh di sebelah barat *lowokan* maka musuhnya harus mengembalikan ke timur masing-masing juga dua kali. Cara mengembalikan *janak* dengan jalan diungkit. Pada yang terakhir kalinya dimana letak jatuhnya *janak*, jika di sebelah barat *lowokan* berarti anak-anak kelompok I (a dan b) berhak meminta gendong lawannya dari kelompok II (c dan d). Sedangkan kalau jatuhnya *janak* di sebelah timur *lowokan* maka anak-anak kelompok II (c dan d) berhak meminta gendong lawannya dari kelompok I. Kalau terjadi

demikian maka peristiwa ini disebut dengan *ngintip*. Dengan selesainya gendongan, maka selesailah permainan benthik.

4. Cublak-cublak Suweng

Permainan cublak-cublak suweng berasal dari Jawa, yaitu berasal dari kata *cublak-cublak* yang berarti diketuk-ketuk dan *suweng* yang berarti subang antik yang terbuat dari tanduk atau *uwer*. Jadi maksud dari cublak-cublak suweng adalah suatu permainan anak tradisional yang pelaksanaannya dengan mengetuk-ngetuk alat permainannya yang berupa subang atau *uwer* atau biji-bijian atau dapat pula berupa kerikil di telapak tangan para pemain.

Permainan cublak-cublak suweng disertai dengan nyanyian dan diakhiri dengan anak yang jadi atau dalam bahasa Jawa disebut *dadi*. Pemain yang *dadi* harus mencari *uwer* yang disembunyikan pada genggamannya salah satu anak yang menang dan kalau anak yang jadi dapat menemukannya ia akan menjadi pemain. Sedangkan anak yang ketahuan membawa *uwer* menggantikan anak yang *dadi*. Latar belakang sosial budaya permainan ini adalah merupakan alat pergaulan yang sangat baik bagi anak serta melatih keberanian sehingga tidak *clingus*.

Latar belakang sejarah perkembangan permainan cublak-cublak suweng hingga sekarang belum diketahui jelas. Sebab, permainan tersebut telah berkembang secara merata hampir di setiap daerah di Jawa bahkan sampai sekarang masih banyak anak yang memainkannya. Jumlah peserta dalam permainan ini sekitar 5 anak yaitu a, b, c, d, dan e. Karena permainan ini mudah dan tidak berbahaya, maka anak kecil pun (anak TK) dapat ikut serta sambil belajar terutama belajar tentang nyanyiannya. Sedangkan yang dapat memainkannya tidak dibatasi jenis kelaminnya, boleh putera maupun puteri.

Dalam permainan cublak-cublak suweng salah satu pesertanya yang menang memilih salah satu anggotanya menjadi pimpinan permainan. ia disebut dengan "mbok"nya. "Mbok"nya ini bertugas untuk mengetuk-ngetuk alat permainan atau *uwer* ke telapak tangan para pemain dan yang dipilih menjadi "mbok"nya adalah anak yang paling besar.

Di dalam permainan cublak-cublak suweng menggunakan sebuah iringan lagu yang selama permainan berlangsung semua pemain ikut menyanyikannya. Adapun nyanyiannya adalah sebagai berikut:

"cublak-cublak suweng, suwenge teng gelenter, mambu kethundhung gudel Pak empong orong-orong, pak empong orong-orong. Sir sir

plek/plong dhele kaplak/gosong, ora enak, sir sir plak/plong dhele keplak/gosong ora enak”.

Jalannya Permainan

Pertama-tama para pemain melakukan hompipah. Hal ini dilakukan apabila pesertanya lebih dari dua orang, jika pesertanya hanya dua orang maka dilakukan hompingsut. Barangsiapa yang kalah, maka dia yang jadi. Misalnya saja a. Selanjutnya a duduk bersimpuh dan bertelungkup, sedangkan b, c, d, dan e duduk mengelilingi a dengan telapak tangan keduanya dalam posisi menengadah diletakkan di atas punggung a. Kemudian b, c, d, dan e atau mereka yang menang mulai menyanyikan lagu cubla-cublak suweng. Bersamaan dengan itu, “mbok”nya atau anak yang terbesar memegang *uwer* lalu ditekan-tekankan pada setiap telapak tangan pemain, yaitu mulai dari b sampai dengan dirinya sendiri sebagai “mbok”nya.

Perlu diketahui bahwa “mbok”nya hanya usaha telapak tangan yang dipasang sedangkan pemain yang lain sepasang karena tangannya yang satu digunakan untuk memegang *uwer*. Setelah lagu sampai pada kata-kata *pak empong orong-orong* semua telapak tangan diangkat dari punggung a dengan posisi menggenggam dan pada kata-kata *sir-sir pong dhele kaplak / gosong* kedua telunjuk kiri dan kanan terjulur seperti orang menyisir gula. Bersamaan dengan hal tersebut a atau yang jadi bangun dan mencari genggam tangan yang ada isinya *uwer*. Apabila tepat menebaknya maka semua mengatakan *gosong* dan a kembali lagi menjadi anak yang kalah. Demikian seterusnya sampai mereka bosan dan lelah, maka bubarlah permainan cublak-cublak suweng.

5. Dhingklik Oglak-aglik

Permainan *dhingklik oglak-aglik* berasal dari Jawa, yaitu dari kata *dhingklik* dan *oglak-aglik*. Dhingklik adalah semacam bangku kecil yang digunakan sebagai tempat duduk yang keadaannya tidak seimbang sehingga mudah roboh. Pengertian tersebut sesuai dengan jalannya permainan. Oleh sebab itu untuk melakukan permainan *dhingklik oglak-aglik* dibutuhkan kekompakan, keseimbangan dalam ikatan bagi pesertanya. Permainan ini dapat dipertandingkan dan diiringi dengan nyanyian.

Permainan *dhingklik oglak-aglik* merupakan sarana sosialisasi bagi anak yang sebaya karena dalam permainan tersebut semua peserta mempunyai tugas, gerak-gerik dan menyanyikan lagu yang sama. Mereka juga

harus saling membantu supaya tetap dalam keadaan utuh sampai selesainya permainan. Di dalam akhir permainan mereka tampak bergembira walaupun diantara mereka ada yang kesakitan karena gagal dalam membentuk satu ikatan sehingga tidak ada keseimbangan di antara peserta sehingga mudah jatuh. Dengan demikian permainan dhingklik oglak-aglik dapat dijadikan untuk melatih anak menanggung resiko dan menjadi anak yang *bandhel* atau tahan uji.

Latar belakang sejarah perkembangan permainan dhingklik oglak-aglik belum ada seorangpun yang mengetahui. Namun dalam perkembangannya permainan ini cukup dikenal oleh masyarakat di DIY. Peserta permainan dhingklik oglak-aglik sedikitnya berjumlah tiga orang. Apabila akan dipertandingkan paling sedikit harus terdapat dua kelompok atau lebih. Setiap kelompok terdiri dari 3 - 5 anak. Permainan ini dapat dilakukan baik oleh anak puteri maupun putera atau bahkan dimainkan secara campuran. Apabila dimainkan secara campuran biasanya pesertanya masih kecil, sedangkan jika dimainkan oleh anak puteri atau putera saja biasanya mereka sudah besar. Peserta permainan dhingklik oglak-aglik sebaiknya dipilih yang seusia, sama besar dan sama tinggi dengan harapan dapat menjaga keseimbangan dan tidak mudah roboh.

Permainan ini tidak memerlukan peralatan apapun hanya membutuhkan halaman yang luas terlebih bila permainan ini akan diikuti oleh beberapa kelompok. Sebab, jarak antara kelompok satu dengan lainnya diusahakan agak berjauhan agar tidak bertubrukan. Disamping luas, permainan ini juga memerlukan tanah yang datar dan bukan berupa lantai agar jika jatuh tidak membahayakan. Adapun permainan ini mempunyai iringan lagu yang dinyanyikan bersama oleh semua peserta sambil berlonjak-lonjak dan bertepuk tangan sehingga suasananya meriah. Syair dalam lagu dhingklik oglak-aglik adalah sebagai berikut :

“Pasang dhingklik oglak-aglik, yen kecelik adang gogik, yu yu mbakyu mangga dateng pasar balonjo, le olehe napa, jenang, jagung, enthok-enthok jenang jagung”, 3x

Jalannya Permainan

Pertama-tama mengumpulkan 3 - 5 anak yang sebaya, baik besarnya maupun tingginya. Jika akan bertanding paling sedikit harus terdiri dari dua kelompok. Selanjutnya mencari halaman yang luas, datar dan tidak panas namun bukan lantai. Apabila permainan ini merupakan pertandingan, maka

ada peraturannya. Peraturan ini dibacakan sebelum pertandingan dimulai yang disetujui oleh setiap kelompok peserta. Adapun peraturan itu adalah (a) kelompok yang lebih dahulu jatuh dianggap kalah; (b) salah seorang peserta dari kelompok apabila kaitan kakinya lepas atau terpisah maka kelompok tersebut dianggap kalah; (c) bagi kelompok yang kalah harus dikenakan hukuman sesuai dengan perjanjian, misalnya gendongan yang jaraknya telah ditentukan semula.

Permainan dhingklik oglak-aglik dilakukan secara bertahap. Tahap pertama para peserta berdiri berhadapan sambil bergandengan tangan. Kemudian tahap kedua, a dan d menerobos di bawah lengan b dan c, sehingga posisi berdirinya bertolak belakang dan masih bergandengan tangan. Tahap ketiga setiap peserta satu kakinya diangkat ke dalam dan saling dikaitkan, harus kokoh sehingga tidak mudah lepas atau jatuh. Tahap keempat, setelah mereka bergandengan tangan lalu bertepuk tangan dan sambil melonjak-lonjak dan menyanyikan lagu dhingklik oglak-aglik secara berulang-ulang sampai ada kaki yang jatuh atau lepas kaitannya. Apabila ada yang lepas kaitannya maka selesailah permainan tersebut. Namun apabila digunakan untuk bertanding maka permainan ini diakhiri dengan gendongan. Gendongan ini sebagai hukuman bagi yang kalah atau yang lepas atau terjatuh lebih dahulu. Kelompok yang kalah menggendong kelompok yang menang, jaraknya sejauh jarak yang telah ditentukan di awal permainan.

6. Dhelikan atau Jethungan

Permainan dhelikan atau jethungan ini mempunyai sebutan yang cukup banyak, biasanya disesuaikan dengan daerahnya. Ada yang menyebut *umpetan*, *jelungan*. Setiap sebutan mempunyai arti tersendiri, namun jalannya permainan pada dasarnya sama. disebut jethungan atau jelungan karena para pelakunya kalau kembali ke pangkalan, mereka akan mengatakan *jelungan* atau jepung, Sedangkan disebut dengan dhelikan atau umpetan karena para pelakunya diharuskan untuk bersembunyi atau *ngumpet* atau *dhelik*.

Permainan dhelikan dilakukan pada petang hari, sekitar pukul 20.00 dan biasanya saat terang bulan. Dalam permainan ini diperlukan anak yang berani, waspada, lincah serta pandai menghilangkan jejak. Oleh karena itu permainan dhelikan biasanya dilakukan oleh anak laki-laki. Latar belakang sosial budaya permainan dhelikan ini tidak membedakan kedudukan para pesertanya. Semua boleh mengikutinya dan permainan ini merupakan alat komunikasi bagi anak-anak. Dalam permainan dhelikan membutuhkan anak-

anak yang cekatan, pemberani, dan pandai menghilangkan jejak supaya tidak mudah ketahuan oleh musuh.

Latar belakang sejarah permainan *dhelikan* ini pada dasarnya ingin mewujudkan dasar-dasar kemiliteran. Namun, masyarakat banyak yang tidak mengetahui sejak kapan permainan ini muncul. Untuk Daerah Istimewa Yogyakarta permainan *dhelikan* atau *jethungan* ini sudah ada sejak berdirinya Kasultanan Yogyakarta, bahkan sudah cukup populer. Hal ini dapat dibuktikan dengan didirikannya bangunan *sumur gumuling* yang berada di Kompleks Pesanggrahan Taman Sari yang didirikan oleh Sri Sultan Hamengku Buwana I. Bangunan itu selain digunakan untuk bermain *jethungan* bagi para putera-puteri Sri Sultan, juga digunakan untuk latihan para prajurit dalam menghadapi musuh, sesuai dengan jiwa HB I yang merupakan seorang yang ahli bangunan dan ahli strategi kemiliteran. Siasat dalam permainan *jethungan* ini dapat diterapkan dalam perang gerilya karena sangat besar manfaatnya.

Pelaku dalam permainan *dhelikan* atau *jethungan* tidak dibatasi usia dan dapat dilakukan oleh siapa saja. Namun anak yang biasa bermain adalah mereka yang berusia 5 - 6 tahun sampai 14 tahunan. Dalam permainan ini juga tidak ada pembatasan jenis kelamin, yang ada hanya pembatasan luas arena permainan. Semakin sedikit pesertanya, maka semakin kecil arenanya misalnya di dalam rumah, namun sebaliknya apabila pesertanya cukup besar, maka membutuhkan arena bermain yang luas, misalnya di halaman.

Di dalam permainan *dhelikan* tidak memerlukan lagu, namun hanya kata-kata yang dikeluarkan dari kedua pihak. Kata-kata itu antara lain *nduk* yang dikeluarkan dari mulut anak yang jadi untuk mengetahui telah bersembunyi atau belum anak yang menang atau *mentas*. Sedangkan kata *nduk* yang keluar dari mulut anak yang *mentas* bertanda bahwa dirinya telah bersembunyi dan boleh dicari. *Sing dadi tunggu ngebrok*, kata ini dikeluarkan oleh pemain untuk mengejek anak yang jadi karena ia tidak mau mencari pemain yang sedang bersembunyi. Perbuatan ini dianggap menyalahi aturan dan dianggap curang maka akhirnya akan dijauhi oleh teman-temannya. *Kung ndhil, kung ndhil dikungkung nganti njedil* kata-kata ini diucapkan oleh pemain untuk mengejek anak yang jadi karena tidak pernah *mentas-mentas*. *Thor* lalu menyebut anak yang di *thor*, ucapan ini dikeluarkan oleh si jaga untuk salah seorang pemain yang ketahuan persembunyiannya. *Jethung* kata ini diucapkan oleh para pemain yang telah kembali ke pangkalan. *Bar ji*

bar beh artinya *bubar siji bubar kabeh* kata-kata ini diucapkan oleh para peserta apabila permainannya telah usai.

Di dalam permainan *jethungan* tidak membutuhkan peralatan permainan, namun hanya membutuhkan halaman yang luas, rimbun serta sangat strategis untuk bersembunyi. Luasnya halaman yang digunakan sesuai usia peserta, semakin muda usianya semakin sempit halaman yang digunakan.

Jalannya Permainan.

Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu para peserta menentukan luas arena permainan. Kemudian peserta melakukan *hompipah* untuk menentukan siapa yang kalah dan siapa yang menang. Barang siapa yang kalah maka dia yang jadi, misalnya a. Kemudian a menutupi kedua matanya dengan telapak tangannya dan disuruh menghadap tembok atau tiang atau pohon. Sedangkan peserta yang *mentas* pergi memencar untuk mencari tempat persembunyian di dalam arena permainan yang telah ditentukan, misalnya di balik pohon yang besar, di balik pintu, di bawah kursi dan sebagainya.

Apabila semua telah bersembunyi lalu bersama-sama berteriak *nduuuk*. Teriakan ini merupakan tanda bahwa a sudah dapat membuka tutup matanya dan mulai mencari persembunyian dari teman-temannya, dan a berteriak pula *nduk* dengan nada bertanya. Kemudian a mulai mencari persembunyian teman-temannya. Apabila ia dapat melihat salah satu temannya, misalnya b lalu a berteriak *thor b*. Kemudian keduanya saling berlari saling mendahului. Jika a lebih dahulu sampai ke pangkalan, maka b mati. Kemudian a mencari teman lainnya. Sementara ia sedang mencari ada temannya misalnya c mendahului sampai di pangkalan sambil berteriak *jethung*, hal ini berarti bahwa a tetap jadi dan yang belum kembali dipanggil sambil diberitahu *wis ana sing dadi*. Apabila semua sudah berkumpul kembali, maka permainan dimulai lagi dari awal. Namun apabila a dapat menemukan semua temannya kembali ke pangkalan berarti a *mentas* atau bersembunyi dan diganti oleh b karena b yang pertama kali diketemukan. Permainan diulang seperti permulaan.

7. Gambaran

Permainan gambaran berasal dari Jawa, yaitu berasal dari kata *gampar* yang mendapatkan akhiran *an*. Kata *gampar* atau *nggampar* artinya

mengenai sesuatu sasaran atau *gasangan*. Permainan gampanan disebut dengan istilah itu, karena dalam pelaksanaannya para pemain diharuskan mengenai sasaran atau *gasangan* tadi dengan jalan menggampar.

Latar belakang sosial budaya permainan gampanan pada dasarnya merupakan alat komunikasi antar anak yang sebaya dan tidak membedakan asal-usul mereka. Sedangkan yang paling pokok adalah para pesertanya mempunyai usia yang sebaya. Melihat jenis permainannya yang sangat sederhana dapat dipastikan bahwa permainan ini merupakan permainan yang cukup tua, namun tentang asal-usul permainan itu dari mana belum ada data yang menyebutkannya. Hingga saat ini ternyata masih banyak anak yang memainkannya.

Jumlah peserta permainan gampanan harus genap karena selalu berpasangan dan merupakan permainan kelompok, yaitu kelompok yang menang dan kelompok yang kalah. Setiap kelompok terdiri dari sedikitnya dua orang, sedangkan mereka rata-rata berusia sekitar 10 - 14 tahun karena memerlukan kekuatan fisik dan keseimbangan badan. Pesertanya boleh putera maupun puteri atau bahkan dapat campauran antara keduanya. Di akhir permainan ini mengenal adanya hukuman bagi yang kalah yaitu dengan menggendong yang menang.

Permainan gampanan memerlukan peralatan yang sangat sederhana, mudah didapat dan tidak memerlukan biaya mahal karena hanya berupa batu pipih atau potongan tegel yang berjumlah sebanyak pemain untuk *gacuk* dan batu *gasangan* berjumlah sebanyak pasangan pemain. Permainan gampanan tidak memerlukan iringan lagu maupun instrumen.

Jalannya Permainan

Permainan gampanan dilakukan secara bertahap dan ada peraturan-peraturan yang harus ditaati oleh peserta. Peraturan itu antara lain: (a) pada saat melempar batu *gacuk* harus tepat pada garis batas *saku*, dan tidak boleh melampaui garis; (b) jatuhnya *gacuk* harus melampaui garis batas *gasangan*, bila kurang tidak berhak bermain dan bila tepat di garis batas *gasangan* harus diulang, namun ada pula ketentuan yang mengatakan bahwa jarak jatuhnya *gacuk* kurang dari tapak kaki yang jadi atau *dadi* dengan batu *gasangan*, maka *gacuk* tersebut harus dijauhkan dari batu *gasangan* atau garis batas *gasangan* dengan cara kaki yang jadi menyepak *gacuk* tadi dan si pemain diperbolehkan mengembalikan *gacuknya* dengan cara menyepak lagi. Apabila dapat mendekati batu *gasangannya* supaya mudah mengenai *gasangannya*

tersebut; (c) pada saat melempar dari bawah pantat dan harus menggaris X pada tempat letak batu dan tidak diperbolehkan *congkok* atau tangan kirinya menyentuh tanah atau *nyongkoh*; (d) pada saat *angkling gacuk* tidak boleh dijepit dengan jari kaki dan pada saat *gacuk* diletakkan di atas kepala selama berjalan *gacuk* tersebut tidak boleh dipegang atau disentuh dengan tangan; (e) untuk merobohkan batu gasangan harus dilakukan dari belakang.

Selanjutnya para peserta yang berjumlah 4 orang anak yaitu a, b, c, dan d dan dibagi menjadi dua kelompok A dan B. Setiap kelompok terdiri dari dua peserta, yakni kelompok A terdiri dari a dan b sedangkan kelompok B terdiri dari c dan d. Keempat peserta ini harus sebaya dan sejenis. Kemudian mereka membuat garis batas saku, garis batas *nggampar* dan garis batas *gasangan*. Seterusnya kedua kelompok salah satu anggotanya melakukan *hompipah* atau *hompingsut* (apabila lebih dua kelompok) untuk mengetahui siapa yang menang dan siapa yang kalah. Namun ada pula yang juga melakukan *hompimpah* maupun *hompingsut* dilakukan sebelum dibagi dalam kelompok, yang kalah dijadikan satu kelompok B dan yang menang dengan yang menang dijadikan satu kelompok A.

Apabila kelompok A menang, maka a dan b bermain sedangkan kelompok B kalah maka c dan d jadi, maka mulai lah permainan *gamparan*. Tahap pertama Kelompok A (a dan b) menang, berdiri di garis batas sambil membawa *gacuk*, sedangkan kelompok B kalah berdiri di tepi garis batas *gasangan* supaya tidak terkena lemparan *gacuk* dari kelompok yang sedang bermain (A) dengan tugas menunggu batu *gasangan* dan menggasangnya kembali *gasangan* yang roboh terkena *gacuk* di garis batas *gasangan*. Kemudian a dan b melemparkan *gacuknya* bersama-sama ke arah batu *gasangan* mereka masing-masing yang terletak di garis batas *gasangan*, dari garis batas *saku*. Apabila lemparan a atau b langsung dapat merobohkan batu *gasangan* mereka masing-masing, maka mereka mendapat nilai, misalnya 5 setiap merobohkan batu *gasangan* secara langsung. Namun apabila tidak langsung dapat merobohkannya tidak mendapatkan tambahan nilai. Dusahakan jatuhnya *gacuk* di belakang garis batas *gasangan*, tetapi jangan terlalu jauh dari garis tersebut.

Selanjutnya mereka (a dan b) melemparkan *gacuk* dari tempat jatuhnya *gacuk* untuk menjatuhkan batu *gasangannya* masing-masing dengan cara jongkok di tempat *gacuk* masing-masing dengan tangan kanan melalui rongga di bawah pantatnya. Apabila a dan b merobohkan batu *gasangan* berarti mereka dapat melanjutkan ke tahap berikutnya. Namun apabila a tidak

dapat merobohkan sedang b dapat, maka b dapat membantu a untuk merobohkan batu *gasangan* a dan berhasil. Oleh sebab itu mereka dapat melanjutkan permainan ke tahap selanjutnya sedang kalau tidak berhasil maka yang main atau *mentas* diganti dengan kelompok B (c dan d) yang kalah, jadi a dan b sebagai penggasang sedang c dan d yang main.

Tahap kedua kelompok A yang *mentas* maka a dan b kembali ke garis batas *saku* sedang kelompok B memasang *gasangan* di garis batas *gasangan*. Kemudian a dan b meletakkan *gacuk* mereka masing-masing di atas jari-jari kakinya lalu berjalan secara *angkling* menuju ke tempat *gasangan*. Mereka menuju ke arah belakang *gasangan* masing-masing lalu *gacuk* dilemparkan dengan kakinya tadi untuk merobohkan batu *gasangan* mereka masing-masing.

Apabila a dapat berhasil merobohkannya sedangkan b tidak berhasil dalam *angkling* atau tidak berhasil dalam merobohkan *gasangan* maka a membantu b dari garis batas *saku*. Kalau berhasil maka permainan boleh dilanjutkan ke tahap selanjutnya namun jika tidak berhasil maka kelompok A (a dan b) menjadi *dadi* sedangkan kelompok B (c dan d) menjadi *mentas*, dan permainan diulang dari permulaan.

Tahap ketiga, apabila kelompok A berhasil merobohkan maka mereka a dan b ke garis batas *nggampar* sedang kelompok B (c dan d) masih berkewajiban memasang batu *gasangan* di garis batas *gasangan*. Kemudian a dan b meletakkan *gacuk* mereka masing-masing di atas jari-jari kaki, dengan sekali langkah kakinya yang tidak membawa *gacuk* lalu diayunkan kaki yang membawa *gacuk* untuk dilemparkan dan dikenakan pada *gasangan* sampai roboh. Bila a dan b dapat merobohkan batu *gasangan* maka mereka tetap *mentas* tetapi kalau luput semuanya maka ada pergantian pemain sedang kalau hanya salah seorang yang luput (a) maka yang seorang lagi atau pasangannya (b) dapat membantunya supaya berhasil maka dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.

Tahap keempat, pada tahap akhir ini (a dan b) kembali ke garis batas *saku* sedang c dan d kembali memasang *gasangan* pada garis batas *gasangan*. Kemudian *gacuk* diletakkan di atas kepala yang lalu berjalan dengan *angkling* atau biasa dari garis batas *saku* ke garis batas *gasangan*. Sesampainya di belakang garis batas *gasangan* dan batu *gasangan* lalu menghadap ke arah *gasangan* dan menjatuhkan *gacuk* tepat di atas *gasangan* supaya mudah merobohkan *gasangan*. Apabila a dan b dapat merobohkan *gasangan* berarti kelompok A dapat menyelesaikan permainan maka disebut *sawah* I. Jika ingin

dilanjutkan kelompok A main dari awal atau hompimpah lagi. Tetapi kalau hanya salah satu yang tidak berhasil, maka pasangannya yang berhasil boleh membantu sedang kalau keduanya tidak berhasil maka ada pergantian pemain. Di dalam permainan ini dikenakan hukuman bagi yang kalah. Hukuman ini ada beberapa macam, antara lain yang kalah menggendong yang menang bolak-balik dari garis batas *saku* ke garis batas *gasangan* kembali ke garis batas *saku*, yang menang *angkling* kesana kemari sampai *gacuknya* jatuh dan yang kalah menirukannya. Demikian seterusnya sampai mereka bosan dan lelah.

8. Gobag Sodor

Ada dua pendapat tentang asal mula permainan gobag sodor. Pertama ada yang mengatakan bahwa permainan gobag sodor berasal dari dalam negeri dan yang kedua mengatakan bahwa permainan gobag sodor berasal dari luar negeri yaitu berasal dari istilah *go back to door* yang telah menyatu dengan budaya Jawa. Kata gobag sodor berasal dari bahasa Jawa yaitu terdiri dari dua kata *gobag* dan *sodor*. Gobag berarti bergerak dengan bebas dan menjadi *nggobag* berarti berjalan memutar. Sedangkan arti kata *sodor* sama dengan *watang* yaitu semacam tombak yang panjangnya 2 meter tanpa mata tombak yang tajam. Sedangkan kata *gobag sodor* yang berasal dari bahasa asing *go back to door* karena lidah orang Jawa yang suka memudahkan ucapan maka akhirnya disebut dengan *gobag sodor*. Permainan gobag sodor merupakan permainan anak-anak seusia Sekolah Dasar yang dilaksanakan di halaman yang agak luas dan berkelompok.

Latar belakang asal mula permainan ini ada yang mengatakan juga dengan *sodoran*, yaitu suatu permainan yang merupakan latihan keprajuritan yang dilakukan oleh para prajurit di alun-alun. Dalam permainan ini para prajurit di bagi dua naik kuda dari arah yang berlawanan berlari mendekat sambil membawa *sodor* atau *watang*. Setelah dekat mereka masing-masing berusaha untuk menjatuhkan lawannya dari kuda dengan *sodor* atau *watang* mereka masing-masing. Pemain yang jatuh dari kuda dianggap kalah sedang yang dapat menjatuhkan lawan dianggap menang.

Kata *sodor* dalam permainan gobag sodor merupakan penjaga garis sumbu atau garis *sodor* yang membagi lapangan atau arena permainan menjadi dua. Sedang garis *sodor* merupakan lalu lintas si *sodor* untuk mempersempit ruang gerak para pemain yang sedang *mentas* sehingga mudah menyentuhnya. Lawan yang sudah tersentuh oleh *sodor* dianggap

mati. Padahal permainan gobag sodor merupakan permainan kelompok maka apabila mati satu berarti mati semua karena tidak ada sistem menggantikan seperti dalam permainan gampanan. Oleh karena itu masing-masing anggota kelompok harus saling membantu, saling mengenal tugas dan kewajibannya, dapat bekerja sama dan harus saling mengenal tugas dan kewajibannya, dapat bekerja sama dan harus saling menjaga kekompakannya masing-masing.

Permainan itu disebut dengan gobag sodor mungkin karena sesuai dengan jalannya permainan yang dilakukan dengan bebas dan berputar-putar sebab selalu dikejar-kejar oleh si *sodor* dari kelompok yang jaga. Asal-usul permainan ini belum ada yang mengetahui dengan pasti tetapi yang jelas sejak berdirinya Kasultanan Yogyakarta pada pertengahan abad 18 permainan ini telah dikenal dan telah tersebar di seluruh pelosok Daerah Istimewa Yogyakarta. Dari dahulu hingga sekarang permainan gobag sodor tidak terdapat perubahan sedikitpun dalam segala hal, misalnya dalam jalannya permainan. Sekarang sering digunakan untuk perlombaan atau pertandingan antar kelurahan, kecamatan untuk melestarikan permainan tradisional.

Jumlah peserta permainan gobag sodor harus genap, harus sesuai dengan jumlah garis melintang pada arena permainan, dikalikan dua karena permainan ini terdiri dari dua kelompok. Kemudian dibagi dua kelompok misalnya jumlah garis melintangnya 5 buah, maka jumlah pesertanya sama dengan $5 \times 2 = 10$ orang anak dan dibagi dua kelompok. Maka setiap kelompok beranggotakan 5 orang. Misalnya kelompok A beranggotakan a, b, c, d, dan e sedang kelompok B beranggotakan f, g, h, I, dan y. Usia mereka rata-rata 10 - 15 tahun, atau seusia sekolah dasar. Sebaliknya yang sebaya dan sejenis karena memerlukan kelincahan, tenaga banyak dan pandai mengatur siasat supaya tidak mudah tersentuh oleh lawan mainnya dan dapat menyiasati si *sodor* sehingga lekas mendapat *sawah*. Permainan gobag sodor digemari oleh anak laki-laki karena memerlukan tenaga yang banyak untuk berlari dan kelincahan, namun tidak tertutup dimainkan oleh anak-anak puteri, namun sebaiknya semua pemain sejenis agar seimbang.

Permainan gobag sodor tidak memerlukan peralatan berupa benda hanya untuk arena bermainnya dibutuhkan halaman yang agak luas dan rata. Arena permainan harus datar dan berbentuk persegi panjang, dengan panjang 16 meter dan lebar 8 meter. Panjang dibagi 4 yang sama besarnya dengan garis melintang yaitu 4 meter sedang lebarnya dibagi dua oleh garis sumbu

atau garis sodor maka lebarnya 4 meter pula, jadi menjadi 8 buah bujur sangkar yang sisi-sisinya sama yaitu 4 meter. Permainan gobag sodor tidak memerlukan iringan yang berupa lagu atau bunyi-bunyian apapun.

Jalannya Permainan

Pertama-tama para peserta pasangan yang sebaya, sejenis dan seimbang. Kemudian mereka membuat arena permainan yang panjangnya 16 meter dan lebarnya 8 meter. Selanjutnya mereka mengadakan peraturan yang harus ditepati oleh semua peserta pemain. Peraturan itu antara lain (a) penjaga Bergeraknya tidak boleh melewati garis melintang atau garis jaganya masing-masing; (b) cara penjaga menyentuh pemain tidak boleh meninju atau tangan terenggam tetapi harus terbuka dan kakinya tidak boleh keluar dari garis jaganya; (c) yang meliwati garis sodor hanya si sodor; (d) pemain kalau akan masuk harus melewati garis jaga atau masih dalam arena permainan. Kalau sampai dilanggar maka terjadilah pergantian pemain; (e) apabila salah satu pemain tersentuh maka terjadilah pergantian bermain; (f) setiap kotak tidak boleh berisi dua orang pemain; (g) alih lintang atau berganti kotak dengan pemain lain diperbolehkan asal memberitahu terlebih dahulu; (h) setiap pemain yang sudah berada di belakang jika ingin kembali ke muka harus menanti semua temannya sudah masuk dan tidak boleh berada di satu kotak dengan temannya yang belum melewati garis jaga belakang ; (I) pemain tidak boleh menjegal kaki penjaga; (j) apabila ada salah satu pemain yang dapat berhasil bolak-balik, maka kelompoknya disebut telah "sawah" satu dan pemain yang lain yang masih di dalam kotak boleh kembali ke garis jaga terdepan lalu bermain dari permulaan lagi; (k) kelompok yang kalah harus menggendong kelompok yang menang, kalah dan menang diukur dari banyaknya "sawah" yang diperoleh; (l) apabila aturan-aturan ini dilanggar oleh salah satu anggota kelompok, maka dianggap mati dan terjadi pergantian pemain.

Selanjutnya para peserta mengadakan *sut* dengan pasangannya masing-masing untuk menentukan kelompok yang menang (A) dan kelompok yang kalah (B). Anggota yang menang menjadi satu kelompok A dengan anggota 5 orang anak, a, b, c, d, dan e, sedangkan yang kalah menjadi satu anggota kelompok B dengan anggota 5 orang anak pula yaitu f, g, h, I, dan j. Di dalam kelompok B memilih salah satu anggotanya untuk dijadikan sodor, misalnya f karena dia yang terbesar. Demikian pula kelompok A, dan setelah itu kedua kelompok menempatkan diri. Kelompok A yang menang berdiri di

luar arena permainan, sedangkan kelompok B yang kalah berdiri di atas garis melintang atau garis jaga masing-masing, demikian pula f sebagai *sodornya*. Kemudian permainan dimulai.

Pertama-tama kelompok A (a, b, c, d, e) harus berusaha untuk masuk ke kotak-kotak sehingga dapat keluar dari garis belakang dan berusaha lagi ke garis depan lagi dengan melalui kotak-kotak tadi. Selama berada di dalam kotak satu akan beralih ke kotak yang lain, si pemain harus berhati-hati dan mempertinggi kelincahannya supaya tidak tersentuh oleh penjaga sodor atau penjaga garis. Apabila salah satu pemain tersentuh maka semua regu akan mati dan terjadi pergantian pemain. Jika salah satu pemain (a) dapat berhasil menerobos di tempat semula atau di depan lagi maka a bersorak dan berkata *butul* artinya kelompok A yang menang. Biasanya kalau sudah *butul* permainan selanjutnya si penjaga memperketat penjagaannya maka sulit untuk diterobos kemudian seringkali terjadi salah satu pemain menolong pemain yang lain dengan cara menggoda si sodor seraya berkata *dor, sodoren aku, sing nyodor budheg bisu*. Apabila si sodor tergoda kemudian meninggalkan garis penjagaannya dan berusaha menyodor di penggoda tadi, maka waktu yang sekejap itu harus dimanfaatkan oleh pemain yang ditolong oleh temannya tadi untuk pindah ke kotak yang lain dan berhasil. Apabila salah satu pemain (a) hendak berganti tempat dengan temannya (b) di kotak lain karena dianggapnya b kurang lincah untuk berganti kotak maka a harus memberi tahu dengan berkata *nas alih lintang* kemudian permainan berhenti sebentar untuk memberi waktu kepada anak yang akan *alih lintang*. Barang siapa yang menang akan digendong oleh kelompok yang kalah, gendongan ini berarti hukuman. Demikianlah jalannya permainan gobag sodor yang dapat dilakukan berulang-ulang sampai para peserta merasa bosan.

9. Gatheng

Permainan gatheng merupakan permainan yang berasal dari Jawa dan alat mainannya berujud batu gatheng. Permainan gatheng mirip sekali dengan permainan bekelan tetapi berbeda alat mainannya. Alat permainan gatheng dari batu gatheng atau kerikil sedangkan bekelan dari bekel yang terbuat dari tembaga, kuningan dan nekel. Sekarang, banyak anak yang menyebut permainan gatheng sama dengan permainan bekelan.

Permainan gatheng sangat mudah, tidak membutuhkan arena yang luas dan sesungguhnya berasal dari pedesaan karena banyak menggunakan peralatan yang mudah di dapat yaitu berupa kerikil, sedangkan untuk daerah

perkotaan alat permainannya berupa *bekel*, yang selanjutnya disebut dengan permainan *bekelan*. Seperti halnya fungsi permainan yang lain, maka permainan gatheng juga berfungsi sebagai alat kontak atau komunikasi antar anak-anak yang bermain. Permainan ini membutuhkan kejujuran dan ketrampilan para pemain.

Berdasarkan bahan peralatannya yang sangat sederhana yaitu berupa kerikil, maka ada suatu anggapan bahwa permainan gatheng telah dikenal cukup lama di Jawa. Oleh karena itu permainan gatheng dapat disebut permainan Jawa asli dengan bukti diketemukannya batu gatheng milik Raden Ronggo, putera Panembahan Senopati, raja Mataram pertama. Sekarang batu tersebut disimpan di Kotagedhe bekas ibukota Mataram. Dengan demikian dapat dibuktikan bahwa permainan gatheng telah dikenal di Jawa sejak permulaan abad ke-17.

Sekarang permainan gatheng masih dikenal di pedesaan sedang di kota-kota telah terjadi perubahan pada alat permainannya yang semula berujud batu kerikil berubah menjadi *bekel* yang terbuat dari kuningan, tembaga dan nikel serta bola kecil dari karet, sehingga permainan tersebut disebut dengan *bekelan*. Pada masa sekarang, anak-anak menyebut permainan gatheng dengan permainan *bekelan*.

Permainan gatheng merupakan permainan perseorangan sehingga pesertanya hanya sedikit bisa hanya dua orang saja. Namun biasanya apabila pesertanya hanya sedikit, maka suasananya kurang meriah dan cepat bosan. Dengan demikian untuk mengatasinya pelaku permainan sedikitnya dilakukan oleh 2 - 5 orang anak. Biasanya yang suka permainan ini adalah anak puteri karena tidak memerlukan kekuatan fisik, namun tidak menutup kemungkinan anak putera pun dapat memainkannya. Mereka rata-rata berusia 7 - 14 tahun.

Permainan gatheng membutuhkan batu kerikil berjumlah 5 buah yang sama besar kira-kira sebesar kelereng. Arena permainan dipilih yang datar, misalnya di dalam rumah di atas lantai serta tidak panas sehingga anak-anak yang memainkannya dapat merasa senang memainkannya. Di dalam permainan gatheng terdapat iringan lagu *genjeng* sambil memukul pelan-pelan lutut kiri peserta yang kalah. Adapun syair lagu tersebut adalah :

genjeng-genjeng debog bosok, jambe wangen, mur murtigung-mur murtigung walang wadung dening cengkung, rondhe-rondhe pira, salah pira luwe, salawe aja na badhe, picak jenggol pira kiye, cakuthu-cakuthu badhoganmu tahu besu aku dewe carang madu”

Jalannya Permainan

Perlu diketahui bahwa permainan gatheng terdapat 4 macam permainan gatheng yaitu gatheng *gapuk*, gatheng *tandheg*, gatheng *brojol* dan gatheng *rante*. Ketiga gatheng yang disebut terakhir sudah tidak dikenal lagi. Adapun jalannya permainan gatheng *gapuk* adalah sebagai berikut: setelah anak yang akan memainkan telah berkumpul yaitu terdiri dari 4 orang anak misalnya a, b, c, dan d dan telah tersedia 5 buah kerikil (a, b, c, d, e). Karena permainan ini merupakan permainan perseorangan, maka para peserta melakukan *hompimpah* dan *hompingsut* untuk menentukan urutan bermain. Pemain yang kalah sendiri (D) dia lah yang akan bermain terakhir sedangkan yang menang pertama kali (A) dia lah yang pertama kali main. Kemudian mereka mengambil tempat duduk menurut urutan sesuai dengan arah jarum jam. Apabila A mati maka yang menggantikannya B dan jika B mati yang menggantikannya C, jika C mati yang menggantikannya D dan jika D mati maka yang menggantikannya kembali ke A demikian seterusnya.

Mula-mula A menyebar kelima kerikil dan sedapat mungkin diusahakan jangan ada yang sampai melekat. Selanjutnya A mengambil salah satu kerikil (a) yang kemudian kerikil itu dilempar ke atas oleh A. Selama kerikil diatas, A mengambil satu kerikil lagi yaitu b kemudian menangkap kerikil a kembali yang jatuh dari atas. Apabila A tidak dapat menangkap kerikil a dan pada saat mengambil kerikil b tangannya menyentuh kerikil yang lain c, maka A tidak boleh melanjutkan permainannya atau mati kemudian diganti B yang main. Apabila kerikil a dapat ditangkap dan tidak menyentuh kerikil yang lain pada saat mengambil kerikil b maka permainan A dapat dilanjutkan kembali. Kemudian salah satu kerikil a atau b diletakkan dan kerikil yang tidak diletakkan (a) dilemparkan ke atas dan mengambil kerikil c. Demikian seterusnya hingga kelima kerikil terambil semua secara bersamaan dan disebar lagi. Akhirnya mulailah *saku goro*.

Langkah *saku goro* adalah sebagai berikut, pertama A mengambil salah satu kerikil yang letaknya agak terpencil dari keempat kerikil lainnya. Kemudian a dilempar ke atas oleh A. Selanjutnya kerikil a di atas, maka A harus dapat mengambil 2 kerikil sekaligus (b dan c atau d dan e) yang berdekatan letaknya. Setelah kerikil a ketangkap maka kedua kerikil yang diambil tadi diletakkan dan kerikil a dilempar kembali ke atas untuk mengambil sisa kerikil yang masih berada di arena, dan akhirnya menangkap kerikil lagi yang selanjutnya disebut dengan langkah *saku galu*.

Langkah *saku galu* adalah kelima kerikil disebar seperti semula lalu salah satu kerikil (a) dilemparkan ke atas. Selama kerikil a di atas a mengambil 3 kerikil sekaligus (b, c, d). Setelah kerikil a ditangkap lalu ketiga kerikil tadi diletakkan dan kerikil a dilempar ke atas lagi. Selama kerikil berada di atas, A mengambil kerikil e yang masih tertinggal kemudian menangkap kerikil a yang jatuh dari atas dan berhasil maka dilanjutkan dengan *saku gapuk* dengan cara keempat kerikil a, b, c, d disusun sedemikian rupa, diletakkan berdekatan satu sama lain lalu kerikil a dilempar ke atas lagi. Selama kerikil a di atas, A mengambil keempat kerikil tadi lalu menangkap kerikil a dan berhasil maka utamanya dilanjutkan dengan *saku umbul* yang caranya sebagai berikut: Kelima kerikil dipegang dalam satu tangan kemudian salah satu dari kelima kerikil tersebut diambil lalu di lempar ke atas kemudian disusul keempat kerikil lainnya yang juga dilempar ke atas. Apabila semua kerikil dapat ditangkap, maka permainan dilanjutkan dengan langkah *saku garuk*.

Di dalam langkah *saku garuk* pemain melemparkan salah satu kerikil (a) ke atas kemudian mengambil keempat kerikil lainnya sekaligus dan menangkap kerikil a yang jatuh dari atas. Apabila berhasil permainan dapat dilanjutkan dengan langkah *saku dulit*. Di dalam langkah ini kelima kerikil dipegang oleh satu tangan kemudian memilih salah satu kerikil untuk dilemparkan ke atas (a), sedangkan lainnya masih digenggam dan jari telunjuk *menjawab* tanah lalu menangkap kerikil yang dilemparkan tadi ke atas.

Apabila semua langkah-langkah dalam permainan dapat berhasil dilalui dari awal sampai akhir, maka pemain tersebut mendapat *sawah 1*. Jelasnya, apabila A mainnya mati pada langkah *saku galu* kemudian yang main berganti B. Demikian seterusnya, sampai pemain D. Namun jika D mati maka A main kembali dengan menruskan permainan yang mati tadi, yaitu pada langkah *saku galu*. Mengenai batasan *sawah* berdasarkan atas perjanjian semula. Misalnya batas sawahnya 5, maka gatheng yang terakhir atau kelima dilakukan dengan cara lain. Di dalam akhir permainan ini peserta yang kalah mendapat hukuman yang disebut *ganjeng*, sedangkan yang dimaksud dengan *ganjeng* itu adalah peserta yang kalah kakinya diluruskan ke muka atau *slonjor* lalu lutut kira dipukul-pukul secara pelan-pelan oleh semua peserta yang menang dengan tangan kiri dan yang terhukum ditutup matanya. Tangan kanan salah seorang atau semua yang menang menyembunyikan kelima kerikil di tempat yang sukar diketahui.

Pada saat para pemain yang menang memukul pelan-pelan pada lutut kiri peserta yang kalah, mereka menyanyikan lagu *ganjeng* bersama-

sama. Sesampainya pada kata carang madu, tangan kanan pemain yang menggenggam kerikil diacungkan kepada peserta yang kalah lalu yang kalah disuruh menebak jumlah kerikil yang ada digenggamnya. Apabila tepat boleh meneruskan bermain gatheng lagi tetapi jika kurang tepat dihukun lagi dari permulaan. Demikianlah permainan gatheng, permainan dapat diulang kembali tergantung pemain menginginkannya.

10. Jamuran

Istilah jamuran berasal dari bahasa Jawa, yaitu kata jamur yang mendapat akhiran an. Jamur adalah semacam tanaman yang berbentuk bulat dan hidupnya menempel pada tanaman lain yang telah mati. Sedangkan arti kata jamuran yang dimaksud dalam permainan adalah suatu permainan anak tradisional yang pelaksanaannya dengan membentuk bulatan seperti jamur. Permainan tersebut disertai dengan nyanyian dan diakhiri dengan mengerjakan apa yang disuruh oleh anak yang sedang jadi atau *dadi*.

Di dalam permainan jamuran tidak ada perbedaan sosial di antara para pemain, semuanya boleh ikut serta baik anak orang yang kaya maupun yang miskin. Mereka bermain bersama, bersatu, asalkan dapat menimbulkan kegembiraan bagi para pesertanya. Dengan demikian permainan jamuran dapat menimbulkan rasa senang, berteman dan mengandung pendidikan keberanian atau melatih anak untuk tidak pemalu.

Dilihat dari mana asal mula permainan jamuran, tidak ada yang dapat memastikannya. Di dalam permainan ini pesertanya tidak dibatasi, semakin banyak peserta yang mengikutinya maka akan semakin meriah. Karena permainan jamuran mudah sekali dimainkan, maka anak kecilpun atau anak-anak Taman Kanak-Kanak dapat ikut bermain. Sedangkan siapa saja yang memainkannya terserah dapat anak putera maupun anak puteri. Permainan ini tidak menggunakan peralatan permainan. Sedangkan iringan lagu harus dinyanyikan secara bersama oleh semua peserta permainan yang menang sambil berjalan, bergandengan, mengelilingi anak yang jadi. Syair lagunya berisikan pertanyaan yang harus dijawab oleh anak yang jadi sedangkan anak-anak yang menang atau yang bernyanyi harus mengerjakan apa yang dimaksud dalam jawaban si anak tadi. Lagu dinyanyikan secara berulang-ulang sampai permainan selesai namun jawabannya dapat bermacam-macam.

Jalannya Permainan

Pada dasarnya permainan ini sering dimainkan oleh anak pada saat bulan purnama yang dilakukan di halaman yang luas. Kemudian salah satu anak mengajaknya untuk bermain jamuran. Setelah semua setuju kemusiaan mereka melakukan *hompimpah* jika apabila pemainnya tinggal dua orang maka dilakukan *sut* untuk menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah. Setelah mengetahui pemenangnya maka permainan dapat dimulai.

Peserta permainan jamuran sebanyak 6 orang yaitu a, b, c, d, e, f. Di antara keenam anak tersebut yang paling kalah misalnya a, ia disuruh berdiri di tengah lingkaran anak-anak yang menang, sehingga terbentuklah sebuah lingkaran dengan satu buah titik, yang menyerupai jamur. Selanjutnya anak-anak yang menang (b,c,d,e, dan f) berjalan bergandengan mengelilingi a yang jadi sambil menyanyikan lagu Jamuran yaitu syairnya sebagai berikut:

Jamuran, jamuran ya ge ge thok, jamur apa ya ge ge thok. Jamur gajih mreccil sak ara-ara, Semprat-semprit jamur apa?

Bersamaan dengan berhentinya lagu tersebut, maka berhentilah jalan mereka. Kemudian a menjawab pertanyaan tersebut, misalnya *jamur kethek menek*. Begitu mendengar jawaban a maka semua anak yang menang segera memanjat seperti kera atau *kethek*, karena jika kedahuluan dipegang oleh a sebelum memanjat, maka dia lah yang harus menggantikan jadi. Maka mulailah permainan dari permulaan lagi dengan diiringi lagu jamuran. Hal ini merupakan tahap pertama. Demikian permainan ini dapat diulang-ulang sampai mereka bosan dan lelah maka nyanyianpun diulang-ulang pula. Banyak jamur yang dapat dipilih oleh anak yang jadi antara *lain jamur gagak, jamur emprit neba, jamur parut* dan sebagainya. Kalah dan menangnya dalam permainan ini ditentukan oleh keseringannya mereka jadi. Kekalahan tersebut disebabkan karena anak kurang trampil dan ceketan dalam bermain.

11. Lepetan

Istilah lepetan berasal dari bahasa Jawa yaitu dari kata *lepet* yang mendapat akhiran an. Oleh sebab itu *lepetan* adalah nama sebuah makanan yang terbuat dari beras ketan, berbentuk bulat panjang seperti lempeng, terbungkus dengan daun bambu dan diikat dengan tali. Namun ada pendapat lain yang mengatakan bahwa kata lepetan berasal dari kata lipat dan diberi akhiran an, artinya kata *lepetan* sama artinya dengan kata *lipatan*, sehingga kata lipatan adalah sikap tangan dalam posisi terlipat atau dalam bahasa Jawanya *bandan* seperti sikap para peserta permainan lepetan. Permainan

lepetan merupakan permainan yang bersifat rekreasi dan sebagai pengisi waktu luang serta dilakukan di halaman yang agak luas karena memakai kejar-kejaran.

Latar belakang permainan lepetan menggambarkan kehidupan seorang ibu dengan anak-anaknya. Selain itu, permainan lepetan juga membutuhkan kekuatan fisik karena terjadi kejar-kejaran. Di dalam permainan ini para peserta dapat berlatih berfantasi, menimbulkan keberanian berbicara sehingga para peserta dapat bersikap dinamis. Permainan lepetan tumbuh dan berkembang pada masyarakat perkotaan maupun pedesaan tanpa ada perbedaan. Sedangkan persebarannya terjadi di seluruh Jawa, termasuk di DIY baik bagi masyarakat bangsawan maupun masyarakat umum. Namun akhirnya permainan ini banyak mengalami kemunduran karena telah tersaingi oleh permainan yang lain.

Permainan lepetan memerlukan jumlah pemain agak banyak yang berusia sekitar 10 - 14 tahun yang dimainkan oleh anak putera maupun anak puteri, atau bahkan dapat dilakukan secara campuran. Permainan lepetan boleh dikatakan tidak memerlukan perlengkapan karena hanya membutuhkan sebuah tiang atau pohon untuk pegangan salah satu pemain. Permainan lepetan diiringi oleh lagu lepetan yang dinyanyikan di awal permainan yang dinyanyikan oleh semua peserta secara bersama-sama dan berulang-ulang sampai beberapa kali. Kata-kata dalam lagu lepetan itu adalah sebagai berikut:

*Lepetan lepetan angudari anguculi, janur kuning aningseti. Siti bali
lunga dandan methika kembang srikaton*

Pada akhir permainan diiringi lagu lagi dengan syairnya sebagai berikut : *dha nggulung atau ngobong klasa bangka 2x.*

Jalannya Permainan

Para peserta permainan lepetan berdiri menghadap searah sambil bergandengan tangan (a, b, c, d, e dan f). Salah satu tangan peserta terdepan (a) berpegangan pada sebuah tiang, sedangkan peserta yang berada di belakang sendiri yaitu f sebagai *embok* atau induk dan para peserta yang lain yaitu b, c, d, dan e menjadi anak-anaknya. Kemudian mereka menyanyi bersama lagu lepetan sambil berjalan melalui bawah tangan a yang berpegangan tiang atau *brobos* sehingga a kini dalam posisi menghadap ke arah yang berlawanan dengan tangan terlipat atau *bandan*.

Selanjutnya c, d, e, dan f bemyanyi sambil berjalan melewati di bawah tangan b atau *brobos* sehingga b kini menghadap arah yang berlawanan dengan tangan terlipat. Demikian seterusnya hingga a sampai dengan e keadaan tangan mereka terlipat semuanya, maka lagu dihentikan. Kemudian f sebagai embok atau induknya memberi makan kepada anak-anaknya dari a sampai dengan e sambil berkata:

"*enyo sega, enyo sega.*" sampai anak yang terakhir e menyatakan *enyo enthongé*, demikian seterusnya, kemudian dibalik dari e ke a dengan kata-kata sebagai berikut: "*enyo iwak, enyo iwak.....*" sampai anak yang terakhir yaitu a menyatakan *enyo balunge*. Setelah semuanya mendapat bagian lalu si *embok* atau induknya yaitu f menanyakan kepada si anak semua di mulai dari e. Adapun pertanyaannya adalah sebagai berikut:

f : "*dibanda nyolong apa*"

e : "*nyolong keris*"

f : "*saiki endi kerise*"

e : "*wis tak nggadheke*"

f : "*endi dhuwite*"

e : "*wis tak enggo nempur*"

f : "*endi berase*"

e : "*wis tak liwet*"

f : "*endi segane*"

e : "*wis tak pangan*"

Demikian percakapan *embok* dengan salah satu anaknya yaitu e dan demikian pula pertanyaan kepada anak-anaknya yang lain, namun jawaban sesuatu yang dicuri berlainan antara anak yang satu dengan yang lain tergantung kepada fantasi si anak masing-masing. Setelah semua anak ditanya dan mereka telah menjawab, maka mereka berkumpul di tempat tiang seperti lebah sambil bemyanyi: *dha ngobong /nggulung klasa bangka* yang dinyanyikan dua kali. Selanjutnya si *embok* atau f berlari dengan terbirit-birit karena dikejar-kejar oleh anak-anaknya sambil memanggil "*biyung.....biyung*". Apabila f tertangkap lalu dicubit oleh anak-anaknya seperti layaknya seekor lebah mengerumuni sambil menyengat badan orang. Demikian akhir dari permainan lepetan.

12. Man Dhoblang

Man dhoblang berasal dari bahasa Jawa, yaitu dari kata paman dan dhoblang. Paman merupakan sebutan untuk orang laki-laki adik dari ibu atau ayah atau orang laki-laki yang umumnya lebih muda dari umur ayahnya sendiri. Sedangkan dhoblang adalah nama diri. Adapun maksud dari man dhoblang adalah suatu permainan anak-anak tradisional yang menokohkan seorang laki-laki yang bernama Dhoblang dan untuk menghormatinya maka dipanggil dengan sebutan paman atau disingkat dengan man sehingga menjadi Man Dhoblang. Permainan man dhoblang dapat dilaksanakan sewaktu-waktu, baik saat istirahat yang dapat dilakukan di halaman dan diiringi dengan lagu Man Dhoblang.

Pada dasarnya permainan man dhoblang dapat digunakan sebagai pengisi waktu luang yang bersifat rekreasi. Permainan ini mudah dilakukan dan tanpa biaya yang mahal, namun dapat menimbulkan kegembiraan bagi anak yang memainkannya. Selain itu, permainan man dhoblang juga tidak dibedakan berdasarkan status sosial ekonomi yang melakukannya.

Sama halnya dengan permainan tradisional yang lain, maka permainan man dhoblang pun juga tidak diketahui dengan pasti perkembangannya serta dari mana asal-usulnya. Namun apabila diteliti dari kata-kata yang terdapat dalam syair lagunya jelas bahwa permainan man dhoblang berasal dari pedesaan yang berkembang ke daerah perkotaan.

Di dalam permainan man dhoblang jumlah pemainnya tidak dibatasi, semakin banyak maka akan bertambah meriah. Biasanya pemain itu berkisar antara 7 - 12 tahun atau anak-anak usia sekolah dasar. Anak yang paling tua ditunjuk sebagai pemimpin permainan. Karena gerakan permainan ini sangat ringan, tidak memerlukan kekuatan fisik sedikitpun, maka permainan man dhoblang merupakan permainan yang sering dilakukan oleh anak perempuan, namun tidak menutup kemungkinan bagi anak laki-laki untuk memainkannya.

Permainan man dhoblang diiringi dengan lagu yang disebut dengan lagu man dhoblang. Lagu tersebut berisi percakapan atau dialog antara seorang nenek yang menjadi pimpinan permainan dengan para pemain lainnya yang berfungsi sebagai man dhoblangnya. Dialog ini berisi tentang bertani gadhung mulai dari saat menanam, menggali, mengupas, merajang, memberi abu atau *ngawoni*, menjemur, mencuci atau *ngumbah*, menanam, memarut kelapa, mencampur, makan lalu mabuk. Jawaban para

peserta diucapkan secara bersama-sama sambil bertepuk tangan. Perkembangan selanjutnya lagu man dhoblang diiringi dengan gamelan.

Jalannya Permainan

Permainan man dhoblang merupakan permainan yang bersifat komperatif sehingga tidak memerlukan *hompimpah* maupun *hompingsut*. Namun hanya memilih seseorang yang dijadikan sebagai pemimpin dan biasanya dipilih mereka yang terbesar. Para peserta sebanyak 6 orang yaitu a, b, c, d, e, dan f. Di antara keenam anak tersebut a yang dianggap terbesar, maka berdasarkan kesepakatan ia ditunjuk sebagai pemimpin atau ketua. Kemudian mulailah permainan man dhoblang.

Pertama-tama semua pemain membuat lingkaran dengan posisi duduk dengan sikap kaki *selonjor*. Kemudian a bertegur sapa dengan para peserta lainnya dengan lagu. Perlu diketahui bahwa b, c, d, e, dan f disini menjadi man dhoblang. A berkata *man dhoblang* kemudian dijawab dengan lagu puia oleh para peserta lainnya secara bersama-sama sambil bertepuk tangan *hih*, kemudian a melanjutkan dengan pertanyaan lagi: *kepripun solahe wong nandur gadhung, man dhoblang?* Ketika para peserta mendengar pertanyaan ketuanya, maka dengan bersama-sama dan diiringi lagu sambil bertepuk tangan mereka menjawab *man dhoblang, paman dhoblang nggih mekaten, man dhoblang*. Dengan selesainya jawaban tersebut maka selesailah tahap pertama permainan man dhoblang.

Tahap berikutnya, maka mulai dengan pertanyaan ketua sebagai berikut: *man dhoblang* kemudian dijawab oleh peserta lainnya bersama-sama bemyanyi sambil bertepuk tangan *hih*, selanjutnya ketua bertanya *kembali kepripun solahe wong nduduk gadhung, man dhoblang*, lalu dijawab oleh peserta *man dhoblang, paman dhoblang nggih mekaten, man dhoblang*. Demikian seterusnya tahap demi tahap. Setiap tahap merupakan satu pertanyaan dengan satu jawaban. Pertanyaan-pertanyaan tersebut berurutan mulai dari menanam hingga mabuk gadhung. Setiap pertanyaan hanya cukup dijawab dengan lagu yang didendangkan sambil bertepuk tangan, namun pada tahap terakhir di dalam pertanyaan tentang mabuk, maka semua peserta harus menirukan orang mabuk dengan bermacam-macam gaya dan masing-masing peserta berlainan gaya mabuknya. Dengan selesainya para peserta menirukan gaya orang mabuk maka selesailah permainan man dhoblang, dan perlu diketahui bahwa di dalam permainan ini tidak ada konsekwensi kalah dan menang.

13. Nini Thowong

Permainan nini thowong berasal dari Jawa, yaitu berasal dari kata nini dan thowong. Nini berarti seorang gadis dan thowong berarti pucat. Oleh sebab itu yang dimaksud dengan nini thowong ialah sebuah permainan tradisional dengan menggunakan peralatan permainan berupa boneka dari gayung tempurung sebagai kepalanya dan alat penangkap ikan atau *icir* sebagai badannya, serta cara memainkannya menggunakan kekuatan gaib atau dalam istilah Jawa *ndadi*. Caranya boneka tersebut dibawa ke tempat yang angker misalnya kuburan, pohon yang besar, jembatan dan sebagainya agar cepat kerasukan setan atau roh halus. Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak perempuan.

Permainan nini thowong bukan permainan yang biasa, artinya permainan ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk minta pengobatan, mencari seorang pencuri dan sebagainya. Walaupun pada masa sekarang sudah tidak lagi sebagai permainan yang religius magis, namun perlengkapan maupun sarannya masih menunjukkan permainan yang religius magis. Misalnya di awal permainan didahului dengan pembakaran kemenyan, dibawa ke tempat yang angker, diberi sesaji dan diadakan setiap malam Jum'at Kliwon. Hal itu semua menunjukkan bahwa permainan nini thowong membutuhkan kondisi *trance* atau dalam bahasa Jawa *ndadi*.

Dengan melihat sarat-sarat, sarana, serta saat pelaksanaannya, maka sangat jelas bahwa permainan nini thowong merupakan permainan yang mengandung kekuatan gaib dan berhubungan dengan kepercayaan. Di samping itu, permainan nini thowong juga mempunyai fungsi sosial, karena pada saat permainan tersebut dimainkan banyak anak-anak yang ingin melihatnya sehingga permainan ini merupakan permainan yang dilakukan secara bersama-sama.

Menurut cerita asal-usul permainan nini thowong ada dua versi. Pertama, disebutkan ada seorang wanita yang semula bersifat baik tetapi karena sesuatu hal kemudian sifatnya berubah menjadi seorang wanita yang jahat sekali. Oleh karena itu, atas kehendak masyarakat setempat ia disihir menjadi roh halus yang menempati tempat-tempat angker seperti kuburan, pohon besar, jembatan dan sebagainya, dan wanita tersebut diberi nama nini thowong.

Versi kedua ada yang mengatakan asal-usul permainan nini thowong berasal dari *kama wurung* yang tidak terawat baik misalnya tidak pernah dirawat atau dipelihara sesaji, maka akhirnya *kama wurung* tersebut dijadikan

sebagai tempat roh halus. Dalam perkembangan selanjutnya, permainan nini thowong bukan hanya merupakan permainan yang magis, namun dapat digunakan sebagai hiburan. Permainan nini thowong dilakukan saat bulan purnama, walaupun sarana serta syarat-syaratnya tidak ditinggalkan, seperti membakar kemenyan, dan mengadakan sesaji.

Seperti telah disebutkan di depan bahwa permainan nini thowong tidak membatasi bagi anak yang akan mengikuti permainan itu. Namun, ketentuannya yang bermain adalah anak perempuan saja dan tidak diperkenankan ada seorang anak laki-laki yang bermain. Sebab, menurut anggapan mereka bila anak laki-laki yang bermain, maka roh halus tidak mau hadir masuk ke dalam boneka sehingga permainan tersebut dianggap gagal. Dalam permainan ini juga mempunyai seorang pemimpin yang harus memenuhi syarat-syarat tertentu antara lain wanita yang sudah tua atau yang sudah tidak menstruasi dan mempunyai kekuatan gaib disebut dukun sedangkan peserta lainnya berumur sekitar 16 - 18 tahun dan benar-benar masih gadis.

Permainan nini thowong membutuhkan peralatan antara lain berupa gayung yang terbuat dari tempurung atau *siwur* yang berfungsi sebagai kepala, sedangkan pantat gayung yang tidak berlubang dihias wajah seorang perempuan dan diberi bedak dengan kapur sirih hingga tebal serta diberi goresan-goresan dari jelaga. Sedangkan di bagian yang berlubang ditutup dengan ijuk sebagai rambut kemudian digelung dan di atasnya dihias dengan bunga-bunga yang berasal dari kuburan misalnya bunga kamboja dan sebagainya. Kemudian alat lainnya berupa penangkap ikan atau *icir* yang berfungsi sebagai badan bonekanya. Tangkai gayung tadi dimasukkan ke dalam *icir* dan diikat supaya tidak mudah lepas. Kemudian badan ini dikenakan seperangkat pakaian wanita misalnya kebaya, kain, setagen dan selendang. Selendang ini berfungsi sebagai pegangan para wanita yang memainkan nini thowong tersebut. Alat lainnya berupa batu giling atau *gandhik* yang digambari dengan wajah seorang bayi yang bayi ini seolah-olah sebagai anak nini thowong. Kemudian sesajianya berupa kembang telon, kemenyan, sekeping uang logam.

Permainan nini thowong ini tidak menggunakan lagu-lagu tertentu, namun tidak diiringi dengan bunyi-bunyian. Lagu-lagu tersebut berurutan sesuai dengan urutan jalannya permainan karena lagu-lagu tersebut menggambarkan sesuatu yang sedang terjadi dalam permainan tersebut.

Jalannya Permainan

Pada saat bulan purnama dan pada hari yang telah ditentukan, misalnya pada malam Jum'at Kliwon atau Selasa Kliwon para remaja putri berkumpul di sebuah halaman untuk bermain nini thowong. Di sini juga telah tersedia perlengkapan untuk bermain nini thowong misalnya boneka, sesaji dan sebagainya. Dukun sebagai pemimpin juga telah hadir. Kemudian dukun memilih 2 atau 4 gadis yang mempunyai keyakinan yang sama untuk menjadi pembantu utamanya dengan tugas mengiringi dukun dan membawa nini thowong ke kuburan serta memegang selendang boneka, jika sudah kemasukan roh. Mereka harus berkeyakinan sama supaya roh halus mudah masuk ke dalam boneka, atau ke dalam nini thowong.

Setelah segala perlengkapan telah siap, maka mulailah permainan nini thowong. Mula-mula dukun dan para pembantu utama dengan membawa boneka beserta kelengkapannya menuju ke tempat yang angker oleh masyarakat setempat, misalnya kuburan, pohon besar, jembatan dan sebagainya, sambil bemyanyi *padha ngguwang bocah bajang, rambute arang abang, der wewe, surupana bocah iki*. Lagu ini diulang-ulang hingga sampai ke tempat tujuan.

Sesampainya di tempat tujuan boneka atau nini thowong beserta kelengkapannya diletakkan. Kemudian dukun membakar kemenyan untuk minta ijin kepada dhanyang atau yang *mbaurekso* tempat itu supaya mengizinkan pembuatan nini thowong ini. Selesai membakar kemenyan mereka meninggalkan tempat tersebut selama kurang lebih setengah jam. Kemudian mereka kembali untuk mengambil boneka atau nini thowong tersebut, yang telah dirasuki roh halus. Perlu diketahui bahwa sebagai tanda kalau boneka telah dirasuki roh halus yaitu boneka itu akan semakin berat dibanding ketika boneka dibawa ke tempat tersebut. Pada saat mereka membawa kembali boneka tersebut atau nini thowong ke arena permainan, di sepanjang jalan mereka bemyanyi *padha mupu bocah bacang, rambute arang abang*. Perlu diketahui bahwa yang membawa boneka tersebut adalah yang juga membawanya pulang.

Sesampainya di arena permainan boneka atau nini thowong diletakkan di tengah-tengah lingkaran anak-anak remaja putri yang bermain dan ujung sampurnya nini thowong, masing-masing dipegang oleh seorang gadis yang termasuk pembantu utama dukun atau pimpinan permainan. Kemudian dukun membakar kemenyan sedang pemain yang lain menyanyikan lagu sebagai sambutan atas kedatangannya *bageya bageya*

mbok lara kang lagi teka atau mbok lara sira bagiya, temantena lagi teka 3x, kemudian dilanjutkan dengan menyanyikan lagu *ni thowong, gayur-gayur ginonthong, ginonthong telu gandhek, iderana nyang ndhondhongan, ramekena bocah dolan, suraka-surak hiye*. Nyanyian ini dinyanyikan secara berulang-ulang sampai kepala nini thowong bergerak-gerak sebagai tanda bahwa roh halus telah memasuki boneka nini thowong. Selanjutnya mereka menyanyikan lagu *ilir-ilir tandure wis sumilir, tak ijo royo-royo, tak sengguh penganten anyar, cah angon penekna blimbing kuwi, lunyu-lunyu peneken kanggo masuh dodotira. Dodotira kumitir bedhahing pinggir, dondomana jlumatana kanggo seba mengko sore, mumpung gedhe rembulane, mumpung jembar kalangane, suraka-surak hiye*. Nyanyian ini juga dinyanyikan secara berulang-ulang sampai permainan nini thowong jadi atau *dadi*. Maka para pemain menjadi gembira maka semakin lama permainan tersebut semakin meriah dan suasana menjadi lebih hidup. Selanjutnya para pemain bergantian bertanya tentang segala hal kepada nini thowong sesuai dengan keinginan mereka masing-masing sedang nini thowong menjawabnya dengan bahasa isyarat.

Semakin lama permainan nini thowong semakin meriah karena ada yang sudah berani menggoda dengan jalan mengambil anak nini thowong yang terbuat dari batu giling atau *gandhik* lalu bersembunyi dan yang lain berteriak bersama-sama: *ni thowong anakmu ilang* yang diucapkan beberapa kali. Ketika nini thowong mengetahui bahwa anaknya mengetahui bahwa anaknya disembunyikan atau hilang maka marahlah ia lalu mencari orang yang menyembunyikannya. Anak mencuri lari dan nini thowong mengejar sampai ke tangkap. Apabila sudah tertangkap nini thowong menbentur-benturkan kepalanya ke tubuh anak tersebut. Hal ini berhenti kalau anaknya sudah dikembalikan dengan dinyanyikan: *ni thowong anakmu mulih*. Apabila tidak dikembalikan maka nini thowong bertambah marah dengan melonjak-lonjak dan makin menjadi sehingga anak yang memegang sampur tidak kuat maka harus ditambah. Jika keadaannya memuncak sehingga dapat dianggap membahayakan, maka permainan tersebut harus segera diakhiri dengan cara dukun meludahi boneka atau meminta tolong anak laki-laki memegang leher boneka. Kemudian para peserta menyanyikan lagu *mulih bocah bacang, rambute arang abang*. Nyanyian ini bertujuan supaya roh halus dapat kembali ke tempat semula. Dengan kembalinya roh halus tersebut, maka selesailah permainan nini thowong. Selanjutnya alat-alat yang dipinjam dikembalikan ke tempat masing-masing sedangkan sajennya dibagikan kepada para pemain.

14. Oncit

Istilah *oncit* berasal dari bahasa Jawa, *ngoncit-ngoncit* yang artinya mengejar-ngejar harus sampai berhasil sambil mengancam. Sedangkan arti *oncit* di sini adalah suatu permainan anak laki-laki, suatu permainan tradisional, apabila seseorang yang sedang jadi atau *ndadi* selalu mengejar-ngejar harus sampai berhasil atau di dalam bahasa Jawa disebut dengan *ngoncit* yaitu menangkap salah satu peserta kemudian peserta tersebut disakitinya.

Permainan *oncit* semacam permainan nini *thowong*, *wedhus prucul* dan sebagainya yaitu sejenis permainan yang mengandung unsur magis. Pada mulanya suasana permainan ini memang meriah namun apabila si pelaku *oncit* telah memasukkan roh halus atau *ndadi*, suasananya menjadi tegang karena mengejar-ngejar sampai dapat menangkap salah satu peserta atau *ngoncit* kemudian setelah ketangkap disakitinya. Karena terjadi kejar-kejaran, maka pelaksanaan permainan *oncit* memerlukan arena yang luas.

Permainan *oncit* merupakan permainan tradisional yang mengandung unsur magis sesuai dengan kepercayaan masyarakat Jawa dahulu yang dapat dilakukan oleh semua anak-anak tanpa memandang golongan. Permainan *oncit* merupakan permainan yang bersifat rekreasi atau hiburan. Di lihat dari unsur permainannya yang mengandung unsur magis, maka permainan *oncit* dapat digolongkan dengan permainan kuno. Namun, sekarang sudah jarang yang melakukannya karena anak-anak sudah tertarik pada beberapa tayangan televisi.

Pelaku permainan *oncit* sebanyak 6 orang misalnya a, b, c, d, e, dan f. Salah satu diantaranya menjadi pelaku *oncit* (a) sedangkan kelima anaknya memegang pelaku *oncit*, ada yang memegang tangan kanan, ada yang memegang tangan kiri serta ada yang mendekati mata si *oncit*. Biasanya peserta permainan berusia 10 - 13 tahun dan dilakukan oleh anak laki-laki karena permainan ini membutuhkan kekuatan fisik. Permainan ini tidak menggunakan peralatan apapun; hanya gerakan dari pesertanya saja. Permainan *oncit* menggunakan lagu yang disebut dengan lagu *oncit* yang kata-katanya sebagai berikut: *oncit, oncit ayo dha lunga ngarit, apa dadi prajurit*.

Jalannya Permainan

Setelah salah satu pesertanya ada yang mau dijadikan pelaku utamanya, misalnya a maka mulailah permainan *oncit* dengan peserta

keseluruhannya 6 orang. Pertama-tama si oncit (a) duduk di tanah, kemudian ditanyai oleh peserta lainnya untuk sembuhnya minta diapakan dan dijawab oleh a misalnya *dithothok*, *ditabok* dan sebagainya. Kemudian si oncit (a) berjongkok dan kelima peserta lainnya melaksanakan tugasnya masing-masing, misalnya b bertugas memegang tangan oncit, c memegang tangan kiri oncit, d bertugas memegang kaki kanan oncit, e memegang kaki kiri oncit dan f bertugas mendekap mata oncit dari belakang dengan kedua belah tangannya. Dengan demikian posisi si oncit jongkok dan kedua tangannya terlentang karena dipegang oleh b dan c sedangkan posisi b, c, d, dan e berjongkok sedang f membungkuk di belakang oncit karena mendekap mata oncit. Perlu diketahui bahwa b, c, d, dan e pada saat memegang tangan dan kaki kiri dan kanan harus menutupi jari-jari kuku tangan dan kaki kiri dan kanan si oncit.

Setelah itu, keenam anak tersebut menempatkan diri dengan tugasnya masing-masing. Pelaku oncit yaitu a berjongkok sambil kedua tangannya ditelentangkan, b memegang tangan kanan oncit sambil berjongkok, c memegang tangan kiri oncit sambil berjongkok, d memegang kaki kanan oncit sambil berjongkok, e memegang kaki kiri oncit sambil berjongkok pula sedangkan f bertugas mendekap mata oncit dari belakang sambil membungkuk.

Selanjutnya f menggoyang-nggoyangkan kepala oncit ke kiri dan ke kanan, juga b, c, d dan e menarik-narik tangan dan kaki ke kiri dan kanan. Gerakkannya sama dengan gerakan tangan dan kaki yaitu ke kiri dan ke kanan, seirama dengan irama nyanyian dan semakin lama semakin cepat. Setelah agak lama, sekonyong-konyong mereka melepaskan a, maka a pun bergerak dengan sempoyongan, mungkin ia merasa pusing. Bersamaan dengan itu mereka yaitu b, c, d, e, dan f berserta para penonton lainnya mengejek a, maka a menjadi marah. Kemudian a mengejar anak-anak yang mengejek tersebut bukan saja peserta tetapi juga para penonton. Dengan terhuyung-huyungnya si a mengejar anak-anak tersebut dengan sekuat tenaga sehingga ada seorang yang tertangkap dan disakitinya. Anehnya, semakin lama kekuatan si oncit bertambah maka mengamuknya semakin menjadi seperti layaknya orang yang sedang kemasukan roh halus. Oleh karena itu, apabila telah memuncak atau sekiranya dapat membahayakan, maka peserta lainnya berusaha untuk menyembuhkannya dengan cara yang sesuai dengan permintaannya. Setelah dituruti apa yang menjadi permintaannya untuk

disembuhkan, maka sadarlah si oncit seperti sedia kala. Dengan demikian berakhirlah permainan oncit ini.

15. Tumberan

Tumberan berasal dari bahasa Jawa yaitu tumber dan mendapat akhiran an. Tumber adalah sejenis biji-bijian yang termasuk rempah-rempah digunakan sebagai bumbu dengan bentuknya bulat dan kecil. Permainan tumberan merupakan permainan anak tradisional yang pelaksanaannya dengan cara membentuk lingkaran kecil seperti biji tumber yang bulat. Ada sebagian masyarakat yang menyebutnya dengan permainan *pethongan* karena dalam pelaksanaannya peserta yang kalah atau jadi matanya harus ditutup seperti orang buta atau *picak*. Permainan tumberan dapat dilakukan sewaktu-waktu, di saat istirahat, yang dilakukan di sebuah halaman yang luas serta permainannya diiringi oleh sebuah lagu yang disebut dengan lagu Tumberan.

Permainan tumberan bersifat umum, siapa saja boleh ikut, tanpa membedakan apakah ia anak orang kaya maupun miskin. Di samping itu, dengan bermain tumberan di halaman merupakan salah satu ajang pertemuan bagi anak-anak, sehingga merupakan salah satu media bagi anak untuk bergaul. Di dalam sejarah asal mula permainan Tumberan belum diketahui secara pasti. Namun, hingga sekarang permainan tersebut masih dikenal, terutama oleh masyarakat pedesaan.

Jumlah peserta permainan tumberan kurang lebih 5 orang dengan usia sekolah dasar. Biasanya yang sering memainkan permainan ini adalah anak puteri, karena tidak menuntut kekuatan fisik yang berarti. Akan tetapi adaikata ada anak putera yang ingin memainkannya tidak dilarang. Peralatan yang digunakan dalam permainan tumberan berupa sehelai saputangan atau selendang yang berfungsi sebagai penutup mata bagi yang sedang jadi. Adapun iringan lagunya adalah lagu tumberan yang dinyanyikan bersama sambil bergandengan tangan dan berjalan mengelilingi anak yang jadi. Syair dalam lagu tersebut adalah :

*“tumberan, tumberan, sega wuduk pari anyar, wong picak
jegalen aku” atau “dhok, dhok, dhok, tumber, wong picak
dadi salatar, bedhug telu jambe madu, wong picak jegala
aku, aku, aku”*

Jalannya Permainan

Pada saat yang cerah di sore hari biasanya banyak anak-anak yang bermain di halaman. Kemudian mereka bersepakat untuk bermain tumberan, biasanya terdiri dari 5 anak. Salah satu dari mereka kemudian memimpin permainan tersebut yang terlebih dahulu mereka mengemukakan beberapa peraturan yang harus disepakati bersama. Peraturan tersebut adalah: (a) matanya harus ditutup dengan saputangan ataupun selendang, (b) di dalam mencari identitas diperkenankan meraba namun dilarang menggelitik; (c) bagi pemain yang menang dilarang meninggalkan lingkaran.

Setelah peraturan disetujui, maka seluruh peserta melakukan *hompimpah* atau *sud* untuk menentukan siapa yang kalah dan menang. Bagi yang kalah maka ia lah yang akan jadi, misalnya a. Kemudian peserta yang menang yaitu b, c, d, dan e berdiri melingkar yang di dalamnya terdapat a yang jadi dengan mata tertutup. Selanjutnya mereka yang menang berjalan memutar berlawanan dengan arah jarum jam, namun tetap dalam bentuk lingkaran, bergandengan tangan sambil menyanyikan lagu tumberan. Setelah lagu tumberan selesai dinyanyikan, maka a segera menangkap salah satu peserta sedangkan peserta lainnya diharapkan tetap diam dan tidak berbicara sedikitpun, dengan harapan a tidak mengenali siapa anak yang ditangkap tersebut. Kemudian a menebak siapa anak yang ditangkap itu. Disinilah a dituntut ketelitiannya dalam menebak. Apabila yang ditebak oleh a benar misalnya b, maka b menggantikan a untuk jadi, namun andaikata a gagal dalam menebak, maka a masih tetap yang jadi. Begitu seterusnya permainan tumberan ini dapat diulang-ulang hingga anak merasa lelah dan bosan.

16. Usreke

Usreke berasal dari bahasa Jawa *usrek* yang mendapat akhiran *e*. Usrek berarti selalu bergerak, sehingga dapat dibayangkan bahwa permainan ini selalu bergerak dengan menggunakan kedua tangan peserta seperti orang yang sedang *ngiteri* beras.

Permainan usreke ini bersifat rekreasi atau hiburan yang sekaligus merupakan alat pergaulan bagi anak yang memainkannya. Namun disisi lain permainan usreke sangat membutuhkan kekompakan dari para pesertanya. Jumlah peserta permainan usreke tidak dibatasi, semakin banyak, semakin meriah sehingga lingkaran yang dibentuk akan semakin lebar. Biasanya yang sering memainkan permainan ini adalah anak puteri karena tidak membutuhkan kekuatan fisik yang berarti, akan tetapi tidak menutup

kemungkinan bagi anak putera untuk bermain tumbaran. Usia mereka biasanya usia sekolah dasar.

Permainan tumbaran tidak memerlukan peralatan yang khusus, karena hanya menggerak-gerakan tangan dengan ibu jari dan kelingking yang saling bergandengan dengan sesama pemain lainnya. Permainan ini menggunakan lagu tanpa iringan maupun bunyi-bunyian. Adapun kata-katanya adalah sebagai berikut:

*“srek usreke tak wolak tak walike, tampar goci golo
jenggar, awar awar”*

*“sabuk tampar, tampare luke bendha, bendhane golo
jeger, ewer ewer”*

Jalannya Permainan

Para peserta yang terdiri dari 8 orang berkumpul, kemudian ibu jari mereka dipegang atau *dicekethem* sendiri-sendiri, sedangkan jari kelingking mereka saling bergandengan dengan jari kelingking teman lainnya. Misalnya a dengan b, b dengan c, c dengan d dan seterusnya hingga *temu gelang* dan tangan-tangan mereka berkumpul di tengah. Selanjutnya mereka bersama-sama menyanyikan lagu usreke dengan tangan digerak-gerakkan seperti orang yang sedang *nginteri beras*.

Di saat lagu pada kata-kata *awar awar* dinyanyikan maka ibu jari mereka dilepas dari genggamannya masing-masing, namun kelingking masih tetap bergandengan sehingga berdirinya maju mundur sambil menggerakkan tangan yang bergandengan tersebut secara maju mundur. Setelah sampai pada lagu dengan kata-kata *ewer ewer* maka ibu jari tangan dipegang sendiri-sendiri lagi seperti semula. Demikian seterusnya sampai para peserta bosan.

17. Wedhus Prucul

Permainan wedhus prucul berasal dari Jawa, yaitu berasal dari kata *wedhus* yang berarti kambing dan *prucul* yang berarti tidak bertanduk. Sehingga wedhus prucul berarti seekor kambing yang tidak mempunyai tanduk. Yang dimaksud dengan permainan wedhus prucul adalah permainan tradisional yang sering dilakukan oleh anak laki-laki, yang menggambarkan tingkah laku seekor kambing yang tidak bertanduk, suka menyeruduk serta makan daun-daunan.

Permainan ini dapat dimainkan di sembarang tempat, setiap saat, namun ada suatu anggapan bahwa permainan ini sangat mengandung magis sehingga pelaksanaannya dipilih hari yang dianggap keramat seperti Selasa Kliwon maupun Jum'at Kliwon. Hal ini dilakukan kedua hari tersebut permainan ini akan cepat *ndadi* atau *trance*.

Permainan *wedhus prucul* mengandung unsur magis karena pelaku utamanya dapat mencapai *trance* atau *ndadi*, dan hal itu dapat dihentikan apabila permintaannya telah dikabulkan. Di sisi lain, karena pelaku utamanya hanya merasa pusing sehingga ia tidak dapat mengendalikan tingkah lakunya. Namun permainan ini adalah permainan yang mengundang gelak tawa karena perilaku yang ditampilkan oleh pelaku sering aneh dan menggelikan.

Dilihat dari kesederhanaan dalam cara bermain dan mempunyai unsur magis, maka dapat digolongkan bahwa permainan ini sangat kuna. Dilihat dari namanya, dapat diketahui bahwa permainan ini berasal dari pedesaan, terutama pegunungan ataupun padang rumput yang merupakan tempat-tempat tertentu untuk menggembalakan kambing. Pelaku permainan ini tidak banyak misalnya 4 orang dan salah satunya menjadi pelakunya dan seorang lagi menjadi pemimpin permainan sedangkan 2 orang lagi sebagai peserta. Pelaku utamanya biasanya anak putera yang berusia sekolah dasar. Tugas pemimpin permainan adalah menyembuhkan peserta yang *ndadi* oleh sebab itu dipilih anak yang tertua dan besar.

Permainan *wedhus prucul* tidak memerlukan peralatan permainan apapun, hanya sebelum permainan ini dimulai para pelaku lebih-lebih yang menjadi pimpinan menanyakan kepada si pelaku utama tentang bagaimana cara menyembuhkan apabila ada yang *ndadi*. Kemudian jawabnya sangat bervariasi, mungkin *ditabok*, *dithothok* kepalanya dan sebagainya. Jawaban tersebut harus diingat-ingat oleh peserta terutama pemimpin permainan, andaikata ia lupa maka akan menemukan kesulitan untuk menyadarkan si pelaku.

Permainan ini diiringi dengan lagu *wedhus prucul* yang dinyanyikan secara berulang-ulang oleh peserta yang semakin lama dinyanyikan semakin cepat. Adapun kata-katanya adalah : "*dhus, wedhus prucul , ja dadi dadi b (misalnya nama pelaku utama), dadi ya wedhus prucul*"

Jalannya Permainan

Setelah terkumpul anak-anak yang akan ikut bermain, maka menentukan siapa yang menjadi pelaku utama, pemimpin permainan dan

peserta. Apabila telah terpilih, misalnya pelaku a, pemimpinnya b sedangkan yang lainnya adanya peserta. Kemudian b menanyakan kepada a tentang bagaimana cara penyembuhannya, setelah mengetahui b harus mengingat-ingat jawabannya, sehingga permainan dapat dimulai.

Pertama-tama pelaku utama berdiri di depan sedangkan b berdiri di belakang dengan menutupkan kedua tangannya pada kedua mata a. Peserta c berdiri di sebelah kanan a sambil kaki kirinya menginjak-nginjak jari-jari kanan a hingga tidak terlihat kuku-kukunya. Sedangkan d berdiri di sebelah kiri a sambil menginjak jari-jari kaki kiri a hingga tidak terlihat kukunya. Kedua peserta c dan d kedua tangannya memegang kedua tangan a, tangan kanan a dipegang oleh kedua tangan c, sedangkan tangan kiri a dipegang oleh kedua tangan d. Sekarang posisi a berdiri dengan kaki dan tangan terentang kekanan dan ke kiri dengan mata tertutup. Kemudian b,c,d menyanyikan lagu wedhus prucul sambil c dan d menggerak-gerakan badan a ke kiri dan ke kanan menurut irama. Semakin cepat lagunya semakin cepat pula gerakannya. Apabila a telah tampak pusing atau sekiranya sudah kemasukan roh maka b, c, dan d melepaskan pegangannya. Ketika a mengetahui bahwa telah terlepas dari genggaman para peserta, maka seketika itu juga a bergerak sendiri ke sana kemari mengejar peserta sambil menyerudukkan kepalanya dan makan dedaunan seperti layaknya seekor kambing. Melihat kondisi tersebut para peserta sangat kegirangan dan tertawa terbahak-bahak. Setelah a dapat menangkap salah satu peserta, maka langsung disakitinya. Namun apabila a sungguh-sungguh *ndadi* maka b bertugas men*othok* a agar siuman. Setelah a siuman, maka berakhirlah permainan wedhus prucul.

B. Hakekat Dan Fungsi Permainan Menurut Responden

Sebelum melangkah kepada pembahasan lebih lanjut, maka perlu kiranya mengetahui makna etimologis apa yang terkandung dalam kata hakekat. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 293) hakekat mengandung pengertian intisari atau dasar. Dengan merujuk kepada pengertian tersebut, maka maksud hakekat permainan adalah apa sebenarnya yang menjadi inti atau dasar seseorang melakukan kegiatan bermain. Banyak para ahli yang mengungkapkannya mengenai hal ini, baik ditinjau dari beberapa segi maupun aspek yang terkandung di dalam permainan itu sendiri. Rahmah (1996: 10) menyatakan bahwa di dalam permainan anak sebenarnya sangat banyak mengandung nilai filosofisnya yaitu yang terwujud dalam

fungsinya sebagai suatu media untuk menurunkan pesan-pesan budaya kepada generasi berikutnya. Oleh sebab itu, pesan-pesan budaya itulah yang dimaksud dengan hakekat dari permainan anak-anak

Akan tetapi persoalannya tidak hanya sampai disitu saja, karena kita harus melihat hakekat permainan tersebut secara konkrit. Di dalam kajian ini tidak ada salahnya apabila kita mengikuti apa yang dilakukan oleh seorang ahli cerita yaitu Antony De Mello seperti yang dikutip oleh Darmawijaya (1993: 299-300) yang menganjurkan adanya tiga cara bagi kita untuk dapat membaca sebuah cerita. Ketiga cara tersebut adalah (1) bacalah sebuah cerita satu kali, kemudian bacalah cerita yang lain, cara seperti ini akan memberikan suatu hiburan bagi kita. Kemudian, bacalah sebuah cerita itu dua kali, selanjutnya adakan refleksi, serta terapkan cerita tersebut di dalam kehidupan kita. Terakhir, atau ketiga bacalah cerita itu sekali lagi, setelah melakukan refleksi kemudian ciptakanlah keheningan dalam hati dan biarkanlah cerita tersebut menyampaikan makna dan artinya yang dalam kepada kita.

Kemudian apa yang kita dapatkan dari ketiga cara tersebut, apakah cara-cara yang diajarkan oleh Anthony tersebut dapat diterapkan di dalam permainan rakyat (permainan anak tradisional). Hal ini mungkin bisa mengingat permainan tradisional ini termasuk dalam folklor lisan, yang diperolehnya melalui warisan lisan bahkan secara murni permainan anak tradisional benar-benar disebarakan secara lisan (Dananjaya, 1991: 171).

Berbagai pendapat tersebut tidak jauh berbeda dengan hasil yang didapatkan di lapangan. Dari keseluruhan responden yang diwawancara menyatakan bahwa hakekat permainan rakyat adalah untuk (1) Menghibur diri; (2) Menumbuhkan kreatifitas; serta dapat untuk (3) Membentuk kepribadian. Untuk jawaban pertama, responden masyarakat umum memberi jawaban 40% dan guru 35%, kemudian untuk jawaban kedua, responden masyarakat memberi jawaban 17,5% dan guru 7,5%, sedangkan untuk jawaban ketiga responden masyarakat memberikan jawaban 30% dan guru 32,5%.

Bila konsep yang diberikan oleh Anthony tersebut diterapkan dalam permainan rakyat, maka dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) lakukanlah sebuah permainan rakyat satu kali, kemudian lakukanlah permainan yang lain. Cara melakukan permainan seperti itu berkesan hanya menghibur saja. Kedua, lakukanlah sebuah permainan rakyat itu dua kali, kemudian adakanlah refleksi serta terapkanlah di dalam kehidupan kita. Pendapat responden yang ditemukan di lapangan ternyata benar, yaitu bahwa bentuk

refleksi dari permainan rakyat adalah tumbuhnya kreatifitas yang sangat berguna bagi kehidupan kita. Ketiga, lakukanlah permainan tersebut satu kali lagi dan setelah melakukan refleksi kemudian heninglah sejenak, biarkan permainan tersebut menyampaikan makna dan arti yang dalam. Apabila sudah dilakukan, maka hasil yang di dapatkan dari responden di lapangan benar yaitu makna yang tercipta dari keheningan tersebut jika diterjemahkan secara konkrit adalah terjadinya pembentuknya kepribadian.

Hal itulah yang menyebabkan bagi para penyebar agama Islam yang pertama kali yaitu yang dilakukan oleh wali sanga menggunakan media permainan rakyat untuk menyampaikan dakwahnya. Di samping permainan sifatnya yang menghibur, ternyata juga dapat membentuk kepribadian yang Islami (Salam, 1960: 35-40). Untuk menjelaskan ketiga hakekat dari permainan rakyat tersebut yaitu untuk menghibur diri, menumbuhkan kreatifitas serta dapat membentuk kepribadian maka perlu diuraikan masing-masing permainan yang dikenal responden di Desa Temuwuh, Kecamatan Dlingo, Kabupaten Bantul.

1. Menghibur Diri

Pemmainan rakyat atau permainan anak tradisional secara tidak langsung merupakan salah satu sarana rekreasi atau hiburan bagi yang memainkannya. Dari segi emosional, dengan bermain dapat menumbuhkan rasa senang serta rasa bebas (Pumomo, 1995: 4). Apabila seorang anak diajak bermain oleh temannya, maka anak tersebut akan merasakan kegembiraannya. Apalagi permainan tersebut tidak harus membeli atau mengeluarkan biaya, kesempatan bermain menyebabkan anak-anak dapat melepaskan tekanan batinnya, merasa bebas dari tekanan membantu pekerjaan orang tua seperti yang banyak dilakukan oleh anak-anak di pedesaan atau juga tekanan yang dirasakan oleh anak dari beban pelajaran yang diperoleh di sekolah.

Bila kesempatan baik tersebut ada, maka merupakan kesempatan yang sangat baik pula bagi anak terlebih pada malam hari ketika bulan purnama dimana anak desa banyak memanfaatkannya untuk bermain di luar rumah. Dengan berkumpulnya anak-anak di halaman rumah pada saat bulan purnama, maka kegiatan apa lagi yang akan dilakukan oleh anak jika tidak untuk menghibur diri yaitu bermain (Yunus, 1980/1981: 96). Kegembiraan serta keceriaan anak dalam bermain pada akhirnya akan mempengaruhi pula bagi tumbuh kembangnya kepribadian serta mental anak

(Sujamo, 1995/1996: 40). Dengan demikian anak-anak yang memang mempunyai sifat gembira (periang) dapat menemukan media yang sesuai untuk menuangkan perasaannya.

Pendapat tersebut juga sama seperti yang diungkapkan oleh Dharmamulya (1992/1993: 81), terutama pada bentuk permainan yang menggunakan iringan lagu. Jalannya permainan yang sangat mudah serta menggunakan irama lagu yang sangat menyenangkan, menyebabkan permainan sangat digemari oleh anak. Jadi, para pesertanya pasti bergembira dan semua peserta berperan aktif. Oleh karena itu, dengan bermain sangat baik bagi pertumbuhan jiwa anak yang selalu memerlukan suasana senang, bergembira, bebas dari rasa tertekan, sedangkan irama lagu yang dinyanyikan juga berpengaruh pula terhadap jiwa anak. Jadi, lagu, irama serta suasana bermain baik sekali bagi pertumbuhan jiwa anak.

Untuk melihat adanya makna menghibur yang terdapat dalam permainan, maka perlu membagi bentuk-bentuk permainan yaitu permainan yang menggunakan iringan lagu dan permainan yang tidak menggunakan iringan lagu. Permainan anak tradisional yang terdapat di daerah penelitian sebanyak 18 buah yang terdiri dari 14 permainan menggunakan iringan lagu yaitu ancak-ancak alis, blarak-blarak sempal, cublak-cublak suweng, dhingklik oglak-aglik, jamuran, kitri-kitri, lepetan, man dhoblang, nini thowong, oncit, tumbaran, usreke, dan wedhus prucul. Sedangkan permainan yang tidak menggunakan iringan lagu adalah benthik, dhelikan, gamparan, gobag sodor, gatheng.

Mengenai jalannya permainan telah diuraikan dalam sub bab A, sedangkan di dalam sub bab B ini akan diuraikan tentang hakekat dari masing-masing permainan secara sekilas yang diharapkan dalam menambah khasanah pemikiran kita.

Di dalam permainan ancak-ancak alis, merupakan media bagi anak untuk memperkenalkan suatu bentuk pekerjaan yaitu bertani. Namun, dalam dunia anak-anak pekerjaan sebagai bertani di sawah bukan suatu pekerjaan yang menyenangkan. Bertani itu bukan harus bergulat dengan lumpur di sawah di bawah terik matahari yang menyengat, tetapi bertani bagi dunia anak adalah sebuah permainan yang menyenangkan yang dimainkan dengan gerak dan lagu dengan disinari sinar bulan purnama yang lembut. Menurut kami, permainan ancak-ancak alis merupakan media yang tepat untuk mempersiapkan anak untuk memahami pekerjaannya kelak. Hal ini sangat logis mengingat kondisi anak-anak di pedesaan biasanya pekerjaan yang akan

dilakukannya kelak tidak jauh berbeda dengan pekerjaan orang tuanya, sehingga permainan yang dilakukan oleh anak di pedesaan pun juga jenis permainan yang berkecimpung dengan kegiatan kesehariannya. Sebagai pengembangannya, permainan ancak-ancak alis juga dapat diterapkan pada jenis pekerjaan yang lainnya.

Permainan *dhingklik oglak-aglik* mempunyai makna menghibur bagi yang memainkannya yang tercermin dalam gerak dan lagunya. Kata *dhingklik* yang berarti sebuah bangku tempat duduk yang terbuat dari kayu atau bambu yang kondisinya tidak stabil lagi sehingga mudah roboh. Jadi dalam hal ini anak yang memainkannya berandai-andai seolah sebagai *dhingklik oglak-aglik* yang ditinggalkan oleh anak dengan sikap berdiri dengan satu kakinya diangkat. Bagaimana agar *dhingklik* yang tidak stabil tersebut dapat tetap berdiri tentu saja membutuhkan perjuangan, yaitu perjuangan menghadapi sesuatu yang berat, namun bagi anak-anak perjuangan itu adalah sesuatu yang menyenangkan yang diwujudkan dalam permainan melalui gerak dan lagu. Makna menghibur juga diwujudkan dalam bentuk hadiah maupun hukuman dalam permainan ini. Apabila gagal akan mendapat hukuman yang disimbolkan melalui syair lagu yaitu *yen keceklik adang gogik*. Maksudnya, apabila terkilir menanak *gogik* atau semacam thiwul kering, sedangkan bila berhasil akan mendapatkan hadiah yang disimbolkan dengan *oleh-oleh enthok-enthok jenang jagung*. Menurut kami permainan *dhingklik oglak-aglik* ini merupakan media bagi anak-anak sebagai persiapan bila kelak dewasa apabila menghadapi ketidakstabilan dalam kehidupannya.

Di dalam permainan Jamuran, makna menghiburnya terlihat dalam iringan lagu yang dibawakan serta gerak yang menyenangkan dan sangat mudah dilakukan bahkan anak yang berumur 4 tahun dapat memainkannya. Jamuran yang berasal dari kata jamur yaitu semacam tumbuh-tumbuhan yang sangat dikenal oleh anak. Permainan jamuran sifatnya menirukan apa yang diucapkan oleh anak yang sedang “jadi” atau *ndadi* dengan gerakan. Misalnya, menyebut jamur lot kayu, maka semua anak akan memegang kayu, kalau anak yang “jadi” menyebut jamur kuping (telinga) maka semua anak akan memegang telinganya dan sebagainya. Dari segi hiburan, permainan jamuran sangat tampak sekali. Menurut Jumeiri (1993: 3) permainan jamuran memberikan kekayaan fantasi kepada anak dengan cara menyebutkan beraneka macam jamur yang kadang-kadang menurut pemikiran anak sangat ajaib. Hal itu dapat terjadi karena anak-anak memang belum paham benar dengan jamur sehingga kadang-kadang menyebut nama

jamur yang aneh seperti jamur *kethek menek* (kera memanjat), jamur *emprit mencok* (burung emprit bertengger) dan sebagainya. Menurut kami permainan jamuran merupakan media bagi anak sebagai persiapan bila kelak dewasa untuk mentaati suatu perintah. Seperti yang diungkapkan oleh Prawiro (1963: 11) bahwa disamping memberikan hiburan kepada anak, permainan jamuran juga memberikan bimbingan agar anak dalam mengerjakan apa saja selalu tunduk kepada siapa yang menyuruh apakah orang tua ataupun saudara tua lainnya.

Dalam permainan man dhoblang unsur hiburannya sangat jelas, karena dimainkan dengan nyanyian serta tanya jawab yang sangat mengasyikkan. Baik dalam mengajukan pertanyaan maupun dalam cara menjawabnya dilakukan dengan bernyanyi. Pertanyaan-pertanyaan berurutan mulai dari menanam, menggali, mengupas, merajang, *ngawoni* (memberi abu), *mepe* (menjemur), *ngumbah* (mencuci) dan seterusnya yang pada akhir pertanyaan adalah mabuk kemudian anak-anak ikut meragakannya dengan kondisi badan sempoyongan, berteriak-teriak, mendengkur dan sebagainya. Hal ini sangat menyenangkan bagi anak yang ikut meragakannya, namun sebenarnya hakekat apa yang terdapat dalam permainan ini, karena menurut hemat kami permainan ini mengandung kesan yang kurang baik. Namun jika dikaji lebih lanjut, kemungkinan yang menjadi fokus dari permainan man dhoblang ini bukan pada orang yang sedang mabuk gadhung, tetapi mengapa gadhung dapat memabukkan. Apa yang menyebabkan hal itu terjadi dapat dilacak melalui proses yang menjadi pertanyaan sebelumnya, pasti ada salah satu yang terlewati. Demikian juga bila menghadapi orang yang mabuk gadhung, bagaimana cara mengatasinya atau mengobatinya tersirat dalam syair lagunya yaitu *ditambani godhong pring ora mari malah njempling* yang artinya diobati daun bambu tidak sembuh namun malah berteriak.

Tentu saja jika tidak dapat disembuhkan dengan daun bambu lalu disembuhkan dengan apa, di dalam permainan tersebut tidak disebutkan. Hal ini baru diketahui oleh anak bila ia sudah dewasa kelak, jika menghadapi hal yang sebenarnya. Jadi, menurut hemat kami permainan man dhoblang merupakan salah satu media bagi anak sebagai persiapan bila kelak dewasa agar hati-hati dan sabar seperti tokoh man dhoblang, yaitu agar tidak "mabuk" dan seandainya ada orang yang "mabuk" dapat mengatasinya.

Di dalam permainan tumbaran, unsur hiburannya terdapat di dalam lagu serta teka-teki atau tebak-tebakan yang dilakukan. Dalam permainan tumbaran diumpamakan seseorang yang jadi buta. Dalam kondisi mata yang

tidak dapat melihat, sangat berat penderitaannya yang dirasakan. Namun, bagi dunia anak kondisi seperti itu bukan merupakan suatu beban yang berat. Hal ini diumpamakan suatu permainan yang menyenangkan dengan gerak dan lagu serta bermain tebak-tebakan merupakan permainan yang sangat mengasyikkan bagi anak. Justru karena kebutaannya itulah yang dijadikan sebagai media utama permainan. Keceriaan permainan ini diungkapkan dengan nyanyian sebagai berikut : *tumbaran, tumbaran sega wuduk pari anyar wong picak jegalen aku* yang artinya tumbaran tumbaran nasi uduk padi baru orang buta jegallah aku. Menurut kami, permainan ini merupakan media yang tepat bagi anak-anak sebagai persiapan bila kelak dewasa dalam menghadapi kegelapan yang menjadi cobaan dalam kehidupan.

Blarak-blarak sempal mempunyai makna menghiburnya terdapat dalam gerak dan lagunya. Pada saat kaki para pemain menginjak sabut kelapa yang berfungsi sebagai poros suatu roda dan tangan saling bergandengan membentuk lingkaran serta kaki yang sebelumnya ditekuk atau dilipat kemudian diluruskan, maka jadilah formasi permainan yang bentuknya mirip seperti roda. Formasi permainan dengan berbentuk roda merupakan formasi yang sangat menyenangkan bagi anak dan lebih membangkitkan rasa menghibur, sambil melakukan gerakan berputar, anak-anak bemyanyi: *blarak-blarak sempal di enciki mendal-mendal* yang dinyanyikan secara berulang-ulang yang artinya pelepah daun kelapa yang tanggal dikendarai bergoyang-goyang. Menurut Prawiro (1963: 9) permainan blarak-blarak sempal merupakan permainan yang berfungsi latihan bagi anak-anak supaya mereka tidak mudah pusing apabila mengendarai kendaraan bermotor atau perahu yang bergoyang-goyang karena ombak yang besar.

Cublak-cublak suweng mempunyai makna menghibur yang tercermin dalam gerak dan lagunya. Gerakan itu dimulai dengan tindakan dua anak yang kakinya diluruskan atau diselonjorkan dengan posisi berhadap-hadapan. Kemudian satu anak lagi yang merupakan anak yang *jadi* badannya menelungkup di kaki dua anak tersebut. Punggung anak yang telungkup tersebut *di dumuki* dengan jari oleh kedua anak yang *selonjor* tersebut , tangannya sambil menggenggam kerikil atau biji sawo kecil. Anak yang *ndumuki* punggung anak yang telungkup tersebut sambil bemyanyi *cublak-cublak suweng, suwenge teng gelenter, mambu ketundung gudel, empak empong lara lere, sapa nggawa ndelikake, sir sir pong dele kopong, sir sir pong dele kopong. Itulah lagu yang dinyanyikan oleh anak-anak yang ndumuki punggung anak yang telungkup tadi. Kemudian, anak yang*

telungkup tadi disuruh menebak siapa yang menyembunyikan kerikil. Apabila yang menebak salah berarti yang *jadi* dan telungkup lagi. Namun, apabila dalam menebaknya itu benar, artinya anak yang ditebak benar-benar membawa kerikil pada gengggaman tangannya, maka anak yang tertebak tersebut ganti tertelungkup. Haidjarachman (1996: 6) menginterpretasikan bahwa syair itu mengandung nilai-nilai kesembronoan, tidak mengenal kaidah, tidak memiliki ketrampilan dan hasilnya pun tidak ada. Hal ini tercermin dari suweng atau subang yang bentuk barangnya kecil tetapi mahal dipakai bermain-main sambil menggoreng kedelai saja tidak bisa sehingga hasilnya gosong. Ada sedikit perbedaan dalam syair lagu yang dikemukakan oleh Haidjarachman, dimana yang seharusnya diucapkan *sir sir pong dele kopong*, dalam versi tadi diucapkan *sir sir pong dele gosong*. Namun dari segi permaknaannya tidak jauh berbeda yaitu sama-sama benda yang berharga yang disembunyikan. Pemaknaan tersebut seolah-olah hanya segi negatifnya yang tampak dalam permainan, tentu saja masih banyak segi-segi positif dalam permainan ini seperti yang diungkapkan oleh seorang informan yang mengatakan bahwa dalam permainan cublak-cublak suweng selain mengandung nilai hiburan juga mengandung kepercayaan pada seseorang yaitu nilai moral dan kejujuran.

Permainan *usreke* mempunyai makna hiburan yang terdapat gerak dan lagunya. Gerakan dalam permainan ini sangat sederhana yaitu tangan bergerak seperti orang *nginteri* beras sambil benyanyi *srek, usreke tak wolak tak walike, tampar goci golong jenggar, awar awar, sabuk tampar tampare luke benda, bendane golo jeger, ewer ewer*. Sambil melakukan gerak dan lagu si anak yang bermain diharapkan sambil membayangkan gerakan *nginteri* beras. Namun dalam syair tersebut mengisyaratkan adanya suatu aktifitas yang tercermin dalam kata *usreke* yang artinya selalu bergerak dan adanya persatuan yang tercermin dalam kata *tampar* atau tali. Jadi, dalam permainan ini mengisyaratkan suatu usaha untuk menjalin persatuan yang kuat dan sentosa. Persatuan yang kuat dan sentosa itu disimbolkan dengan istilah *tampare luke bendha* yang artinya tali dilingkarkan pada sebuah pohon kluwih.

Permainan lepetan mengandung makna menghibur yang tercermin dalam syair lagu yaitu *lepetan lepetan angudari anguculi janur kuning maningseti*. Di dalam menyanyikan lagu tersebut, anak-anak dengan perasaan riang, gembira sambil membentuk formasi seperti menganyam jamur. Dalam kondisi seperti itu anak-anak menyuruk di bawah lengan temannya secara

berurutan sehingga posisi tangan yang sebelumnya terentang menjadi posisi menyilang di dada. Hal ini diumpamakan oleh anak seperti orang dibelenggu tangannya. Dalam keadaan yang terbelenggu ini anak-anak melakukannya dengan riang gembira kemudian pada tahap selanjutnya pimpinan permainan berlagak sedang menyuapi masing-masing anak secara adil. Namun pada giliran anak yang terakhir selalu sial karena selalu tidak mendapatkan bagian. Hal ini menunjukkan suatu sikap ketidakadilan tetapi anak-anak tetap riang gembira. Pada tahap selanjutnya masing-masing anak ditanya oleh pimpinan permainan tentang sebab musabab mengapa tangan anak-anak tersebut dibelenggu, dan dialog anak-anak tersebut adalah:

- Hai mengapa tanganmu diikat
- Saya telah mengambil keris
- Dimana keris itu sekarang
- Telah saya gadaikan
- Mana uangnya
- Habis untuk beli beras
- Sekarang mana berasnya
- Sudah ku masak dan habis ku makan

Walaupun dialog dalam permainan tersebut sangat memilukan, tetapi anak-anak menjawabnya dengan gembira seolah-olah bukan jawaban dari seseorang yang terkena hukuman. Kemudian pada tahap terakhir ikatan masing-masing anak dilepaskan dengan cara *menyruruk* di bawah lengan temannya seperti tahap yang pertama tadi sehingga posisi tangan kembali terentang. Kemudian anak-anak berlari mengejar pimpinan permainan dan mencubitinya, anak-anak merasa gembira seolah-olah bebas dari segala yang membelenggunya. Dengan mencermati permainan usreke tampak adanya berbagai unsur yang menarik seperti unsur pembelengguan yang disimbolkan dengan posisi tangan menyilang di dada, unsur ketidakadilan yang disimbolkan dengan pembagian yang tidak merata, unsur ketidakberdayaan yang disimbolkan dari dialog tentang sebab-sebab terbelenggunya tangan, dan akhirnya unsur kebebasan disimbolkan dengan bebasnya ikatan.

Di samping permainan-permainan yang menggunakan syair lagu sebagai sarana menghibur, juga terdapat permainan-permainan yang menggunakan iringan lagu sebagai sarana untuk memanggil roh halus. Di daerah penelitian, yaitu di Desa Temuwuh ditemukan tiga jenis permainan

yang sifatnya memanggil roh yaitu permainan *oncit*, *wedhus prucul* dan *nini thowong*.

Di dalam permainan *oncit* menggunakan syair lagu yaitu *oncit oncit ayo dha lunga ngarit apa dadi prajurit* yang artinya *oncit oncit* mari pergi bersama menyabit atau menjadi *prajurit*. Lagu tersebut dinyanyikan secara berulang-ulang seolah-olah dipergunakan untuk mengantarkan kondisi anak menjadi *ndadi* atau *in trance*. Sambil menyanyikan lagu tersebut secara berulang-ulang, kemudian salah satu pemain memegang anak yang *jadi* serta menggoyang-goyangkan ke kiri dan ke kanan. Begitu anak yang *jadi* tersebut kemasukan roh, maka dikejarlah anak-anak yang bermain tersebut. Apabila sudah mencapai klimaksnya, maka pimpinan permainan menghentikan jalannya permainan dengan menghilangkan pengaruh roh halus tersebut.

Hampir sama dengan permainan *oncit*, permainan *wedhus prucul* juga menggunakan iringan lagu sebagai media untuk memanggil roh. Lagunya adalah *dhus dhus prucul ja dadi dadi paino dadio wedhus prucul* yang artinya kambing-kambing yang tidak bertanduk janganlah menjadi *Paino* (nama seorang anak yang *jadi*) jadilah kambing yang tidak bertanduk. Prosesnya sama dengan permainan *oncit*, hanya roh yang masuk ke tubuh anak yang *jadi* lebih kuat.

Kedua permainan itu *oncit* dan *wedhus prucul* pada dasarnya prosesnya sama, sedangkan unsur penghiburnya terjadi di satu sisi saja yaitu pada anak yang bermain. Bagi anak yang kemasukan roh karena dalam keadaan yang tidak sadar, seperti yang diungkapkan oleh peneliti yang terdahulu yaitu Yunus (1980/1981: 166) mengungkapkan bahwa masyarakat sebesarnya manaruh rasa kasihan terhadap anak yang kemasukan roh tersebut. Bagi anak lain yang menyaksikan temannya yang kemasukan roh tersebut justru tertawa kegirangan.

Permainan yang menarik dan populer hingga sekarang adalah permainan *nini thowong*. Banyak sekali tulisan-tulisan yang membahas permainan *nini thowong* ini. Misalnya *Raffles* yang dalam bukunya *History of Java* jilid I yang menyinggung sedikit tentang permainan *nini thowong* ini. Dikatakan bahwa permainan *nini thowong* sangat aneh karena berbau magis. Permainan *nini thowong* biasanya diselenggarakan pada saat bulan purnama, dengan ditabuh *gamelan*. Kemudian, *nini thowong* menari-nari sendiri bersama dua gadis. Sementara itu *Hazeu* dalam *Tijdschrift* tahun 1901 mengemukakan bahwa permainan *nini thowong* pada awalnya berasal dari lingkungan keraton kemudian berkembang di luar keraton. Pada masa

pemerintahan Paku Buwana VI, permainan nini thowong ini seringkali dimainkan oleh putera-puteri bangsawan. Namun, janda atau masyarakat di luar kraton secara sembunyi-sembunyi sering memainkannya. Sebab, permainan nini thowong dapat digunakan untuk meramal nasib masa depannya, termasuk siapa dan dari mana jodohnya. Oleh sebab itu, para janda bersedia puasa tiga hari sebelum memainkannya.

Subagio (1961) mengemukakan bahwa permainan nini thowong tidak semata-mata permainan yang digunakan untuk memanggil roh, namun dalam permainan nini thowong juga terdapat unsur rekreatif dan romantisme. Dalam gaya bahasanya yang sangat romantis dicerminkan dengan kata-kata yang sangat indah sebagai berikut:

Dewasa ini bulan bersinar dengan terangnya. Daun-daun kelapa melambaikan-lambai ditingkah desiran kayu yang lemah gemulai. Kadang-kadang nampak awan putih berkejar-kejaran di atas langit biru, menyejukan pemandangan dan membuat hati tentram. sungguh merupakan suatu suasana yang sangat romantis sekali, lebih lebih bagi desa yang jauh dari keramaian pesawat jet atau dari deru mobil. Suasana yang sangat indahnya, bukan hanya bagi orang-orang tua yang mengikuti anak cucunya dari tempat yang agak jauh dari adanya permainan nini thowong atau nini diwut tersebut. Terutama sangat indahnya bagi anak-anak muda, para perjaka yang mulai menginjak masa birahi.

Pada saat-saat yang demikian itu bagi mereka tiada pekerjaan lain yang sangat menyenangkan, kecuali menggoda anak-anak dara yang sedang bermain-main nini diwut tersebut. Kadang-kadang cara mereka menggoda dengan menakuti-nakuti anak-anak gadis itu. Kadangpula mereka berpura-pura saja ikut melihat nini diwut *ndadi* dengan menari-nari dan melonjak-lonjak itu. Tetapi, sembari melihat tangan mereka usil, memegangi lengan anak gadis yang ada di dekatnya.

Patut diingat, bahwa zaman itu “memegang tangan” sudah merupakan sesuatu “keberanian” yang luar biasa. Terlebih bila diukur dengan ukuran desa serta zaman yang masih kuno, pada waktu hubungan pria dan wanita muda mudi masih belum begitu bebas seperti sekarang ini. “Memegang tangan” anak gadis itu selain merupakan suatu keberanian, juga sudah dianggap melampaui batas tata susila, dan anak gadis yang dipegang tangannya itu (kalau apabila kuarang senang kepada perjaka tersebut) sudah merasa malu setengah mati. Tetapi, bila dia merasa senang terhadap perjaka yang memegang tangannya itu maka dia pura-pura tidak tahu perbuatannya

dan membiarkan lengannya dipegang-pegang oleh perjaka tersebut sembari dia sendiri terus ikut bermain nini diwut.

Ada lagi cara anak-anak muda itu menggoda anak-anak dara itu. Justru karena anak-anak muda itu sudah tahu, bahwa nini diwut atau nini thowong begitu ia disentuh oleh tangan laki-laki begitu dia berhenti menari, maka dengan sengaja anak laki-laki itu memegang nini diwut. Maka seketika itu juga permainan menjadi terhenti. dan karuan saja anak-anak dara itu menjadi masjgul atau pura-pura menjadi masjgul serta marah kepada anak laki-laki itu. Karena anak-anak dara itu marah, merekapun lalu agak jengkel tetapi senang mengejar pengacau-pengacau permainan tersebut, dengan maksud hendak memberi hajaran kepada mereka. Maka terjadilah kejar mengejar, perjaka dikejar-kejar gadis-gadis. tentu saja hal-hal yang demikian itu lalu menimbulkan gelak tawa atau sorak sorai yang justru menambah gembira suasana. Dengan demikian tujuan anak-anak muda itu tercapai.

Tentang segi-segi romantisme dalam permainan nini thowong atau nini diwut ini lebih lanjut dikatakan;

Lain sekali diandaikan disini, bahwa dalam kita membicarakan permainan nini diwut ini hendaknya kita berpikir kepada alam duapuluh tahun atau seperempat abad yang lalu. Pada waktu itu keadaan desa-desa maupun kota kecil masih sangat terlalu sederhana. Hubungan anak muda tidak sebebaskan sekarang ini. Bioskop belum menguasai keadaan. Dunia anak-anak muda desa hanya terbatas pada desa masing-masing. Masih terlalu amat sedikit sekali pemuda pemudi desa yang meninggalkan kampung halaman untuk menuntut ilmu di perguruan tinggi ataupun di sekolah lanjutan lainnya. Itulah!. Seperti yang sudah ditulis bahwa dunia mereka hanyalah sebatas di desa atau di dusun masing-masing. gadis atau perjaka yang dilihatnya hanyalah itu-itu saja. Gadis pilihan lainnya dari dusun atau desa lainnya sangat jarang bisa ketemu.

Karenanya, apabila mereka mendendam rasa, maka hal itu disimpannya erat-erat pula, dan mereka hanya menunggu waktu tiba apabila mereka bisa bertemu atau paling tidak mendekati gadis yang selama ini dipuja dengan diam-diam dalam hatinya. Syukur bila bisa memegang lengan atau berbuat iseng lainnya seperti yang sok sering terjadi pula. Namun bila dipikirkan memang leluhur kita dahulu mengadakan permainan nini diwut atau nini thowong dan permainan sejenisnya itu, selain memberi pelajaran dengan nyanyian atau lagu juga untuk mengisi ketenangan malam terang bulan yang sangat indahya itu, juga untuk memberi kesempatan kepada anak muda-

muda, baik dara maupun perjakanya untuk dapat bertemu, ikut serta menikmati keindahan alam yang memang benar-benar sangat bagus itu. Soal nini thowong maupun nini diwut itu, hanyalah dibuat alat saja. Dan bila pertemuan atau kegembiraan hati sang perjaka dan sang dara bisa tercapai pada waktu pertunjukan (nini diwut) itu, maka tercapailah sudah sebagian dari maksud nenek moyang kita untuk mempertemukan dua hati yang selama ini saling merindu dan saling memendam rasa.

Setelah menguraikan secara panjang lebar berbagai permainan yang menggunakan iringan lagu sebagai media hiburan, ternyata di daerah penelitian juga terdapat beberapa permainan yang tidak menggunakan iringan lagu yaitu benthik, dhelikan, gamparan, gobag sodor dan gatheng. Untuk permainan yang tidak menggunakan iringan lagu ini, makna hiburannya adalah pada keceriaan gerak anak dan kepuasan bila berhasil mencapai tujuan.

Permainan benthik mengandung makna menghibur pada keceriaan gerak yaitu saat *nyuthat* ari *lowokan* atau mengungkit dari sebuah lubang. Pada saat berhasil menyambit *janak* pada tahap *ilar* dan saat menyambit pada tahap *patil lele*. Di samping itu, unsur menghibur juga terletak pada saat berhasil mencapai jumlah angka yang ditargetkan. Jadi, sambil menghibur diri tidak terasa anak-anak juga belajar menghitung.

Permainan gatheng mengandung makna penghibur yang terletak pada kepuasan melewati tahap-tahap dalam permainan, baik mulai dari tahap *saku*, *garo*, *galu* dan *ndulit*. Apabila dapat berhasil melampaui tahap-tahap tersebut secara benar maka akan mendapatkan sawah. Gerakan-gerakan melempar dan menangkap kemudian menggaruk sejumlah batu dengan posisi yang kadang-kadang sulit merupakan keasyikkan tersendiri dalam permainan tadi. Jadi, disamping menghibur permainan gatheng juga melatih ketajaman penglihatan dan ketrampilan serta kecekatan tangan.

Permainan gamparan mengandung makna menghibur yaitu pada saat berhasil merobohkan batu *gasangan* dengan batu *gacuk* yang dilemparkan dengan tangan melalui rongga di bawah pantat. Kemudian saat membawa batu *gacuk* dengan jari-jari kaki sambil berjalan *angkling* lalu melemparkan batu *gacuk* tersebut kearah batu *gasangan* dan batu *gasangan* berhasil roboh. Hal itu merupakan kepuasan bagi anak. Pada tahap akhir yaitu membawa batu *gacuk* di atas kepala dan berhasil merobohkan batu *gasangan* dengan jalan menjatuhkan batu *gacuk*, merupakan kepuasan tersendiri bagi anak, seperti yang diutarakan oleh seorang informan bahwa

permainan gampan mengandung nilai ketepatan dalam melempar dan pada akhirnya adalah melatih kekuatan fisik.

Permainan gobag sodor, mengandung makna menghibur yang terletak dalam kelincahan gerak dan siasat untuk dapat menerobos penjagaan sehingga berhasil melewati petak-petak hingga selamat ke tempat semula. Ekspresi kegembiraan itu diwujudkan dengan bersorak *butuuul*. Jadi sambil menghibur diri, anak-anak belajar mengatur strategi. Oleh karena itu pada jaman dahulu permainan gobag sodor bernama sodoran yang merupakan hiburan khusus bagi para prajurit kraton.

Permainan dhelikan atau jethungan mengandung makna menghibur bagi yang *jadi* adalah kewaspadaannya yang kemudian berhasil menemukan persembunyiannya. Unsur hiburannya adalah bila tempat persembunyiannya tidak diketahui, namun yang paling menggembirakan adalah bila berhasil kembali ke pangkalan. Luapan kegembiraan itu diekspresikan oleh anak-anak dengan teriakan *jetung* secara keras-keras. Permainan jethungan ini disamping mengandung unsur hiburan, secara tidak langsung melatih anak menjaga kewaspadaan dan belajar strategi. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Prawiro (1963: 6) bahwa dalam permainan jethungan ini, anak-anak mendapatkan pendidikan agar kelak sesudah dewasa menjadi orang yang gesit, giat serta ulet. Lagi pula berani menangkap pencuri atau penjahat yang masuk di kampung halamannya. Berdasarkan pengalaman-pengalaman tersebut mereka dapat belajar bagaimana caranya dapat menangkap musuh-musuh rakyat dan dapat mengganggu keamanan kampung.

2. Menumbuhkan Kreatifitas

Seperti yang telah diutarakan dalam tulisan terdahulu, bahwa bentuk refleksi yang merupakan wujud penerapan permainan rakyat di dalam kehidupan adalah tumbuhnya kreatifitas. Namun apa sebenarnya yang dimaksud dengan kreatifitas itu sendiri perlu penjelasan lebih lanjut. Kreatifitas memang merupakan konsep yang majemuk serta multidimensional. Munandar (1986: 22) mengungkap-kan empat segi untuk meninjau pengertian kreatifitas yaitu segi produk, proses, pribadi dan prestasi yang biasanya disebut dengan 4 P dari kreatifitas.

Ditinjau dari segi produk, kreatifitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Perkataan baru disini dapat diartikan sebagai baru untuk individu yang mencipta atau baru bagi lingkungannya. Apabila kita ingin menambahkan makna atau man-faat dari produk yang

dihasilkan, maka perumusan di atas menjadi kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru yang dirasakan bermanfaat bagi individu itu sendiri dan atau bagi lingkungannya.

Dapat pula kreatifitas dilihat sebagai sebuah proses, yang diutamakan bukan produk yang dihasilkan, tetapi kesibukan individu saat berkreasi. Bagi seorang anak yang sedang tumbuh, hendaknya kreatifitas yang ditampilkan dipandang sebagai suatu proses yang mendapatkan perhatian yang utama. Dari mereka kita belum perlu mengharapkan hasil coretan atau tulisan yang hebat serta kreasi yang lain yang dapat memberikan manfaat praktis. Namun, yang penting adalah kesenangan dan minatnya untuk berkreasi, sebab dengan terlalu menuntut produk kreatifitas yang memenuhi standart mutu tertentu kita dapat mengurangi kenikmatannya untuk berkreasi. Bagi anak sebaiknya kreasi sekaligus merupakan rekreasi.

Sebagai pribadi, kreatifitas mencerminkan keunikan individu dalam pikiran dan ungkapan-ungkapan. Seseorang atau anak yang kreatif menunjukkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam gagasan, pemikiran dan perilakunya. Kreatifitas dapat pula ditinjau dari segi proses (tekanan ataupun dorongan) yaitu kondisi tertentu yang mendorong seseorang untuk bertingkah laku kreatif. Dorongan ini bisa berasal dari luar yaitu lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat maupun lingkungan budayanya maupun dari dalam yang berupa dorongan ataupun motivasi pribadi. Apabila kedua kondisi tersebut menguntungkan atau saling menunjang, yaitu dimana anak mempunyai keinginan dan lingkungan memberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif atau kreatifitas yang bermakna pun akan muncul.

Dari uraian tersebut tampak bahwa ke-4 P kreatifitas saling mempengaruhi dan saling menentukan. Demikian juga untuk melihat bentuk kreatifitas yang merupakan hasil refleksi dari permainan anak-anak tradiisional juga perlu ditinjau dari keempat segi tersebut.

Permainan ancak-ancak alis merupakan produk kreatifitas yang diilhami dari pekerjaan di bidang pertanian. Munculnya permainan ini adalah proses kreatifitas kemudian menunjang munculnya produk kreatifitas yaitu permainan ancak-ancak alis berupa tahap-tahap yang harus dilalui dalam bermain. Proses kreatifitas ini sebenarnya lebih bersifat imajinatif atau khayalan karena dalam permainan tersebut hanya berupa gerakan berbaris bergandengan. Pada adegan seorang anak berkata *lagi wiwit* kemudian anak yang lain memeragakannya yaitu dengan mengambil dedaunan atau apa saja,

di tata secara serabutan yang diibaratkan sebagai sesaji yang digunakan pada saat upacara *wiwit*. Pada adegan yang lain berupa permainan kata-kata saja. Apabila tiap-tiap pemain diamati, maka akan tampak keunikan yang merupakan manifestasi dari kreatifitas individu. Kreatifitas individu ini akan tampak jelas pada dua anak yang menjadi petani. Di antara kedua anak tersebut akan terlihat bahwa anak yang lebih kreatif akan memilih alat pertanian yang lebih menarik minat anak untuk bermain. Misalnya pilihan tersebut adalah *pacul* atau *arit*, maka bagi anak yang kreatif akan dipilihnya *arit* karena alatnya lebih lebih dikenal. Munculnya kreatifitas juga karena dorongan dari diri anak pada saat-saat penentuan dalam permainan, seperti yang terjadi pada kedua pemimpin permainan untuk mendapatkan anak semang. Berbagai bentuk kreatifitas yang terdapat dalam permainan ancah-ancak alis ini akan menumbuhkan sikap kepada anak untuk mencintai dunia pertanian. Hal ini juga menerangkan kepada anak bahwa dunia pertanian bukan dunia yang statis melainkan juga sebuah dunia pekerjaan yang sangat menarik serta dinamis, seperti halnya dinamisnya permainan ancah-ancak alis.

Permainan blarak-blarak sempal merupakan produk kreatifitas yang diilhami oleh pelepah daun kelapa yang tanggal. Munculnya permainan yang bernama blarak-blarak sempal merupakan proses kreatif yang kemudian diringi dengan munculnya kreatifitas yang tercermin dalam tahapan permainan. Proses kreatifitas ini meliputi pemilihan sabut kelapa yang digunakan sebagai poros, kemudian menjaga keseimbangan badan dan bergandengan tangan pada tahap mulai berputar, dan akhirnya adalah cara-cara efektif untuk menghentikan putaran. Dalam permainan ini tidak tampak jelas keunikan-keunikan yang merupakan manifestasi kreatifitas individual karena dalam permainan tersebut segi yang terpenting adalah bagaimana cara menyelaraskan diri dengan teman-temannya agar permainan dapat berjalan lancar. Munculnya kreatifitas justru pada saat-saat yang menentukan dalam permainan itu yaitu apabila salah satu anak ada yang tidak dapat mempertahankan keseimbangan tubuhnya dan terjatuh, maka akan timbul dorongan untuk menggunakan teknik-teknik tertentu untuk menghindari cedera yang berupa terkilir atau lecet. Demikian pula untuk menghindari keadaan yang tidak menguntungkan, juga mendorong anak untuk memilih tempat-tempat permainan yang baik serta tidak membahayakan seperti lapangan rumput atau tempat-tempat lain yang tidak menyebabkan luka. Berbagai bentuk kreatifitas yang ada dalam permainan blarak-blarak sempal

menurut salah seorang informan dapat menumbuhkan sikap kepada anak akan arti pentingnya kerja sama.

Permainan dhingklik oglak-aglik merupakan produk kreatifitas yang diilhami oleh sebuah tempat duduk yang salah satu kakinya copot. Lahinya permainan dhingklik oglak-aglik ini merupakan proses kreatifitas yang kemudian diiringi dengan munculnya produk kreatifitas berupa tahapan-tahapan yang dilalui dalam permainan ini. Proses kreatifitas itu adalah mengangkat satu kaki lalu mengaitkannya dengan salah satu kaki yang diangkat tadi dengan pemain yang lain, kemudian tangan bergandengan. Dalam permainan dhingklik oglak-aglik ini kurang begitu tampak keunikan-keunikan yang merupakan manifestasi dari kreatifitas individual karena seperti halnya dengan permainan blarak-blarak sempal, maka yang diperlukan dalam permainan ini adalah juga menyelaraskan dengan pemain-pemain yang lain. Kreatifitas yang muncul dari kondisi-kondisi yang menentukan juga kurang begitu jelas diamati karena permainan dhingklik oglak-aglik tidak ada konsekwensi menang kalah serta dari segi bahaya bagi anak yang memainkan sangat kecil. Jadi dalam permainan dhingklik oglak-aglik ini bentuk kreatifitas yang nyata adalah berupa proses kreatifitas yang menumbuhkan sikap pada anak, yaitu perlunya kekompakan untuk membina persatuan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh seorang informan bahwa permainan dhingklik oglak-aglik mengandung nilai kegembiraan, kesopanan, kesehatan, kepahlawanan, kekompakan, keseimbangan, kesatuan, persatuan, serta kepemimpinan.

Permainan jamuran merupakan produk kreatifitas yang diilhami oleh beraneka macam jamur yang terdapat di lingkungan sekitar, kemudian yang melahirkan suatu bentuk permainan yang disebut dengan jamuran. Proses kreatifitas kemudian mengiringi munculnya produk kreatif permainan jamuran ini. Mulai dari bemyanyi sambil bergandengan tangan, kemudian memeragakan nama jamur yang disebut oleh anak yang sedang *jadi*. Dalam permainan jamuran ini tampak jelas keunikan-keunikan yang merupakan manifestasi dari kreatifitas individual. Selanjutnya, bagaimana anak yang *jadi* menyebut nama-nama jamur tertentu yang menarik untuk ditirukan oleh pemain yang lain. Demikian pula bagi anak-anak lain yang mempunyai tingkah laku yang unik untuk memeragakan nama jamur tersebut. Munculnya kreatifitas ini juga terjadi pada saat-saat yang menentukan. Apabila seorang anak mendengar anak yang *jadi* menyebut salah satu nama jamur, maka seorang anak lainnya karena dorongan dari dalam dirinya meragakan apa yang diucapkan oleh anak yang *jadi*. Berbagai bentuk kreatifitas yang terdapat

dalam permainan jamuran menurut pendapat informan dapat menumbuhkan sikap pada anak akan arti pentingnya sebuah persahabatan, kerjasama, kegembiraan, disiplin, kebebasan, keberanian, kecekatan, ketrampilan, kelincahan, kecepatan serta daya ingat.

Permainan man dhoblang merupakan produk kreatifitas yang diilhami oleh jalinan komunikasi antara anak dengan pamannya, sehingga melahirkan suatu bentuk permainan yang disebut dengan permainan man dhoblang. Proses kreatif ini kemudian juga mengiringi tumbuhnya produk kreatifitas dari permainan man dhoblang. Proses kreatifitas ini sangat bersifat imajinatif berupa tahapan-tahapan dalam mengolah tanaman gadung dengan permainan kata-kata. Proses kreatifitas yang dilakukan dengan memeragakannya suatu tindakan dengan jalan menirukan orang yang sedang *mendem* gadung. Keunikan masing-masing anak yang merupakan manifestasi dari munculnya kreatifitas individual tampak pada adegan menirukan seseorang yang sedang *mendem* gadung, dimana setiap anak mempunyai pandangan yang berbeda-beda. Misalnya ada yang meragakannya dengan sempoyongan, ada yang meragakannya dengan tidur mendengkur, ada yang meragakannya dengan teriak-teriak dan sebagainya. Sedangkan munculnya kreatifitas karena adanya saat-saat yang menentukan tidak terdapat dalam permainan ini. Berbagai bentuk kreatifitas yang terdapat di dalam permainan man dhoblang, menurut kami apabila ditinjau dari segi produk, maka permainan man dhoblang dapat dikembangkan pada tema-tema yang lain. Bahkan permainan man dhoblang dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan-pesan pembangunan, sedangkan bentuk kreatifitas ditinjau dari segi proses permainan man dhoblang dapat menanamkan sikap keteladanan kepada anak serta kebijaksanaan dari orang yang dituakan. Ditinjau dari keunikan yang merupakan manifestasi dari individual, maka bentuk kreatifitas permainan ini sangat penting bagi anak bila kelak dewasa untuk menghadapi khalayak ramai. Sebagaimana yang diungkapkan oleh seorang informan bahwa banyak nilai positif yang bisa digali dari permainan man dhoblang yaitu kesenangan, keberanian, kebersamaan, persatuan, kesatuan, gotong royong, kepemimpinan dan keuletan.

Permainan tumbaran merupakan produk kreatifitas yang diilhami oleh seorang tuna netra. Proses kreatifitas kemudian mengiringi munculnya produk kreatifitas dari permainan tumbaran ini. Awal permainan yang didahului dengan menutup mata bagi anak yang *jadi* dengan cara berjongkok ditengah-tengah lingkaran. Selanjutnya pemain lainnya membentuk lingkaran

dan berjalan berkeliling sambil bemyanyi, kemudian pada tahap akhir adalah menebak anak yang berada di depan anak yang *jadi*. Keunikan yang merupakan manifestasi dari kreatifitas individual tampak sekali dalam permainan tumbaran ini. Bagi anak yang sedang *jadi* kreatifitas akan muncul tatkala kedua mata tertutup, dimana anak akan bertindak dengan menggunakan indra perabanya. Bagi anak yang lain, bagaimana agar tidak diketahui oleh pemain yang *jadi*, maka muncul tindakan kreatif yaitu dengan membentuk lingkaran sambil bemyanyi dengan bergerak memutar. Apabila pemain yang *jadi* mulai bergerak, maka mereka berhenti bemyanyi agar pemain yang jadi tidak dapat mengenalinya. Bagi pemain yang *jadi* apabila memiliki kreatifitas tinggi dalam arti bisa menggunakan dengan maksimal panca indranya akan cepat dan tepat menebaknya siapa yang berada dihadapannya. Dorongan untuk bertindak kreatif juga tampak pada saat-saat yang menentukan, dimana pemain yang *jadi* memegang pemain yang lain. Dorongan itu akan muncul agar tebakannya tepat dan benar berarti menang. Di sinilah letak kecerdikan seseorang, jika anak yang *jadi* mempunyai banyak akal, maka ia akan mencari daya upaya supaya dapat mengetahuinya. Dengan cara menggelitik atau dicubit sedikit saja kakinya, maka anak tersebut pasti akan bersuara. Dengan demikian hasil penelitian yang dilakukan oleh Yunus (1980/1981: 150) menyebutkan bahwa disamping dapat diketahui melalui suara, juga dapat diketahui dengan jalan meraba rambut, hidung atau mengingat-ingat pemilikinya. Pada pihak lain yaitu bagi anak yang terpegang, dorongan kreatif juga akan muncul agar tidak tertebak yaitu dengan usaha sekuat tenaga untuk menahan diri agar tidak bersuara. Berbagai bentuk kreatifitas yang terdapat dalam permainan tumbaran, jika ditinjau dari segi produk akan menumbuhkan sikap kepada anak untuk lebih memperhatikan pendertaan orang yang tuna netra. Sedangkan proses kreatifitas individual, keunikan yang termanifestasikan dalam kreatifitas individual juga dorongan-dorongan yang melahirkan produk-produk kreatif merupakan media bagi anak untuk melatih kepekaan panca indra. Sebagaimana yang dikemukakan oleh seorang informan bahwa permainan tumbaran mengandung nilai kehati-hatian kepada anak agar berdisiplin, sebab jika disiplin akan mendapatkan hukuman yang merupakan sanksi dalam permainan tumbaran.

Permainan cublak-cublak suweng merupakan produk kreatifitas yang diilhami dari sebuah anting-anting kecil yaitu suatu benda yang berharga. Benda tersebut biasanya sering dipakai oleh anak puteri sebagai perhiasan di telinga, kemudian lahirlah permainan cublak-cublak suweng ini. Proses

kreatifitas yang menyertai munculnya permainan cublak-cublak suweng ini berupa tahapan-tahapan yang harus dilalui dalam bermain. Diawali dari dua orang anak yang duduk berhadapan, kemudian anak yang *jadi* menelungkupkan badannya diantara pemain lainnya dengan memejamkan mata. Tahap selanjutnya adalah memindahkan kerikil dari pemain satu kepada pemain lainnya tanpa sepengetahuan pemain yang *jadi*. Pada tahap akhir anak yang telungkup tadi kemudian bangun dan menebak pemain yang menyembunyikan kerikil tersebut. Keunikan yang merupakan manifestasi dari kreatifitas individual tampak pada anak yang 'jadi' yang biasanya mempunyai teknik-teknik tertentu untuk menebak pemain yang menyembunyikan kerikil. Misalnya dengan memperlihatkan roman muka muka atau dengan menyelaraskan perpindahan kerikil dari pemain yang satu dengan yang lain melalui lagu sehingga akan diketahui siapa yang membawa kerikil. Setiap individu mempunyai kreatifitas sendiri-sendiri untuk melatih insting serta ingatan dalam menemukan sesuatu yang tersembunyi. Berbagai bentuk kreatifitas yang terdapat di dalam permainan cublak-cublak suweng ini akan menumbuhkan sikap pada anak untuk tidak mendewa-dewakan kemewahan.

Permainan lepetan merupakan produk kreatifitas yang diilhami oleh suatu bentuk makanan yang berupa *lepet* yaitu sebuah makanan yang dibuat dari ketan, dibungkus dari anyaman daun kelapa. Anyaman daun kelapa inilah yang mengilhami permainan yang bernama lepetan ini. Proses kreatifitas kemudian menyertai munculnya permainan lepetan yang terlihat dalam tahapan-tahapan permainan. Melalui jalannya permainan yang diawali dengan merentangkan tangan, lalu diikuti dengan gerakan seperti layaknya orang menganyam dengan jalan menyuruk di bawah lengan pemain yang lain sehingga posisi tangan menyilang di dada. Setelah itu, dilakukan gerakan seperti melepaskan anyaman dengan cara kembali menyuruk seperti semula sehingga posisi tangan terentang seperti semula. Dalam permainan lepetan ini tidak begitu tampak keunikan yang merupakan manifestasi dari kreatifitas individual karena dalam permainan tersebut segi yang terpenting adalah bagaimana menyelaraskan diri dengan pemain yang lain sehingga akan terjalin suatu formasi yang menarik. Kreatifitas individual dalam permainan ini justru tampak pada adegan tanya jawab antara pemimpin permainan dengan masing-masing peserta. Jawabannya sangat bersifat spontanitas yang menunjukkan kreatifitas imajinatif dari masing-masing anak. Kreatifitas individual juga tampak pada pimpinan permainan yang biasanya dipilih anak yang terbesar serta terpandai yang diharapkan mempunyai daya kreasi yang

tinggi daripada pemain lainnya. Berbagai bentuk kreatifitas yang terdapat di dalam permainan lepetan ini adalah dapat menumbuhkan sikap pada anak akan arti pentingnya mempererat tali persaudaraan.

Permainan usreke merupakan produk kreatifitas yang diilhami oleh suatu gerakan orang yang sedang *ngiteri* beras. Proses kreatifitas yang menyertai munculnya produk kreatifitas tercermin dalam tahapan-tahapan permainannya. Proses kreatif muncul mulai dari mengkait-kaitkannya jari manis antara pemain satu dengan lainnya, kemudian membentuk gerakan maju mundur sambil bemyanyi bersama. Peran individu yang terdapat dalam permainan usreke adalah keselarasan antar individu. Begitu pula saat-saat menentukan yang mendorong lahimya tindakan kreatif juga tidak tampak. Jadi yang bisa dipetik dari permainan usreke adalah produk kreatifitas yang dapat menumbuhkan sikap pada anak akan arti pentingnya kegotong-royongan serta persatuan.

Permainan nini thowong merupakan produk kreatifitas yang diilhami dari sebuah boneka. Pada jaman dahulu boneka tersebut bukan sebagai alat permainan, tetapi digunakan untuk menakuti burung di sawah yang berbentuk seperti orang-orangan. Benda yang sebelumnya hanya berfungsi untuk menakuti burung ini, karena kreatifitas seseorang, maka memunculkan suatu produk kreatifitas berupa permainan memanggil roh yang disebut dengan nini thowong. Proses kreatifitas kemudian mengiringi munculnya produk kreatif yang berupa tahapan-tahapan dalam permainan nini thowong. Jalannya permainan yang diawali dengan pemilihan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat boneka seperti keranjang, gayung yang terbuat dari tempurung kelapa, kunci, kain dan sebagainya. Setelah itu menyiapkan sesaji sebagai sarana memanggil roh. Pada tahap selanjutnya yaitu proses masuknya roh ke dalam tubuh boneka hingga tahap yang terakhir dikeluarkannya roh halus dari boneka. Proses kreatifitas untuk mendatangkan roh ke tubuh boneka ini tidak saja melalui tahap-tahap tersebut saja, melainkan juga dibutuhkan beberapa persyaratan tertentu. Misalnya tempat permainan yang harus dilakukan di tempat yang angker seperti di kuburan atau di bawah pohon yang besar, di rumah tua yang kosong dan sebagainya. Sedangkan alat-alat yang digunakan juga bukan sembarang benda tetapi juga dibutuhkan benda-benda yang berhubungan dengan orang yang mati seperti *siwur* yang digunakan bekas memandikan jenazah, keranjangnya merupakan bekas keranjang bunga tabur saat pemakaman dan sebagainya (Sulis, 1996: 54). Di dalam permainan ini juga tampak keunikan yang merupakan

manifestasi dari kreatifitas individu yang jelas dapat diamati adalah pada pemain yang bertugas memanggil roh. Kreatifitas juga akan muncul pada saat-saat yang menentukan bila menghadapi keadaan di luar dugaan. Misalnya roh yang masuk di tubuh boneka tersebut masuk ke tubuh pemain atau ke tubuh penonton. Tindakan cepat yang harus dihadapi oleh pemimpin permainan adalah cepet-cepat menghilangkan pengaruh roh tersebut dengan menggunakan mantra-mantra tertentu. Berbagai bentuk kreatifitas yang terdapat dalam permainan nini thowong ini adalah menumbuhkan sikap pada anak untuk percaya kepada hal-hal yang bersifat gaib.

3. Membentuk Kepribadian

Bentuk hakekat yang ketiga seperti yang diuraikan didepan adalah membentuk kepribadian yang merupakan makna yang terdalam dari permainan anak tradisional, yang merupakan refleksi paling dalam yang tercipta dari keheningan dalam hati. Kepribadian dalam pengertian ini merupakan organisasi dinamis dalam diri individu sebagai sisitem psiko fisik yang menentukan cara khas dalam bertindak dan dalam menyesuaikan diri dalam lingkungan (Suryabrata, 1982: 140). Di dalam bahasa yang sangat sederhana berarti kepribadian dapat diartikan dengan “bagaimana seseorang tampil”.

Apabila anak melakukan permainan tradisional, apabila dihubungkan dengan pengertian tersebut, maka akan membantu anak dalam menampilkan diri dalam kehidupan yang nyata, yang diharapkan hal ini akan menjadi kenyataan apabila anak telah dewasa. Anak-anak akan meminta perhatian sepenuhnya dari orang dewasa terutama kaum pendidik, sebab dengan cara yang demikian anak dapat ditentukan merah putihnya tingkat kedewasaannya (Sukatno, 1952: 148). Sebagaimana yang diungkapkan oleh RE. Her on dan Sutton Smith yang dikutip oleh Dananjaya (1991: 181) yang mengatakan bahwa permainan rakyat berfungsi untuk menyiapkan kanak-kanak agar kelak dapat berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat orang dewasa. Menurut Oei Tjin San (1955: 71) makna permainan adalah menyiapkan anak untuk hidupnya di kemudian hari disamping merupakan suatu persiapan.

Dengan melihat pendapat para ahli tersebut, maka kita dapat menarik kesimpulan bahwa dalam permainan anak tradisional tersebut bila dikaji secara mendalam terdapat nilai-nilai luhur yang diwariskan oleh nenek moyang dahulu kepada generasi sekarang dan akan datang, atau dalam istilah yang lebih tepat bahwa dalam permainan anak tradisional tercermin hakekat

dari kehidupan yang sebenarnya. Dengan demikian yang menjadi hakekat permainan rakyat adalah terbentuknya kepribadian. Menurut Irwanto (1989: 227) kepribadian dapat dijabarkan dalam tiga hal yang menyusunnya yaitu:

a. Kenyataan Yang Bersifat Biologis

Hal ini meliputi bentuk fisik dan tingkah laku fisik yaitu yang terdiri dari unsur kekuatan dan daya tahan otot, kelenturan, dan daya tahan kardio vaskuler. Menurut kami kesemua permainan anak tradisional yang terdapat di Desa Temuwuh terdapat unsur yang bersifat biologis ini. Sebab, di dalam permainan tradisional tersebut terdapat unsur lompat seperti yang terdapat dalam permainan gampanan, unsur *engklek* yang terdapat permainan dhingklik oglak-aglik, variasi gerak dan langkah lengan serta berlari kemudian berhenti dan lari kembali seperti interval yang terdapat di dalam permainan gobak sodor serta masih banyak lagi variasi gerakan yang bersifat melatih kemampuan fisik yang dapat membentuk aspek jasmani anak. Sebenarnya inti dalam permainan tersebut merupakan latihan ketrampilan dasar motorik yang sangat berguna bagi pertumbuhan badan, kemampuan gerak yang wajar serta pembentukan kesegaran jasmani anak sebagai bekal kelak dalam berkiprah pada kehidupan yang sebenarnya bila kelak dewasa.

b. Kenyataan Psikis

Pembentukan kepribadian yang tercakup dalam kenyataan psikis meliputi sifat-sifat yang melatar-belakangi tingkah laku fisik yang terdiri dari : kemampuan berbahasa, kemampuan berhitung (kecerdasan), kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan, daya ingat, fantasi serta perasaan irama. Unsur kemampuan bahasa terdapat dalam permainan ancak-ancak alis, unsur kemampuan berhitung terdapat dalam permainan benthik, gatheng, unsur kemampuan membuat siasat dan kemampuan mengatasi hambatan terdapat dalam pada permainan tumbaran, unsur fantasi terdapat pada permainan jamur, serta unsur perasaan irama terdapat pada permainan cublak-cublak suweng dan man dhoblang.

Berbagai permainan tersebut menanamkan sifat-sifat yang baik dan budi pekerti yang luhur melalui pesan yang terkandung dalam permainan anak tradisional itu seperti kesopanan, kejujuran, keteladanan dan sifat-sifat lain yang sesuai dengan nilai kolektif yang dimiliki oleh bangsa Indonesia.

c. Kenyataan Sosial

Hal ini meliputi bagaimana tingkah laku individu ketika berhubungan dengan orang lain yaitu meliputi unsur kerjasama, keteraturan, hormat menghormati, berbalas budi, sifat malu dan sebagainya. Sifat keteraturan dapat dilatihkan pada anak melalui permainan-permainan yang digemari oleh anak. Sebelum bermain biasanya anak mengadakan kesepakatan bersama yang kemudian ditaati secara bersama pula hingga permainan itu selesai. Anak-anak yang bersifat curang akan mendapat hukuman mental dari temannya berupa ejekan atau cemoohan dengan demikian mereka dapat mendidik diri sendiri dalam permainan itu. Sebagai seorang petani dalam permainan ancak-ancak alis, anak-anak memerankan permainan tersebut dengan berbagai aturan yang bersifat menirukan dari kenyataan yang sering mereka lihat. Hal ini tercermin dari permainan man dhoblang, anak-anak menirukannya persis dengan kenyataan sosial yang sering mereka lihat. Bagaimana dialog dan kelakuannya benar-benar mencerminkan penghormatan dan budi pekerti yang semestinya yang tercermin dari sikap anak-anak menghormati paman dhoblang sebagai orang yang dituakan. walaupun pelakunya adalah temannya sendiri. Dengan demikian permainan man dhoblang benar-benar dapat membentuk aspek sosial pada pribadi anak, sebagai bekal kelak setelah dewasa untuk mensosialisasikan dirinya di tengah-tengah masyarakat.

Dari uraian pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan anak tradisional yang sangat banyak macamnya benar-benar mempunyai nilai yang sangat tinggi. Sebab, dalam permainan tersebut terkandung pesan-pesan yang sangat mulia dan begitu lengkap sesuai dengan seluruh aspek pribadi anak sehingga permainan anak tradisional dapat digunakan sebagai wahana untuk membentuk kepribadian anak.

BAB V

KAJIAN NILAI-NILAI BUDAYA

A. Nilai-nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

Seperti yang telah diketahui bersama bahwa pada dasarnya permainan tradisional lebih banyak bersifat mengelompok yang dimainkan minimal dua orang anak, menggunakan alat permainan yang relatif sederhana serta mudah dicari, serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri. Sebab, permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya kita sendiri. Karena alasan itulah sebenarnya mengapa permainan anak tradisional perlu untuk dilestarikan agar generasi yang akan datang mempunyai jati diri bangsa sehingga tidak meninggalkan akar budaya yang kita miliki.

Banyak sekali nilai pendidikan yang terkandung di dalam permainan anak tradisional. Nilai-nilai pendidikan tersebut dapat terkandung di dalam gerak permainannya atau terkandung dalam tembang maupun syair lagunya. Misalnya ada tembang yang mengandung nasehat tertentu, namun adapula yang hanya mengandung *purwa kanthi suara* atau *guru lagu*, yaitu bunyi yang sama pada akhir bait. Sedangkan oleh Dharmamulya (1991: 54) menyebutkan bahwa permainan anak tradisional mengandung beberapa unsur nilai budaya yang antara lain bahwa permainan anak tradisional mengandung unsur rasa senang bagi anak yang memainkannya, dan rasa senang ini dapat mewujudkan suatu fase kesempatan baik menuju kemajuan.

Seseorang yang berkesempatan untuk mengikuti suatu permainan itu tentu terasa bebas dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan akan tercermin dalam diri anak yang memainkannya. Dengan bermain dapat pula menumbuhkan rasa berteman sehingga terbebas dari rasa *sumpeg*. Anak dapat bermain dengan teman sebayanya di luar rumah atau di luar keluarganya sehingga hidupnya lebih bervariasi, sehingga akan membawa kepada perkembangan pikiran si anak. Rasa demokrasi juga tercermin di dalam permainan tradisional karena setiap anggota mempunyai kedudukan yang sama apakah si anak tersebut anak orang kaya atau bukan. Apabila didalam permainan tradisional itu terdapat kesepa-katan untuk melakukan *pingsut* maupun *hompimpah*, maka yang kalahpun harus dapat menerimanya. Hal ini terasa bahwa dalam permainan tradisional setiap pemain harus taat kepada peraturan sehingga dengan demikian mereka harus

bertanggung jawab sesuai dengan perannya dalam permainan tersebut, disamping ia bertanggung jawab sesuai dengan adanya peraturan-peraturan yang telah disepakati bersama.

Dengan dimainkannya secara berkelompok, maka dalam permainan tradisional kemenangan kelompok merupakan tujuan yang utama, sehingga masing-masing anggota berusaha saling membantu maupun menjaga. Sebab, kemenangan kelompok merupakan kemenangan bersama sehingga masing-masing pemain saling membantu yang lemah agar kelompoknya dapat memenangkan dalam permainan tersebut. Di sinilah rasa persatuan di antara pemain sangat diperlukan, di samping dapat menumbuhkan rasa jujur maupun sportifitas. Di dalam permainan tradisional diawasi secara bersama baik oleh kelompok bermain (menang) maupun kelompok yang kalah, sehingga apabila terjadi kecurangan dalam bermain maka kelompok yang lain (kelompok yang kalah) akan memperingatkannya.

Di dalam permainan tradisional juga melatih anak agar berani serta bertingkah laku sopan, sebab ada permainan yang dilakukan pada malam hari. Itulah beberapa di antaranya nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional yang diungkapkan oleh Bapak Sukirman Dharmamulya. Kemudian bagaimana dengan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional menurut pendapat responden yang terdiri dari guru dan masyarakat di Desa Temuwuh, dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel V.I
Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Menurut
Pendapat Guru

No.	Jenis Permainan	Nilai-nilai Budaya Dalam Permainan
1.	Ambah-ambah lemah	Pengenalan terhadap lingkungan, kecerdasan kepahlawanan, ketaqwaan.
2.	Ancak-ancak alis	Kesenian, kerjasama, rekreasi, persatuan, pertanian (titimangsa), kegotongroyongan, sosial, disiplin, kerukunan, keseragaman, gerak, persaudaraan.
3.	Blarak-blarak sempal	Kebersamaan, kerjasama, keberanian, melatih fisik (kekuatan) kekompakan, pembinaan, kegotongroyongan, sosial, kesehatan
4.	Benthik	Ketangkasan, tanggung jawab, ketrampilan, ketepatan, kecermatan, kerjasama, kesehatan, olah raga, intelegensia, percaya diri, persatuan, kekompakan, kepandaian, daya ingat.
5.	Cacah Bencah	Kekompakan, kebersamaan, kepandaian, daya ingat
6.	Cublak-cublak suweng	Penalaran, keberanian, kepandaian, ketepatan, kejujuran, kegotongroyongan, rekreasi, mempertajam perasaan, disiplin, persatuan-kesatuan.
7.	Cungkup milang kondhe	Olah raga, kesehatan, rekreasi, sosialisasi, kecermatan
8.	Dhingklik oglak-aglik	Ketrampilan, kerjasama, keberanian, kelincahan, kesehatan, perkembangan fisik, sosial, olah raga, keseimbangan.
9.	Dhelikan/ Jethungan	Ketrampilan, keberanian, melatih ingatan, keuletan, kecerdasan, ketangkasan, disiplin, kelincahan, olah-raga, intelegensia.
10.	Dhoktri	berpikir, rekreasi, prestasi
11.	Epek-epek	hiburan, rekreasi

12.	Gula ganthi	rekreasi, wejangan, ketahanan tubuh, kekeluargaan, sosialisasi, kreatifitas berpikir.
13.	Gambaran	Ketepatan sasaran, ketangkasan, kecepatan berlari, ketrampilan, kekuatan, kerjasama, kepatuhan, disiplin.
14.	Gobag sodor	Kebersamaan, kerjasama, ketrampilan, disiplin, waspada, kelincahan, kecermatan, kekuatan, persatuan, olah raga, tanggung jawab, kekompakan, keberanian, persahabatan.
15.	Gatheng	Ketrampilan, kerjasama, perhitungan, ketangkasan, kejujuran, kesabaran, ketenangan, kecermatan, kecekatan.
16.	Jamuran	Penalaran, kerjasama, ketrampilan, berpikir, keberanian, kerukunan, kegotongroyongan, rekreasi, persatuan.
17.	Kitri-kitri	kecakapan, kekompakan, hiburan, kesenangan, sosial.
18.	Koko-kokohake ulabanyu	Kepandaian, etika, keberanian, ketangkasan, kecerdasan,
19.	Kubuk	Ketepatan, ketrampilan, perhitungan, judi, terkaan, keuletan.
20.	Lepetan	Kerjasama, kerukunan, kebersamaan, kecerdasan, rekreasi, kesenangan, keindahan, sosial, kekeluargaan, olah raga, gotong royong, tanggung jawab, pembagian tugas
21.	Man dhoblang	Kesabaran, rekreasi, keberanian, kesehatan, sosial, kerukunan, tanggung jawab, kesetiakawanan, terkaan.
22.	Nini thowong	Keberanian, kesabaran, kesehatan, mistik-agamis, disiplin, tanggung jawab, sosialisasi.
23.	Oncit	Kesehatan, keuletan, kelincahan, kecepatan, olah raga, rekreasi, ketrampilan, ketangkasan.
24.	Sobyung	Ketrampilan, berpikir, rekreasi, sosial, kerjasama, ketangkasan.

25.	Soyang	Ketrampilan, berpikir, rekreasi, sosial, kerjasama, ketangkasan.
26.	Sumber suru	Kebersamaan, ketrampilan, kerukunan, keuletan, ketangkasan, solidaritas.
27.	Tumbaran	Kebersamaan, kelincuhan, kejelian, keuletan, rekreasi, sosial, tanggung jawab.
28.	Usreke	Kerukunan, keuletan, kesatuan, kesenangan, sosial, disiplin, tanggung jawab, kekeluargaan, kesetiakawanan.
29.	Wulungan	Kerukunan, keuletan, kesatuan, kesenangan, sosial, disiplin, tanggung jawab, kekeluargaan, kesetiakawanan, keamanan, kekuatan fisik, sosial, tanggung jawab, kerjasama, disiplin, rekreasi.
30.	Wedhus Prucul	Kecepatan, kesabaran, kekuatan batin, magis, mistik, agamis, keberanian, tanggung jawab.

Sumber : Data Primer, 1996

Sedangkan deskripsi nilai-nilai budaya yang terdapat dalam permainan anak tradisional menurut pendapat masyarakat di Desa Temuwuh adalah sebagai berikut:

Tabel V.2
Nilai-Nilai Budaya Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Menurut Pendapat Masyarakat Di Desa Temuwuh

No.	Jenis Permainan	Nilai-nilai Budaya Dalam Permainan
1.	Ambah-ambah lemah	Kesenangan, kebersamaan, kompetisi, kerjasama, ketangkasan
2.	Ancak-ancak alis	sosialisasi, kerjasama, rekreasi, kesenangan, kekompakan. pendidikan, kepatuhan.
3.	Blarak-blarak sempal	Keberanian, keindahan, persatuan, gotong-royong, ketrampilan, kebersamaan, pendidikan.
4.	Benthik	Ketrampilan, <i>tregginas</i> , ketangkasan,

5.	Cacah bencah	kesatuan, kepintaran, hiburan, kebersamaan, kelincahan, pendidikan. Kejelian, persatuan, ketangkasan, kesatuan, kepandaian, hiburan, kejujuran, moral, pendidikan, kerjasama.
6.	Cublak-cublak suweng	Kedisiplinan, paguyuban, kecerdasan, kesenangan, cekatan, kejujuran, hiburan, ketangkasan, rekreasi, kreatifitas, rasa percaya diri.
7.	Cungkup Milang kondhe	Kesatuan, hiburan
8.	Dhingklik oglak-aglik	Olah raga, ketrampilan, kesehatan, keku-atan, kerukunan, hiburan, keseimbangan, kesatuan, persatuan.
9.	Dhelikan atau Jethungan	Kebersamaan, keberanian, kelincahan, kecepatan, ketangkasan, kesehatan, kecekatan, kejelian, kejujuran, kekuatan.
10.	Dhoktri	kebersamaan, kecerdasan.
11.	Epek-epek	rekreasi, kesenangan, persatuan, hiburan, ketrampilan, sosial, pendidikan.
12.	Gula ganthi	Kesehatan, ketrampilan
13.	Gamparan	keberanian, kecepatan berlari, ketepatan, ketrampilan, ketangkasan, kebersamaan, gotong royong, setia kawan, kecermatan.
14.	Gobag sodor	Kelincahan, ketrampilan, kesenangan, perhitungan, kejujuran, tangkasan, kebersamaan, gotong royong, persatuan, keberanian, kelincahan, kesatuan, kepemimpinan, kerjasama.
15.	Gatheng	Ketrampilan, kesenangan, perhitungan, kejujuran, hiburan, kelincahan, kerjasama
16.	Jamuran	Kesenangan, kesabaran, keuletan, persahabatan, kebersamaan, kerukunan, kelincahan, kecepatan ingatan, rekreasi, kejujuran, keberanian, persatuan kesatuan.
17.	Kitri-kitri	Daya ingatan, berpikir, pendidikan, hiburan, ketrampilan, kedisiplinan, ketepatan bertindak,

		keberanian, kerjasama, suka mengalah, setia kawan.
18.	Koko-kokohakeula banyu	rekreasi, kesenangan, persatuan, kekompakan, kesatuan, kerjasama
19.	Kubuk	keuletan, kecermatan, perhitungan, tafsiran, judi, kejelian
20.	Lepetan	Solidaritas, keberanian, sosial, pergaulan, tebak-tebakan, hiburan, kerukunan, ketrampilan.
21.	Man dhoblang	Pendidikan, kesenangan, kesabaran, keberanian, kebersamaan, kelincahan, hiburan, tanggung jawab
22.	Nini Thowong	Humor, kelincahan, keberanian, tanggung jawab, kesabaran, kebersamaan, kekuatan gaib, sugesti, kepercayaan.
23.	Oncit	Kejelian, kesehatan, kelincahan, keuletan, ketangkasan.
24.	Sobyung	Kelincahan, ketrampilan
25.	Soyang	Persahabatan, kiasan, kritik, pendidikan, kepemimpinan.
26.	Sumber suru	Ketrampilan, kerukunan, ketangkasan.
27.	Tumbaran	Kesenangan, kekuatan, kerukunan, kelincahan, sosialisasi, persatuan, kejelian, ketrampilan, persatuan, hiburan, setia kawan, kejujuran, kedisiplinan, kerjasama, kepemimpinan.
28.	Usreke	Kesenangan, kekuatan, kerukunan, sosial, persatuan, hiburan, kerjasama, ketangkasan, kebersamaan, kesetiakawanan.
29.	Wulungan	Kebersamaan, keberanian, kelincahan, keberanian fisik, ketrampilan.
30.	Wedhus prucul	Kebersamaan, ketangkasan, kesehatan, kekuatan, kecepatan, keberanian, kekuatan magis, tanggung jawab.

Sumber : Data Primer, 1996

Dari kedua tabel tersebut, tampak bahwa dalam permainan anak tradisional sangat banyak mengandung nilai-nilai pendidikan yang berupa

wejangan, nasehat, maupun petuah yang berguna bagi bekal anak dikelak kemudian hari. Bahkan permainan anak tradisional dapat membimbing anak kearah kesempurnaan hidup, sebab permainan tradisional merupakan hasil budaya kita sendiri, sehingga nilai-nilai yang terkandung di dalamnya merupakan nilai-nilai yang mencerminkan pribadi bangsa. Di samping itu, karena dengan bermain tersebut kondisi anak yang melakukannya selalu senang dan gembira sehingga nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tersebut dapat ikut membentuk kepribadian anak. Dengan demikian permainan anak tradisional merupakan salah satu media yang efektif untuk menyampaikan pesan, petuah maupun wejangan kepada anak.

Pada dasarnya semua nilai yang terkandung dalam permainan anak tradisional itu sangat baik dan berguna bagi pembentukan kepribadian anak. Namun dari beberapa nilai tersebut menurut responden (guru maupun masyarakat) hanya nilai-nilai tertentu saja yang perlu dibina dan dilestarikan yang sesuai dengan kondisi pembangunan sekarang ini. Kondisi sekarang yang oleh para ahli sering disebut dengan era globalisasi, maka anak dituntut harus ulet dan mandiri serta berani bersaing. Untuk itu diperlukan kepribadian yang tangguh serta mempunyai jati diri bangsa yang tebal sehingga tidak mudah terbawa arus modernisasi.

Mengingat jenis-jenis permainan yang dikenal oleh responden (guru , masyarakat, siswa) di Desa Temuwuh tidak semua jenis permainan yang dijadikan sampel, maka dalam bab ini yang dikaji hanyalah nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dikenal oleh responden saja, yaitu nilai-nilai yang terkandung dalam ke-18 jenis permainan saja. Apabila kedua pendapat tersebut digabungkan, maka nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan anak tradisional yang dikenal oleh responden (guru dan masyarakat) adalah sebagai berikut:

Tabel V.3
Nilai Budaya Yang Terdapat Dalam Permainan Tradisional Yang
Dikenal Oleh Responden Menurut Pendapat Guru
Dan Masyarakat

No.	Jenis Permainan	Nilai-nilai Budaya Dalam Permainan
1.	Ancak-ancak alis	Kesenian, kerjasama, rekreasi, persatuan, gotong royong, disiplin, pertanian, pengenalan akan lingkungan, persaudaraan, kerukunan, keseragaman, sosialisasi.
2.	Blarak-blarak Sempal	Kebersamaan, keberanian, kerja sama, melatih fisik, sosial, tanggung jawab, kecekatan, pendidikan, ketrampilan.
3.	Benthik	Kebersamaan, keberanian, kerjasama, melatih fisik, sosial, tanggung jawab, kecekatan, pendidikan, ketrampilan.
4.	Cublak-cublak suweng	Paguyuban, kedisiplinan, kejujuran, hiburan, kejelian, kepatuhan, kesetiakawanan, kreatifitas, penalaran, mempertajam perasaan.
5.	Dhelikan / Jethungan	Keberanian, melatih ingatan, keuletan, disiplin, moral, kelincahan, kebersamaan, intelegensi.
6.	Dhingklik oglak-aglik	Olah raga, kelincahan, ketrampilan, kerukunan, kekuatan, keseimbangan, persatuan, kerjasama, sosial, kekompakan, kesetia kawan.
7.	Gamparan	Ketepatan sasaran, ketangkasan, kecepatan berlari, kerjasama, kepatuhan, disiplin, tanggung jawab, keberanian, kecermatan gotong royong.
8.	Gatheng	Ketrampilan, kerjasama, perhitungan, ketangkasan, kejujuran, kesabaran, ketenangan, hiburan, kecekatan.
9.	Gobag sodor	Kelincahan, ketangkasan, kesehatan, ketelitian, ketrampilan, persatuan,

		keberanian, kesatuan, kepemimpinan, kerjasama, kebersamaan, disiplin, tanggung jawab, olah raga.
10.	Jamuran	Penalaran, kerjasama, ketrampilan, berpikir, keberanian, kelincuhan, kerukunan, kegortongroyongan, hiburan, persatuan, kekompakan.
11.	Kitri-kitri	Kecakapan, hiburan, sosial, daya ingat, berpikir, pendidikan, ketrampilan, keberanian, ketepatan bertindak, suka mengalah, kesetiakawanan.
12.	Lepetan	Solidaritas, keberanian, kerukunan, sosial, pergaulan, hiburan, kesatuan, ketrampilan, olah raga, ketangkasan, kekeluargaan, tanggung jawab.
13.	Man dhoblang	Kesabaran, hiburan, keberanian, kesenian, kesehatan, sosial, kerukunan, tanggung jawab, terkaan, kesetiakawanan, pendidikan, kepemimpinan.
14.	Nini Thowong	Humor, kelincuhan, magis, kesabaran, keberanian, sugesti, tanggung jawab, disiplin, mistik
15.	Oncit	Kejelian, kesehatan, kelincuhan, keuletan, ketangkasan, kecepatan, olah raga, hiburan, kepemimpinan.
16.	Tumbaran	Hiburan, kecerdasan, ketangkasan, kebersamaan, persatuan, kejelian, ketrampilan, kesetiakawanan, kelincuhan, moral, persahabatan, kejujuran, sosial, tanggung jawab.
17.	Usreke	Kerukunan, keuletan, kesatuan, hiburan, sosial, disiplin, tanggung jawab, kebersamaan, kekompakan, gotong royong.
18.	Wedhus prucul	Keberanian, magis, tanggung jawab, kebersamaan, hiburan, ketangkasan, mistik, kesabaran.

Sumber : Data Primer, 1996

Dari Tabel V.3 tersebut tampak bahwa ke-18 jenis permainan tradisional yang dikenal oleh responden di Desa Temuwuh sangat sarat dengan nilai-nilai yang menurut kami sangat baik dan berguna bagi perkembangan fisik dan mental anak. Dari segi fisik, permainan tradisional tersebut banyak menggunakan kegiatan yang mengharuskan bagi pemainnya untuk berlarian dan hal ini dapat berfungsi untuk memperkokok otot-otot kaki maupun tangan anak. Dengan demikian dapat memacu pertumbuhan fisik si anak.

Di sisi lain, apabila kita cermati, maka dapat disimpulkan bahwa hampir semua jenis permainan tradisional yang dikenal oleh responden mempunyai fungsi sebagai hiburan bagi anak. Dunia anak yang selalu diliputi dengan suasana yang selalu riang dan gembira, bermain yang kaya akan fantasi, wajar apabila bermain merupakan kegiatan yang bersifat menghibur bagi anak serta anak dapat merasakan kepuasan. Disitu pikiran sang anak dibuat bebas lepas, tanpa ikatan maupun beban sedikitpun. Tanpa terasa dengan bermain pun pembentukan mental anak dapat terwujud.

Di dalam permainan anak tradisional juga mengandung sifat-sifat yang cukup mendidik sekaligus memberikan pengetahuan kepada anak. Misalnya permainan cublak-cublak suweng melatih anak untuk bersifat jujur. Sebab, di dalam permainan tersebut si anak yang sedang jadi disuruh menebak dimana letak kerikil yang disembunyikan dalam genggam tangan pemain masing-masing. Di samping sebagai sarana hiburan, permainan tradisional juga melatih anak untuk tidak *clingus* sehingga hal ini dapat digunakan sebagai salah satu sarana pergaulan bagi anak.

Permainan anak tradisional Jawa pada umumnya merupakan suatu permainan yang melibatkan pemain sedikitnya 2 orang, termasuk ke-18 permainan tradisional yang dikenal oleh responden ini. Ke-18 jenis permainan tersebut merupakan jenis permainan yang termasuk klasifikasi oleh badan, permainan yang berorientasi pada olah suara dan olah gerak, permainan yang berorientasi pada oleh ketrampilan maupun permainan yang berorientasi pada olah pikir.

Dari ke-18 jenis permainan itu yang termasuk permainan yang menitikberatkan pada olah badan adalah gobag sodor, dhelikan. Permainan yang berorientasi pada olah suara dan olah gerak seperti jamuran, lepetan, dhingklik oglak-aglik. Permainan yang berorientasi pada olah ketrampilan seperti benthik, cublak-cublak suweng, gatheng, sedangkan permainan yang berorientasi kepada ketelitian seperti kubuk. Di samping nilai-nilai yang bersifat

positif, permainan anak tradisional juga mengajarkan pengetahuan kepada anak. Misalnya permainan anca-anca alis yang memberikan pengetahuan pertanian kepada anak, baik yang meliputi pengetahuan tentang peralatannya maupun jenis tanamannya.

Permainan tradisional Jawa yang pada umumnya berupa suatu permainan yang melibatkan sedikitnya 2 orang pemain, dengan demikian permainan tradisional dapat dikatakan sebagai suatu kegiatan sosial yang mempersiapkan generasi muda menjadi orang dewasa yang sanggup memainkan peranannya sebagai anggota penuh suatu komunitas (Budhisantoso, 1983: 4). Kehidupan anak-anak khususnya anak di Desa Temuwuh menurut pengamatan kami mereka masih sangat mengutamakan kepada nilai sosial. Mereka belum mengenal jenis permainan “modern” yang kebanyakan lebih mengutamakan kepada olah pikir, dikerjakan dalam suatu ruangan tertentu, serta tidak membutuhkan gerak badan yang berarti. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat salah seorang informan yang mengatakan bahwa dalam bermain anak-anak di Desa Temuwuh masih mengutamakan kepada permainan yang sifatnya berkelompok dan mereka berusaha untuk mencari teman sebaya yang bertempat tinggal di sekitarnya.

Kecuali itu, di Desa Temuwuh untuk mendapatkan seorang teman yang dapat diajak bermain cukup mudah, karena lokasi perumahannya yang relatif berdekatan. Begitu pula dengan fasilitas tempat bermainnya. Dilihat dari tata cara bermain yang menuntut adanya peraturan-peraturan tertentu seperti *hompimpah* ataupun *sut* sebelum permainan di mulai, maka permainan anak tradisional melatih anak untuk berdisiplin dalam menjalankan peraturan, melatih anak untuk mengungkapkan pendapat bila ada yang tidak taat, serta menumbuhkan semangat untuk berkompetisi. Disini terlihat pula bahwa anak dituntut untuk bersikap obyektif dan adil sehingga tidak menimbulkan kesan bahwa anak yang besar harus didahulukan atau sebaliknya.

Ditinjau dari segi pendidikan, permainan anak tradisional melatih anak untuk sportif dalam bersaing, terutama dalam jenis permainan yang bersifat bertanding atau *games*, misalnya dalam permainan gatheng, gobag sodor. Daya kreatifitas anakpun dapat ditumbuhkan dengan cara mendapatkan peralatan permainan yang diperoleh dari alam sekitar seperti permainan benthik, nini thowong dan sebagainya.

Hasil penelitian yang dilakukan di Desa Temuwuh, Kecamatan Dlingo terhadap jenis-jenis permainan anak tradisional dapat dikemukakan bahwa permainan yang masih dikenal oleh responden itu dapat dijadikan sebagai

salah satu media untuk menanamkan nilai-nilai budaya tertentu kepada anak. Mengingat hal tersebut, maka patut disayangkan bila kelak anak tidak mengenal jenis permainan tersebut. Pada prinsipnya nilai-nilai budaya dalam permainan tersebut berdimensi pendidikan dan spiritual serta keluhuran budi pekerti. Disisi lain, dikatakan bahwa masa terpenting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak adalah sangat tergantung kepada masa kecilnya. Masa kanak-kanak diibaratkan sebagai masa tunas yang sangat menjanjikan harapan, sehingga pada masa ini sangat menentukan keadaan selanjutnya. Anak-anak merupakan pribadi yang unik dan khas yang berbeda sekali dengan pribadi orang dewasa, sehingga anak-anak mempunyai dinamika yang khas pula (Kartono, 1990). Dengan demikian karena eratnya dunia anak dengan bermain maka secara tidak langsung permainan dapat digunakan sebagai penentu jalan hidupnya serta pembentuk kepibadiannya (Arikunto, 1993: 3). Apabila dijabarkan lebih lanjut, maka nilai-nilai yang terdapat dalam permainan anak tradisional tersebut meliputi :

1. Nilai Demokrasi

Nilai demokrasi dalam permainan anak tradisional sebenarnya telah ditunjukkan oleh anak-anak sebelum mereka mulai bermain. Hal ini terbukti, mereka memilih dan menentukan jenis permainan, harus mengikuti semua tata tertib atau aturan yang disepakati, serta segala sesuatu yang berhubungan dengan permainan yang akan dilakukan. Kesemuanya itu dilakukan secara berunding atau musyawarah secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. Dengan adanya beberapa aturan tersebut misalnya melakukan *hompimpah* ataupun *sut* dengan demikian kedudukan masing-masing anak adalah sama. Dengan demikian anak-anak sebenarnya sejak dahulu telah memiliki jiwa yang demokratis.

2. Nilai Pendidikan

Seperti telah disinggung di depan bahwa permainan anak tradisional dapat digunakan sebagai media yang sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan demikian permainan anak tradisional sangat tepat dimanfaatkan sebagai wahana untuk memberikan pendidikan baik untuk pendidikan aspek kejasmanian maupun pendidikan aspek kerohanian dengan berbagai segi misalnya sifat sosial, sifat disiplin, etika, kejujuran, kamandirian dan percaya diri.

Dalam permainan anak tradisional yang bersifat beregu seperti benthik, gampanan, gobag sodor, dapat memupuk rasa sosial anak sehingga sifat egois dapat dihindarkan. Dengan adanya aturan permainan sehingga dapat ditentukan siapa yang kalah dan siapa yang menang, maka hal ini menuntut anak untuk bersikap disiplin. Bagi anak yang disiplin tentu akan mengalami kemenangan, sedangkan anak yang kurang disiplin maka kemenangan itu akan sulit dicapai. Didalam permainan anak tradisional juga mengandung aturan-aturan sopan santun, menjauhi sikap liar dan brutal. Sprotifitas yang tinggi dalam permainan mengandung pengertian mengakui secara jujur kekuatan lawan apabila mengalami kekalahan. Dengan demikian melalui permainan tradisional dapat ditumbuhkembangkan sikap kejujuran dan menjauhkan sikap curang. Untuk permainan yang bersikap tunggal atau tidak beregu seperti cublak-cublak suweng, kemenangan bermain ditentukan oleh masing-masing pemain. Hal ini secara psikologis anak dituntut supaya percaya diri dan mandiri dalam melakukan segala sesuatunya.

Oleh sebab itu menurut Ki Hajar Dewantara (1962) menganjurkan adanya persyaratan tertentu yang perlu dimiliki oleh permainan anak untuk tujuan pendidikan yaitu permainan tersebut harus menyenangkan hati anak, memberikan kesempatan kepada anak untuk berfantasi, memberikan permainan kepada anak yang mengandung unsur kesenian, serta permainan itu sendiri harus mengandung makna mendidik bagi yang akan memainkannya.

Seorang tokoh Taman Siswa, Hadi Sukatno dalam karangannya yang berjudul : Permainan Kanak-Kanak Sebagai Alat Pendidikan mengakui bahwa permainan anak-anak dapat dijadikan sebagai alat pendidikan untuk mendekatkan seorang anak kepada kebudayaan sendiri. Adapun macam-macam permainan tradisional yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) tersebut dapat diklasifikasikan menjadi beberapa golongan menurut maksud yang terkandung di dalamnya, yaitu:

a. Permainan yang bersifat menirukan sesuatu perbuatan

Karena sifatnya yang sering menirukan, maka permainannya pun yang dimainkan oleh anak juga bersifat menirukan misalnya permainan dthingklik oglak-aglik, jamuran, usreke, tumbaran, wedhus prucul dan sebagainya.

b. Permainan Yang Mencoba Kekuatan Dan Kecakapan

Permainan yang sifatnya menguji kekuatan tanpa terasa sangat banyak dilakukan oleh anak-anak seperti permainan blarak-blarak sempal,

dhingklik oglak-aglik, gamparan, gobag sodor, oncit, wedhus prucul dan sebagainya.

c. Permainan Yang Semata-mata Bertujuan Melatih Panca Indera

Dalam jenis permainan ini termasuk latihan kecakapan meraba dengan tangan, menghitung bilangan, menghitung jarak, menajamkan alat penglihatan, menggambar, menajamkan alat pendengaran, dan sebagainya. Permainan yang semacam ini misalnya benthik, gamparan, gatheng, tumbaran, dan sebagainya. Permainan untuk jenis (b dan c) erat berhubungan dengan keolahragaan dan permainan *sport en spel* sehingga apabila kita dapat memelihara dan mengusahakan alat-alatnya dengan bahan-bahan yang agak dimodifikasi dengan aturan yang agak disempurnakan, niscaya permainan tersebut dapat populer dan tidak akan kalah dengan permainan yang berasal dari luar.

d. Permainan Dengan Latihan Bahasa

Yang dimaksud permainan dengan latihan bahasa adalah permainan yang dilakukan anak dengan jalan bercakap-cakap. Jika setiap kali anak-anak berkumpul, tentu dari mereka akan saling bercerita tentang pengalamannya masing-masing. Biasanya dalam kesempatan ini kemudian tampil seorang anak yang melontarkan teka-teki. Apabila permusyaratan ini telah meningkat kepada permainan yang menjurus kepada teka-teki ataupun tebak-an, maka biasanya masing-masing anak akan melontarkan tebak-an pula yang sifatnya spontan. Misalnya saja istilah *pitik walik saba kebon*. Permainan dengan latihan bahasa ini juga termasuk di dalamnya bahasa rahasia yang sering digunakan oleh anak-anak yaitu istilah atau kata-kata yang digunakan oleh anak-anak dengan jalan memberikan sisipan atau kata-kata yang cara pengucapannya dieja secara rahasia. Seperti misalnya, pasir menjadi “safir” atau “pasa sekir” dan sebagainya. Adapun jenis permainan yang banyak menggunakan kecakapan bahasa antara lain jamuran, ancak-ancak alis, man dhoblang dan sebagainya.

e. Permainan Dengan Lagu Dan Gerak Wirama

Permainan anak tradisional banyak pula yang diikuti dengan lagu serta gerakan-gerakan yang berirama, Permainan itu misalnya, ancak-ancak alis, blarak-blarak sempal, cublak-cublak suweng, jamuran, nini thowong, tumbaran, usreke.

3. Nilai Kepribadian

Di dalam permainan anak tradisional yang biasanya menghendaki anak untuk saling bertemu dan berkomunikasi dengan anak-anak yang lain mendorong anak untuk belajar tentang banyak hal antara lain melatih anak untuk tidak *clingus* (malu) serta dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada anak. Apabila diperhatikan tampak bahwa dalam bermain anak mempunyai cara-cara yang berbeda dengan anak yang lain sesuai dengan pertambahan usia maupun jenis kelaminnya. Setiap tahap perkembangan anak selalu diikuti pula dengan aktifitas bermain yang berlainan.

Aktifitas bermain merupakan media yang sangat tepat bagi anak untuk mengembangkan dan mengungkapkan jati dirinya. Pembentukan karakter tidak hanya terjadi di bangku sekolah saja, melainkan pula di lingkungan masyarakat melalui kegiatan bermain. Dengan bermain anak dapat mempunyai kesiapan mental dan kesiapan diri sendiri maupun untuk mengatasi masalah-masalah sehari-hari. Disamping dapat mengembangkan pribadinya, melalui bermain dapat melatih anak untuk mengolah cipta, rasa dan karsa sehingga sikap seperti itu dapat menumbuhkan sikap arif dan bijaksana apabila dewasa kelak. Dengan demikian apabila ditelusuri lebih lanjut, maka dalam permainan anak tradisional itu dapat diketahui adanya aspek-aspek tertentu yang dapat dikembangkan dalam membentuk aspek kepribadian anak. Adapun aspek-aspek tersebut adalah:

a. Aspek Jasmani

Aspek jasmani terdiri dari unsur kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan. Unsur-unsur ini dapat dibentuk melalui permainan dhelikan, benthik, gobag sodor, gampanan, oncit. Di dalam permainan tersebut terdapat unsur-unsur seperti lompatan, meliuk, variasi gerak lengan serta berlari-lari. Di samping itu, permainan yang banyak mengandung aspek jasmani ini juga dapat melatih ketrampilan dasar motorik anak yang sangat berguna bagi pertumbuhan badan, kemampuan gerak yang wajar serta pembentukan kesegaran jasmani anak. Selain itu juga jenis-jenis permainan tradisional terutama permainan yang banyak membutuhkan interaksi langsung antar pemain ternyata dapat mengembangkan aspek emosional anak dan melatih kemampuan komunikasi sosial, yang akhirnya dapat menumbuhkan sikap kepemimpinan pada anak.

b. Aspek Psikis

Aspek psikis meliputi unsur kemampuan berpikir, kemampuan berhitung atau kecerdasan, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi

hambatan, daya ingat, kreatifitas, fantasi serta perasaan irama. Unsur-unsur ini dapat dibentuk dan dikembangkan melalui permainan jamuran, cublak-cublak suweng, gatheng, tumbaran dan sebagainya. Syair lagu yang terdapat dalam permainan tersebut dapat mengembangkan daya ingat serta fantasi, dan menanamkan sifat-sifat yang baik atau budi pekerti yang luhur melalui pesan yang terkandung dalam syair lagu tersebut. Misalnya, pesan-pesan tentang kesopanan, kejujuran, kepahlawanan, serta sifat-sifat lainnya yang sesuai dengan nilai kolektif yang dimiliki oleh bangsa Indonesia.

c. Aspek Sosial

Aspek sosial meliputi unsur kerjasama, suka akan keteraturan, hormat menghormati, berbalas budi, sifat malu dan sebagainya. Hal ini dapat dikembangkan terutama melalui permainan suatu peran seperti man dhoblang, wedhus prucul dan sebagainya.

4. Nilai Keberanian

Pernmainan anak tradisional ada yang dilakukan pada siang hari namun ada pula yang dimainkan pada malam hari, terutama pada saat bulan purnama. Di samping itu, permainan tradisional ada yang membutuhkan tempat bermain yang luas, tetapi ada pula yang dapat dimainkan pada sebuah tempat yang sempit. Dalam permainan dhelikan misalnya, kecuali membutuhkan tempat yang luas juga dituntut anak yang berani untuk bermain. Permainan ini akan bertambah seru apabila dilaksanakan pada malam hari dengan pakaian yang dikenakan oleh pemain berwarna gelap agar tidak dikenali oleh pemain yang sedang *jadi*. Begitu pula dengan permainan nini thowong ataupun permainan wedhus prucul yang mana anak yang ditunjuk sebagai pimpinan permainan harus seorang anak yang benar-benar pemberani. Sebab, kedua permainan tersebut mengandung unsur magis dan diselenggarakan disebuah tempat yang dianggap *wingit* ataupun angker. Di samping sifat berani dalam hal-hal yang berhubungan dengan setan ataupun hantu tersebut, pada dasarnya pada setiap permainan anak tradisional pun juga dituntut sikap keberanian bagi semua pesertanya. Sifat berani yang dimaksudkan adalah berani mengambil keputusan dengan memperhitungkan strategi-strategi tertentu, sehingga ia dapat memenangkan permainan tersebut.

5. Nilai Kesehatan

Aktifitas bermain yang dilakukan oleh anak merupakan suatu kegiatan yang banyak menggunakan unsur berlari, melompat, berkejar-kejaran sehingga otot-otot tubuh dapat bergerak dan berfungsi sebagaimana mestinya. Secara tidak disadari hal ini sangat membantu menjaga kesehatan anak. Seorang anak yang sehat akan terlihat dari kelincahannya dalam gerak. Disamping itu, kekesalan hati dapat terlampaikan sehingga emosi anak dapat tersalurkan melalui kegiatan bermain. Permainan yang banyak mengandung nilai kesehatan ini adalah blarak-blarak sempal, dhelikan, dhingklik oglak-aglik, gobag sodor, dan oncit.

6. Nilai Persatuan

Bagi masyarakat Jawa yang selalu mengutamakan kapada prinsip hidup selaras dengan sesamanya atau hidup bermasyarakat berdasarkan saling pengertian atau “tepa slira” ternyata prinsip tersebut juga tercermin dalam beberapa jenis permainan tradisionalnya. Untuk itu masyarakat Jawa selalu mengutamakan kepada kepentingan umum diatas kepentingannya sendiri (pribadi) maupun golongan. Mereka mempunyai pandangan bahwa manusia ada bukan demi dirinya, melainkan ada dalam solidaritas sesamanya.

Apabila hidup manusia berada dalam kecenderungan mementingkan diri sendiri demi kepuasan tersendiri, maka harus disadarkan bahwa hidup ini diperuntukkan bagi masyarakat. Disitulah makna universal antara kita dengan semua mahkluk hidup, sehingga partisipasi menjadi sikap yang melekat dalam diri. Oleh sebab itu dapat dipahami mengapa masyarakat Jawa sangat mementingkan kepada kolektifitas. Implementasi makna kolektifitas ini tercermin pada permainan ancak-ancak alis, jamuran, dhingklik oglak-aglik, gobag sodor serta jenis permainan yang membutuhkan beberapa pemain atau permainan kelompok. Permainan kelompok dapat dikatakan sebagai permainan yang sangat positif karena masing-masing anggota kelompok harus mempunyai jiwa persatuan dan kesatuan kelompok untuk mencapai suatu tujuan yaitu kemenangan, sehingga masing-masing anggota harus mempunyai solidaritas kelompok yang tinggi. Itulah sebabnya rasa solidaritas yang meliputi saling menjaga, saling menolong, saling membantu harus selalu ditumbuhkan dalam diri anak.

7. Nilai Moral

Nilai moral dalam permainan anak tradisional sebenarnya sangat erat hubungannya dengan nilai filosofis atau hakikat dari permainan itu sendiri, yaitu yang pada dasarnya dapat membentuk kepribadian anak. Dengan permainan, anak dapat memahami dan mengenal kultur atau budaya bangsanya, serta pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya. Dengan adanya pesan-pesan moral tersebut, maka anak diharapkan permainan tradisional yang tadinya telah dilupakan oleh masyarakat dapat ditumbuhkan kembali. Nilai moral juga tercermin pada penggolongan jenis permainan tertentu yang hanya dimainkan oleh anak laki-laki atau anak perempuan saja. Seandainya jenis permainan tersebut harus dimainkan baik oleh anak laki-laki dan anak perempuan, maka mereka khususnya bagi anak di pedesaan masih menjunjung tinggi nilai moral.

B. Nilai-Nilai Yang Perlu Dibina Menurut Pendapat Responden

Dari uraian diatas telah disebutkan bahwa permainan tradisional sangat sarat dengan nilai-nilai budaya tertentu yang sangat berguna, terutama bagi anak yang melakukan permainan tersebut. Apalagi pada era globalisasi yang ditandai dengan masuknya teknologi informasi menyebabkan permainan anak tradisional semakin langka. Hal seperti itu sebenarnya tidak perlu disesalkan maupun ditangisi. Namun yang terpenting adalah bagaimana usaha kita agar keberadaan permainan tradisional tetap eksis di tengah-tengah derasnya laju pembangunan bangsa, yang mana anak-anak lebih tertarik kepada bentuk permainan yang “modern” yang sifatnya lebih praktis serta mudah didapatkan dipasaran.

Selanjutnya yang menjadi permasalahan adalah nilai-nilai budaya apa saja yang terdapat dalam permainan tradisional yang perlu dibina yang sesuai dengan kondisi sekarang. Untuk itu bagaimana pendapat responden mengenai nilai-nilai apa saja yang perlu dibina yang sesuai dengan kondisi sekarang dapat dilihat dalam Tabel V.4 berikut ini:

Tabel V.4
Nilai Budaya Dalam Permainan Tradisional Yang Perlu Dibina
Menurut Pendapat Responden

No	Nilai-nilai Budaya	Pendapat Guru		Pendapat Masyarakat	
		f	%	f	%
1.	Ketrampilan	8	19,07	12	23,52
2.	Keberanian	2	4,76	7	13,72
3	Pendidikan	4	9,52	7	13,72
4	Moral	9	21,42	14	27,45
5.	Etika	4	9,52	2	3,92
6	Kepribadian	3	7,14	3	5,88
7.	Persatuan	3	7,14	3	5,88
	Jumlah	42	100,00	51	100,00

Sumber: Data Primer, 1996

Dari Tabel V.4 walaupun tidak dapat dibandingkan karena jumlahnya yang berlainan karena responden diperbolehkan memberikan jawaban dari satu, ternyata antara guru dan masyarakat mempunyai pandangan ataupun persepsi yang berbeda terhadap nilai yang perlu dibina untuk masa sekarang ini, khususnya bagi anak-anak sebagai generasi penerus bangsa. Bagi responden dari kalangan pendidik atau guru mempunyai pendapat bahwa untuk menghadapi era globalisasi sekarang ini yang sangat diutamakan adalah nilai persatuan (28,57%). Hal ini wajar karena pada dasarnya di dalam nilai persatuan secara tidak langsung juga mengandung konotasi nilai kerjasama, serta kekompakan. Dengan dibinanya nilai persatuan bagi anak diharapkan dapat menghilangkan rasa individual atau mementingkan diri sendiri. Sebagaimana kita ketahui bahwa dengan pesatnya teknologi modern maka banyak permainan anak sekarang yang lebih bersifat individual yang dapat dikerjakan dengan seorang diri, sehingga hal ini dapat menumbuhkan sikap egoisme kepada anak.

Selanjutnya, nilai yang dianggap penting untuk dibina menurut guru adalah nilai moral (21,42%) dan nilai ketrampilan (19,07%). Menurut anggapan mereka dengan semakin pesatnya kemajuan pembangunan serta didukung oleh kondisi globalisasi dimana keadaan antar negara tiada batas, maka nilai moral sangat penting bagi anak didik untuk membentengi adanya

pengaruh asing tersebut, serta untuk memupuk rasa cinta tanah air serta mempertebal jati diri bangsa. Sebab dengan masuknya budaya asing akibat globalisasi ini, maka akan berpengaruh terhadap sikap hidup, kepribadian serta pola berpikir, serta mereka dapat membedakan antara yang baik dan yang buruk.

Nilai ketrampilan sangat penting bagi anak, sebab dengan mempunyai sikap trampil diharapkan anak dapat berkreasi dan hal ini dapat dijadikan sebagai bekal untuk mandiri dan berusaha sendiri sehingga pada akhirnya anak dapat berkompetisi. Dengan demikian dengan bermain anak diusahakan memperoleh bermacam-macam ketrampilan yang sangat diperlukan bagi pemecahan kesulitan hidupnya kelak.

Sedangkan bagi masyarakat di Desa Temuwuh, pada saat ini nilai yang dianggap penting untuk ditanamkan kepada anak adalah nilai moral (27,45%). Alasan mereka dengan memahami dan memomorsatukan nilai moral dengan harapan anak dapat mengerti akan sopan santun dan tata krama atau *unggah ungguh* terutama kepada gurunya atau sesepuh. Dan perlu diketahui pula bahwa sopan santun maupun tata krama ini merupakan ciri bangsa Indonesia.

Di tinjau dari segi pendidikan dapat dikatakan bahwa permainan anak tradisional mengandung unsur pendidikan yang sangat banyak. Misalnya dalam permainan jamur, maupun gula ganthi yang penuh dengan wejangan maupun pesan yang sangat berguna bagi anak. Apalagi sifat permainan tradisional yang sangat sederhana, digali dari hasil kebudayaan sendiri yang penuh dengan nilai-nilai filosofisnya. Permainan yang diiringi dengan tembang-tembang yang mengandung *wulangan* yang mencakup segala aspek kehidupan. Seperti yang diungkapkan oleh seorang informan yang mengatakan bahwa dalam permainan jamur, gula ganthi atau kitri-kitri penuh dengan wejangan yang bemaafkan Islami, sebab di dalamnya mengandung petuah yang intinya sangat mengagungkan kebesaran Illahi.

Selanjutnya nilai yang juga dianggap penting untuk dibina untuk mempersiapkan anak dalam menghadapi era globalisasi menurut pendapat masyarakat adalah ketrampilan. Sebab, menurut anggapan mereka bahwa dengan dibekali ketrampilan kepada anak dengan harapan anak dapat bersaing dan dengan mempunyai ketrampilan anak dapat berkreasi yang hal ini sangat penting untuk bekal di kemudian hari.

Sebenarnya semua nilai yang terdapat dalam permainan anak tradisional sangat berguna dan penting bagi anak, baik untuk perkembangan fisik

maupun mentalnya. Namun, dari kesekian nilai-nilai tersebut menurut responden hanya nilai tertentu saja yang perlu dibina pada masa sekarang ini, yaitu nilai-nilai yang telah disebutkan di depan. Untuk itu, mengapa responden hanya memilih nilai-nilai tertentu maka dalam Tabel V.5 berikut ini dapat diketahui alasan mereka:

Tabel V.5
Alasan Responden Menjawab Nilai-Nilai Tertentu
Yang Harus Dibina

No	Alasan Responden	Guru		Masyarakat	
		f	%	f	%
1.	Agar anak dapat bersaing	6	15,00	6	15,00
2.	Agar anak trampil	11	27,50	5	12,50
3.	Agar anak mempunyai kepribadian yang tangguh	14	35,00	16	40,00
4.	Mengenalkan budaya Jawa kepada anak	4	10,00	2	5,00
5.	Lain-lain	2	5,00	4	10,00
6.	Tidak Tahu	3	7,5	6	15,00
	Jumlah	40	100,00	40	100,00

Sumber : Data Primer, 1996

Dari tabel tersebut tampak bahwa begitu pentingnya permainan anak tradisional diberikan kepada anak dengan tujuan agar kepribadian anak menjadi tangguh. Hal ini diungkapkan oleh guru maupun masyarakat yaitu 35% dan 40%. Membentuk kepribadian yang tangguh memang sangat diperlukan pada masa sekarang, disamping untuk memperkuat jati diri anak juga dapat menangkal adanya pengaruh asing yang masuk. Permainan anak tradisional yang merupakan warisan budaya bangsa serta digali dari hasil kebudayaan sendiri serta sarat dengan nilai-nilai budaya yang sangat luhur. Kemudian, penjabaran kepribadian yang tangguh serta mempunyai jati diri bangsa yang dimiliki oleh anak akan mempunyai kecakapan yang sangat luas. Oleh sebab itu, ciri-ciri seorang anak yang mempunyai kepribadian yang tangguh serta jati diri bangsa adalah : (1) anak Indonesia yang bersifat Pancasila; (2) rajin beribadah; (3) rajin serta bakti kepada orang tua; (4) jujur

dan cakap dalam membawakan diri; (5) trampil rajin belajar dan bekerja, (6) trampil, penuh prakarsa, rajin berkarya mengejar prestasi dan berjiwa gotong royong, dan (7) mandiri penuh semangat berdisiplin dan tanggung jawab berani menghadapi masa depan serta; (8) cinta kepada tanah air (Kastari, 1996:8).

Apabila dicermati ke-8 ciri kepribadian yang diharapkan tumbuh dalam diri anak tersebut merupakan nilai-nilai yang sebagian besar terdapat dalam permainan tradisional. Sehingga, memang sungguh tepat apabila permainan tradisional diberikan kepada anak. Lagipula bagi anak yang tinggal di daerah pedesaan mengenal permainan anak tradisional secara alami yang didapat secara turun temurun. Alasan responden yang cukup unik adalah dengan permainan tradisional, anak dapat mengenal hasil kebudayaannya sendiri. Memang, pada saat sekarang anak sudah jarang mendapatkan informasi maupun pengetahuan tentang permainan tradisional. Menurut seorang informan yang kebetulan juga seorang guru menyebutkan bahwa saat sekarang banyak para pendidik, terutama para guru yang muda-muda kurang mengetahui lagi permainan tradisional. Mereka hanya mengenal beberapa jenis permainan anak yang bersifat umum dan sering dimainkan saja seperti gobag sodor, dhelikan, dan sebagainya. Keadaan ini sebenarnya sangat memprihatinkan, sebab seorang guru merupakan salah satu media yang sangat penting dalam membentuk kepribadian anak.

C. Upaya Pelestarian Dan Pembinaan Permainan Tradisional

1. Pelestarian Permainan Tradisional

Istilah pelestarian mengandung beberapa makna. Pertama, pelestarian dapat berarti menjadikan sesuatu tetap tidak berubah sesuai dengan kondisi aslinya. Sedangkan pengertian kedua yaitu mempertahankan kelangsungannya (Tim Penyusun, 1990: 520). Upaya pelestarian permainan tradisional berarti berusaha untuk menjadikan permainan tradisional tetap ada sesuai dengan kondisi aslinya, namun juga sekaligus mempertahankan keberadaan permainan tradisional agar tetap hidup dan digemari oleh anak. Upaya pelestarian permainan tradisional tetap hidup dan digemari oleh anak ini merupakan bukanlah hal yang mudah, mengingat kondisi sekarang yang penuh dengan inovasi dan teknologi ikut pula berpengaruh terhadap keberadaan permainan tradisional.

Upaya pelestarian permainan tradisional dapat tercapai apabila melibatkan berbagai pihak terutama pemerintah melalui Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, terutama pendidik maupun masyarakat yang termasuk di dalamnya peranan orang tua. Dari pihak pemerintah termasuk peranan guru sangat diharapkan karena seorang guru yang banyak dan selalu berhubungan dengan anak. Oleh sebab itu, keterpaduan antara permainan anak dengan mata pelajaran terutama pelajaran olah raga dan kesenian serta bahasa daerah merupakan bagian yang sangat menunjang.

Usaha pemerintah dalam mewujudkan upaya pelestarian permainan anak tradisional, sedikit demi sedikit mulai terealisasi dengan keluarnya kurikulum tahun 1994 yang mana muatan lokal menjadi mata pelajaran terpisah dan berdiri sendiri. Di dalam kurikulum tersebut terdapat 3 rumpun bahan kajian yaitu rumpun budaya, rumpun ketrampilan, dan rumpun pendidikan lingkungan (Arikunto, 1992:2). Sedangkan permainan tradisional termasuk dalam rumpun budaya yaitu budaya lokal. Adapun tujuan kurikulum muatan lokal adalah pertama agar siswa memahami lingkungan alam dan sosial budaya agar menjadi akrab dan dapat ikut serta melestarikan dan mengembangkan budaya lokal untuk mendukung usaha pengembangan pembangunan nasional. Kedua, memiliki ketrampilan dasar untuk kehidupan sehari-hari dan ketrampilan untuk memperoleh nafkah atau penghasilan, Ketiga, menyadari lingkungan dan masalah-masalah yang ada dan bersedia ikut serta memecahkannya.

Dari ketiga tujuan tersebut, tampak bahwa maksud dari adanya kurikulum Muatan Lokal 1994 tersebut yaitu bagaimana menumbuhkan sikap dan nilai dan kecintaan siswa agar dicapai proses internalisasi budaya daerah tersebut dalam jiwa anak. Oleh karena itu, sehubungan dengan pengertian tersebut bagaimana usaha kita agar permainan anak tradisional dapat menyatu dengan jiwa anak. Artinya anak tidak diarahkan kepada sekedar pengenalan terhadap berbagai jenis permainan tradisional, melainkan bagaimana usaha kita agar anak dapat menyenangi permainan tradisional dengan penuh perasaan (Arikunto, 1996: 3). Hal ini merupakan salah satu kunci agar permainan anak tradisional tetap lestari serta digemari oleh anak-anak. Namun, sekarang bagaimanakah pendapat responden tentang cara yang paling tepat untuk melestarikan permainan tradisional dapat dilihat dalam Tabel V.6 berikut ini :

Tabel V.6
Cara Tepat Untuk Melestarikan Permainan Tradisional Menurut
Pendapat Responden

No	Cara Pelestarian	Guru		Masyarakat	
		f	%	f	%
1.	Dikenalkan dalam keluarga	4	10,00	4	10,00
2	Sering diperagakan di sekolah	12	30,00	8	20,00
3.	Didokumentasikan	5	12,50	2	5,00
4.	Masuk Muatan Lokal	17	42,50	21	52,50
5.	Dijadikan salah satu mata acara di televisi	2	5,00	5	12,50
	Jumlah	40	100,00	40	100,00

Sumber : Data Primer, 1996

Dari Tabel V.6 terlihat bahwa baik sebagian besar responden baik masyarakat maupun guru di Desa Temuwuh mempunyai persepsi yang sama tentang bagaimana cara yang tepat untuk melestarikan permainan yaitu permainan tradisional dimasukkan dalam muatan lokal. Presentase dari guru serta masyarakat yang menjawabnya adalah sebesar 42,50% dan 52,50%. Menurut anggapan mereka dengan masuknya permainan tradisional dalam muatan lokal, maka wujud pelestariannya sangat jelas. Di samping itu, dengan sekolah sebagai wadah secara formal serta guru sebagai penanggung jawabnya sekiranya akan mempermudah upaya pelestarian permainan tradisional ini.

Dibawah bimbingan seorang guru, diharapkan permainan tradisional sering dimainkan di sekolah melalui pelajaran bahasa daerah maupun kesenian terutama untuk permainan tradisional yang berupa tembang dan mata pelajaran olah raga untuk jenis permainan yang banyak membutuhkan olah badan seperti gobag sodor.

Selanjutnya, responden dari kelompok guru, 30% memberikan pendapat bahwa cara pelestarian yang tepat bagi permainan anak tradisional adalah seringnya permainan anak diperagakan di sekolah. Dengan cara ini anak secara langsung dapat mengenal dan biasanya bimbingan dari gurunya

anak akan lebih mudah mengingatnya. Di samping wahana formal yaitu sekolah, ternyata keluarga juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam upaya pelestarian permainan tradisional. Orang tua yang juga sebagai seorang pendidik anak di rumah ikut pula menentukan upaya pelestarian permainan tradisional, sebab waktu berkumpul anak dengan orang tua relatif lebih lama jika dibanding dengan waktu yang dihabiskan anak di sekolah. Namun upaya tersebut tidak menutup kemungkinan adanya kendala yang harus dihadapi. Kendala tersebut antara lain, biasanya orang tua di daerah pedesaan sebagian besar waktunya dihabiskan untuk mencari nafkah terutama mereka yang bermatapencaharian sebagai petani, sehingga anak-anak dibiarkan bermain bersama temannya. Kendala lainnya adalah masuknya teknologi informasi yang juga dirasakan oleh masyarakat pedesaan yaitu dengan hadirnya televisi. Dengan demikian waktu anak sebagian besar dihabiskan di depan televisi yang banyak menayangkan acara hiburan untuk anak yang lebih menarik. Disamping itu, kendala tersebut juga ada pada diri anak sendiri, sebab di Desa Temuwuh seorang anak telah dibebani oleh kegiatan di luar seperti adanya TPA (Tempat Pendidikan Al Quran) yang diselenggarakan di setiap sore hari, sehingga waktu anak bermain untuk semakin berkurang. Sebenarnya, kondisi seperti ini tidak perlu disesali, sekarang tinggal bagaimana usaha kita untuk mengatasipasinya. Apabila dampak televisi telah merasuk hingga ke pedesaan apa salahnya jika permainan tradisional diusahakan agar dapat menjadi salah satu mata acara yang mengisinya. Responden yang menjawab alasan seperti itu sebesar 5% bagi guru dan 12,50% bagi masyarakat. Atau untuk mengimbangi kehadiran televisi dengan berbagai tayangan yang sangat menarik juga merupakan suatu cambuk bagaimana caranya agar permainan anak tradisional tetap menarik bagi anak. Tentu saja hal ini sangat ditentukan dengan kondisi sekarang. Apabila tayangan televisi sering menyuguhkan acara yang bersifat dinamis, maka permainan tradisionalpun perlu adanya modifikasi baik yang menyangkut gerak dan lagu, ataupun melalui lagu iringannya serta peralatannya.

2. Pembinaan Permainan Tradisional

Pembinaan mempunyai arti yang luas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 117) pembinaan mempunyai arti suatu usaha atau tindakan serta kegiatan yang dilakukan secara berdaya guna dan berhasil guna untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Sedangkan Dananjaya (1996:1)

menyebutkan bahwa pembinaan adalah suatu tindakan secara terencana untuk mengembangkan dan menanamkan nilai-nilai positif bagi pembangunan kepribadian suatu kolektif. Apabila menyimak kedua arti tersebut, maka penekanan pada kata pembinaan adalah adanya suatu tindakan atau usaha yang harus dilaksanakan. Jadi pembinaan nilai budaya melalui permainan rakyat mempunyai maksud bahwa tindakan yang bagaimanakah yang sesuai agar nilai-nilai yang terkandung dalam permainan rakyat khususnya permainan anak tradisional dapat membentuk kepribadian pembangunan yang sesuai untuk masa sekarang ini. Di samping itu, diharapkan dengan adanya suatu tindakan atau usaha dalam hubungannya dengan pembinaan tersebut, nilai-nilai pembentuk kepribadian itu dapat meresap dalam individu yang memainkan permainan, sehingga dapat dijadikan sebagai suatu sifat kepribadian suatu kolektif guna menghadapi masalah kehidupannya. Akhirnya, nilai-nilai tersebut dapat dijadikan sebagai pedoman dalam kehidupan berbudaya dan bermasyarakat.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka pada sub bab ini telah disebutkan bahwa nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional menurut pendapat responden yang perlu dibina adalah nilai keberanian, ketrampilan, pendidikan, moral, etika, kepribadian, serta persatuan. Ketujuh nilai tersebut dalam beberapa permainan tradisional telah mencakup semua aspek kehidupan manusia.

Kemudian, setelah mengetahui nilai-nilai tersebut yang dianggap responden penting untuk dibina, maka suatu tindakan yang bagaimanakah yang harus dilakukan agar nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional tersebut benar-benar dapat diresapi oleh anak-anak sebagai pelaku utama dalam permainan tersebut. Tentu saja langkah awal adalah menjaga agar keberadaan permainan tradisional tetap hidup dan dihargai oleh masyarakat terutama pendukung permainan tersebut. Selanjutnya, bagaimana caranya agar anak tertarik dan senang memainkan permainan tradisional. Untuk itu tindakan, upaya serta usaha yang bagaimanakah agar langkah-langkah tersebut dapat terealisasi maka dalam Tabel V. 7 berikut ini dapat diketahui bagaimana pendapat yang diberikan responden :

Tabel V.7
Pembinaan Permainan Anak Tradisional
Menurut Pendapat Responden

No	Bentuk Pembinaan	Guru		Masyarakat	
		f	%	f	%
1.	Sering diperagakan di sekolah dipimpin oleh guru	16	40,00	12	30,00
2.	Sering diadakan lomba maupun festival	10	25,00	22	55,00
3.	Didokumentasi	12	30,00	2	5,00
4.	Lain-lain	2	5,00	4	10,00
	Jumlah	40	100,00	40	100,00

Sumber : Data Primer, 1996

Dari tabel tersebut terlihat bahwa antara guru dan masyarakat mempunyai pandangan yang berbeda tentang cara pembinaan yang terpenting untuk permainan tradisional. Menurut guru cara pembinaan yang tepat adalah dengan sering diperagakannya permainan tersebut yang dipimpin oleh seorang guru (40%), sedangkan dari pandangan masyarakat (55%) bentuk pembinaan yang paling tepat adalah dengan sering diadakannya lomba atau festival tentang permainan tradisional .

Adanya perbedaan pendapat ini dapat dimaklumi karena mereka mempunyai perbedaan kepentingan. Dari kalangan masyarakat memandang dengan seringnya diadakannya lomba atau festival dapat menggugah atau mengingatkan kembali bahwa kita mempunyai salah satu hasil kebudayaan yang berupa permainan tradisional yang mempunyai nilai kultural, pendidikan, sosial dan lain-lain yang sangat tinggi artinya. Di samping itu, lomba maupun festival itu bukan hanya melibatkan anak didik ataupun siswa, namun masyarakat luas pun harus diberi kesempatan untuk mengikutinya. Artinya lomba maupun festival yang akan diselenggarakan lebih bersifat terbuka. Agar suasana festival maupun lomba lebih semarak, dapat dikaitkan dengan hari-hari nasional tertentu yang banyak melibatkan keikutsertaan masyarakat seperti Hari Ulang Tahun Kemedekaan, Sumpah Pemuda dan sebagainya. Dengan demikian permainan tradisional lebih dikenal kembali, dan akan lebih baik lagi jika masyarakat menyukainya. Seandainya, jenis permainannya menuntut persyaratan pemain atau persyaratan lainnya dapat

disederhanakan atau dimodifikasi sehingga tidak menimbulkan kesulitan bagi yang memainkannya. Tentu saja suasananya akan bertambah menarik dan semarak, apabila disediakan beberapa hadiah yang menarik bagi yang memenangkan permainan. Cara pembinaan seperti ini lebih menyentuh dan sasarannya bersifat umum.

Namun sebaliknya dengan pendapat dari para guru. Mereka (40%) memberikan jawaban bahwa bentuk pembinaan yang terbaik bagi permainan tradisional adalah dengan sering diperagakannya permainan tersebut di sekolah dengan pimpinan seorang guru. Disini tampak bahwa bentuk pembinaan seperti itu merupakan tanggung jawab seorang guru, karena guru yang memberikan materi permainan kepada siswa, sehingga siswa secara tidak langsung dipaksa untuk ikut terlibat dalam permainan tersebut. Dengan demikian dapat diartikan bahwa dengan seringnya permainan tradisional diperagakan di sekolah, berarti permainan tradisional masuk dalam salah satu mata pelajaran tertentu apakah itu pelajaran bahasa daerah, kesenian ataupun olah raga. Cara seperti itu memang sangat baik sebab penanggung jawab suatu permainan jelas. Tujuannya adalah mengenalkan permainan tradisional kepada anak didik secara dini. Cara tersebut akan lebih baik apabila guru dapat memberikan penjelasan mengenai permainan tradisional baik yang menyangkut makna, fungsi, serta nilai permainan tersebut kepada siswa. Cara memeragakannya pun tidak harus di depan kelas yaitu melalui pelajaran kesenian ataupun bahasa daerah, namun dapat pula dilaksanakan pada jam pelajaran olah raga.

Usaha ini kiranya dapat berhasil apabila dilakukan secara terus menerus serta berkesinambungan dan melibatkan keaktifan siswa. Syukur, jika siswa sendiri yang disuruh memilih jenis permainan tertentu yang akan diperagakan. Disamping itu hendaknya dipilih jenis-jenis permainan yang bersifat mendidik. Disini, tentu saja dituntut seorang guru yang benar-benar mumpuni dibidang permainan tradisional. Artinya, dituntut seorang guru yang benar-benar dapat meragakan serta menjelaskan tentang permainan tradisional yang diinginkan oleh siswa, sehingga proses belajar mengajar antara guru dan siswa dapat berlangsung.

Kemudian langkah terakhir adalah pendokumentasian merupakan bentuk pembinaan yang bersifat pasif dan dari kalangan guru yang menjawab hal ini sebesar 30% atau 12 orang, sedangkan masyarakat memberikan jawaban sebesar 10% atau 4 orang. Pendokumentasian permainan tradisional memang telah banyak dilakukan terutama dalam bentuk buku. Sedangkan

melalui bentuk yang lain seperti berupa brosur yang lebih praktis dan umum dan dalam bentuk perekaman audio visual belum banyak dilaksanakan.

Selanjutnya, bentuk pembinaan yang diinginkan oleh responden baik dari guru maupun masyarakat luas yang termasuk dalam jawaban lain-lain, yaitu 5% (2 orang guru) dan 10% (4 orang dari masyarakat umum) mengatakan bahwa mereka menghendaki adanya ceramah-ceramah ataupun penataran-penataran kepada guru maupun tokoh masyarakat ataupun pemuda (Karang Taruna) yang sekiranya mereka dapat diberi tugas untuk membangkitkan gairah untuk menghidupkan permainan tradisional di daerahnya. Hal ini tentu saja peranan pemerintah terutama Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan sangat diharapkan.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Sebagai akhir dari penulisan ini adalah kesimpulan dari hasil penelitian. Penelitian ini berjudul Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat DIY, walaupun obyek dari penelitian ini adalah permainan rakyat namun penekanannya adalah pada jenis permainan anak tradisional. Mengingat jenis permainan rakyat yang terdapat di Daerah Istimewa Yogyakarta begitu banyak, maka dalam penelitian ini hanya dibatasi kepada 30 jenis permainan tradisional, baik permainan yang menggunakan vokal atau tembang maupun permainan yang tidak menggunakan vokal. Sedangkan sasaran subyek yang melakukan permainan ini adalah anak-anak yang memainkan permainan tersebut yaitu anak yang berusia antara 6 - 14 tahun. Namun, pembatasan usia tersebut tidak bersifat mutlak, sebab di daerah pedesaan seperti di Desa Temuwuh banyak dijumpai anak kecil yang senang mengikuti kakak-kakaknya bermain. Sehingga kadangkala anak tersebut dapat memainkan jenis permainan tradisional. Sedangkan responden yang dijadikan sampel untuk dimintai informasi maupun pendapat adalah dari kalangan pendidik atau guru dan masyarakat Desa Temuwuh secara umum, baik dari kalangan pegawai, pedagang, maupun petani.

Dari ke-30 jenis permainan yang dijadikan sebagai obyek dalam penelitian ini adalah jenis-jenis permainan yang berasal dari Daerah Istimewa Yogyakarta yang telah didokumentasikan oleh Proyek Inventarisasi Dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa tingkat pengenalan masyarakat Di Desa Temuwuh terhadap permainan tradisional ternyata cukup baik. Artinya, dari ke-30 jenis permainan tradisional yang dijadikan sampel dalam penelitian ini lebih separohnya (18 permainan tradisional) masih dikenal oleh masyarakat, baik oleh responden dari kalangan guru maupun dari masyarakat umum. Ke-18 jenis permainan yang sangat dikenal oleh masyarakat Desa Temuwuh itu adalah:

- | | |
|-------------------------|-----------------|
| 1. Ancak-ancak alis | 10. Jamuran |
| 2. Blarak-blarak sempal | 11. Kitri-kitri |
| 3. Benthik | 12. Lepetan |

- | | |
|--------------------------|-------------------|
| 4. Cublak-cublak suweng | 13. Man Dhoblang |
| 5. Dhelikan / Jethungan | 14. Nini Thowong |
| 6. Dhingklik oglak-aglik | 15. Oncit |
| 7. Gambaran | 16. Tumbaran |
| 8. Gatheng | 17. Usreke |
| 9. Gobag sodor | 18. Wedhus prucul |

Sedangkan untuk jenis permainan yang tidak dikenal oleh masyarakat di Desa Temuwuh adalah:

- | | |
|--------------------------|----------------------------|
| 1. Ambah-ambah lemah | 7. Koko-koko hake ulabanyu |
| 2. Cacah Bencah | 8. Kubuk |
| 3. Cungkup Milang Kondhe | 9. Sobyung |
| 4. Dhoktri | 10. Soyang |
| 5. Epek-epek | 11. Sumbar suru |
| 6. Gula ganthi | 12. Wulungan |

Apabila dicermati ke-18 permainan tradisional yang sangat dikenal oleh masyarakat Desa Temuwuh tersebut, dapat digolongkan menurut jenisnya, ragam, bentuk, serta macamnya. Dari segi jenis permainan, maka ke-18 permainan tradisional yang sangat dikenal oleh responden adalah ada jenis permainan yang hanya dimainkan oleh anak laki-laki saja atau anak perempuan saja, misalnya permainan cublak-cublak suweng yang sering dimainkan oleh anak perempuan, sedangkan permainan dhingklik oglak-aglik, gatheng, ataupun gambaran sering dimainkan oleh anak laki-laki, walaupun tidak menutup kemungkinan bagi anak perempuan untuk memainkannya. Dari ragamnya ada permainan yang bersifat khayal seperti lepetan, jamuran, ancak-ancak alis, cublak-cublak suweng, namun ada pula permainan yang bersifat faktawi seperti benthik, gobag sodor, dhelikan, gambaran, gatheng. Kemudian, dari segi bentuknya ada permainan yang hanya dapat dimainkan di dalam rumah namun ada permainan yang hanya dapat dimainkan di halaman seperti gobag sodor, dhelikan dan sebagainya. Disamping itu, ada pula yang harus menggunakan alat seperti gatheng, cublak-cublak suweng, namun ada pula permainan yang tidak menggunakan alat seperti permainan dhelikan. Selanjutnya, dari segi macamnya ada permainan yang menekankan kepada pembentukan mental spiritual dan watak misalnya permainan jamuran, cublak-cublak suweng, lepetan, ancak-ancak alis. Akan tetapi ada

pula permainan yang menekankan kepada pembentukan sportifitas dan fisik seperti permainan benthik, gobag sodor, dhelikan.

Dari hasil penelitian disimpulkan pula bahwa pada dasarnya responden menghendaki semua permainan tradisional itu dilestarikan dan perlu mendapatkan pembinaan keberadaannya. Hanya saja khusus untuk permainan nini thowong dan wedhus prucul tidak perlu dilestarikan karena tidak mengandung unsur mendidik bagi anak. Sebab, di dalam kedua permainan tersebut mengandung unsur magis yang dapat membahayakan kondisi anak yang memainkannya. Agar permainan tradisional tersebut dapat tetap lestari dan tetap digemari oleh anak, maka perlu adanya pembinaan terutama dari pemerintah dalam hal ini Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan yaitu melalui ceramah, penataran maupun perlombaan dan festival yang diselenggarakan oleh sekolah maupun masyarakat umum. Tentu saja bentuk perlombaan tidak ditekankan kepada siswa atau anak didik saja mengingat permainan ini memang merupakan permainan anak, namun perlombaan maupun festival dapat ditujukan kepada masyarakat luas baik pemuda maupun orang tua. Organisasi kemasyarakatan seperti Karang Taruna, PKK, maupun Dasa Wisma dapat ikut pula menyemarakkan jalannya perlombaan / festival sehingga paling tidak usaha seperti ini dapat mengingatkan kembali kepada masyarakat bahwa kita mempunyai hasil kebudayaan sendiri yang berupa permainan tradisional. Seandainya jalannya permainan dirasakan cukup berbelit-belit, maka perlu adanya penyederhanan serta modifikasi bentuk maupun gerakannya serta iringan lagunya , sehingga lebih dinamis dan sesuai dengan kondisi sekarang ini.

Dilihat dari makna yang terkandung dalam permainan tradisional, pada dasarnya responden juga setuju bahwa permainan tradisional sarat dengan nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan bekal dan pedoman hidup bagi anak yang memainkannya. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional sangat penting dalam pembentukan kepribadian anak yang hal ini sangat penting pula untuk menangkal datangnya pengaruh-pengaruh asing yang masuk terutama dari media televisi.

Hasil penelitian terhadap siswa yang meliputi siswa sekolah dasar di Desa Temuwuh ternyata juga tidak jauh berbeda dengan hasil yang diperoleh dari guru maupun masyarakat. Tingkat pengenalan siswa terhadap permainan tradisional yang diberikan oleh peneliti. Permainan yang sangat dikenal oleh siswa adalah :

- | | |
|-------------------------|----------------|
| 1. Ancak-ancak alis | 4. Gatheng |
| 2. Benthik | 5. Jamuran |
| 3. Cublak-cublak suweng | 6. Kitri-kitri |

Sedangkan jenis permainan yang dikenal dengan baik oleh siswa artinya siswa pernah memainkannya namun kurang mengetahui jalannya permainan adalah permainan:

- | | |
|--------------------------|------------------|
| 1. Dhingklik oglak-aglik | 4. Oncit |
| 2. Gambaran | 5. Tumberan |
| 3. Gobag sodor | 6. Wedhus prucul |

Dan permainan yang tidak dikenal oleh siswa adalah :

- | | |
|----------------------------|------------------|
| 1. Ambah-ambah lemah | 9. Lepetan |
| 2. Blarak-blarak sempal | 10. Man dhoblang |
| 3. Cacah Bencah | 11. Nini Thowong |
| 4. Cungkup Milang Kondhe | 12. Sobyung |
| 5. Dhoktri | 13. Soyang |
| 6. Epek-epek | 14. Sumbar suru |
| 7. Gula ganthi | 15. Usreke |
| 8. Koko-koko hake ulabanyu | 16. Wulungan |

Dari jenis-jenis permainan yang dikenal oleh siswa dapat disimpulkan bahwa jenis permainan yang sering dimainkan oleh anakpun juga merupakan permainan yang sangat dikenal oleh siswa yaitu benthik, dhelikan, gobag sodor, gatheng, jamuran dan tumberan. Apabila ditelaah lebih lanjut, maka jenis-jenis permainan tersebut merupakan permainan yang banyak menggunakan gerak dan hal ini sangat sesuai dengan sifat anak. Untuk anak-anak di Desa Temuwuh ternyata juga masih senang memainkan permainan tradisional walaupun tidak memainkan jenis-jenis permainan yang ditawarkan dalam penelitian ini pun ternyata jenis permainan yang dimainkan oleh anak di Desa Temuwuh dapat dikategorikan relatif sederhana. Misalnya seperti yang terlihat selama penelitian berlangsung masih banyak anak-anak di Desa Temuwuh yang memainkan badminton dengan menggunakan raket yang terbuat dari kayu, bermain bola voli dengan net yang terbuat dari rajutan rafia dan sebagainya. Dilihat dari jenis permainan yang dimainkan oleh anak di Desa Temuwuh tersebut secara tidak langsung juga mencerminkan tingkat sosial-ekonomi dari orang tua si anak. Walaupun dalam penelitian ini tidak

diungkapkan, namun dapat disimpulkan bahwa kondisi sosial-ekonomi orang tua anak termasuk dalam kondisi memprihatinkan. Hal ini dapat dimaklumi karena sebagian besar orang tua mereka bermatapencaharian sebagai petani. Namun dengan demikian anak-anak di pedesaan masih sangat tinggi menjunjung nilai kebersamaan dan kegotongroyongan. Asumsi ini diperkuat bahwa responden baik dari kalangan guru maupun masyarakat memberikan jawaban bahwa permainan secara berkelompok (minimal dimainkan oleh 2 orang anak) adalah permainan yang terbaik bagi perkembangan mental anak. Sehingga dalam hal ini anak dilatih untuk mengerti sikap mengalah, sosial, berteman, kegotongroyongan, yang kesemua sikap tersebut merupakan ciri utama bagi masyarakat di pedesaan. Tentu saja hal ini sangat berlawanan dengan berbagai jenis permainan “modern” yang banyak dimainkan oleh anak-anak di perkotaan yang menitikberatkan kepada sikap egois dan menonjolkan ke”aku”annya.

SARAN-SARAN

Kiranya penelitian ini kurang lengkap apabila tidak disajikan saran-saran tertentu. Setelah diadakan penelitian, maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Sebuah wadah formal yang sangat sesuai dengan peletarian dan pembinaan permainan tradisional adalah Sekolah Dasar Dan Taman Kanak-Kanak. Tentu saja untuk jenis permainannya perlu dibedakan antara permainan yang hanya menggunakan tembang khusus untuk siswa Taman Kanak-Kanak sedangkan jenis permainan yang banyak menggunakan olah gerak ataupun gabungan keduanya dapat diberikan kepada siswa Sekolah Dasar.
2. Di samping peranan siswa sangat mendukung bagi pelestarian dan pembinaan permainan tradisional, dukungan dari para guru juga sangat dibutuhkan agar usaha ini dapat berhasil. Sekarang banyak dijumpai guru-guru terutama guru yang masih muda sudah tidak mengenal lagi permainan tradisional. Hal ini tentu saja sangat disayangkan, mengingat kedudukan seorang guru sangat dibutuhkan dalam pelestarian maupun pembinaan permainan rakyat. Untuk itu perlu kiranya diadakan pembinaan yang menyangkut permainan tradisional apakah itu melalui ceramah ataupun penataran.
3. Pelestarian maupun pembinaan permainan tradisional yang secara konkrit dapat terlaksana dengan masuknya permainan tradisional ke dalam

muatan lokal. Namun hal ini tampaknya belum terlaksana untuk semua sekolah, mengingat banyak sekolah-sekolah tertentu yang lebih mengutamakan materi pelajaran pokok seperti matematika, ilmu pengetahuan alam dan sebagainya.

4. Pelestarian dan pembinaan permainan tradisional juga perlu dukungan dari masyarakat umum, tokoh masyarakat maupun tokoh agama. Dari tokoh masyarakat dapat membantu dari segi mengenalkan permainan tradisional melalui perlombaan-perlombaan yang sering diadakan terutama pada peringatan hari-hari besar. Sedangkan dari tokoh agama berhubungan dengan semakin banyaknya orang tua yang memasukkan anak ke TPA (Tempat Pendidikan Quran) di sore hari, sehingga secara tidak langsung waktu anak untuk bermain semakin sedikit. Akan tetapi hal ini dapat diatasi yaitu pada saat-saat kegiatan tersebut dimulai, maka guru memberikan beberapa pengenalan terhadap permainan tradisional yang terdapat di daerah tersebut.

Tingkat pengenalan responden terhadap permainan anak tradisional di Desa Temuwuh ini dapat dikatakan cukup baik. Sebab, lebih dari separoh (18 jenis permainan) masih dikenal oleh responden. Kondisi ini hendaknya dipertahankan, dan lebih baik lagi jika pengenalan masyarakat terhadap permainan tradisional lainnya juga bertambah.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi

- 1993 "Pelestarian Pembinaan dan Pengembangan Dolanan Anak-anak", *Makalah* dalam Lokakarya Dolanan anak-anak yang diselenggarakan oleh Balai Kajian Sejarah Dan Nilai Tradisional Museum Sonobudoyo, Pusat Wanita Taman Siswa, tanggal 30 Juni di Yogyakarta.
- 1993 Identifikasi Permainan Pendidikan Menggunakan Vokal di Taman Kanak-Kanak Dan Sekolah Dasar. *Laporan Penelitian*, Yogyakarta, Pusat Penelitian IKIP Yogyakarta.

Budhisantoso S,

- 1993 "Pembangunan Nasional Dan Perkembangan Kebudayaan", *Makalah Dalam Penyuluhan, Pembinaan dan Pengembangan Kebudayaan Daerah*, Yogyakarta: Proyek P2NB.

Brouwer, MAW

- 1984 *Kepribadian Dan Perubahannya*. Jakarta : PT. Gramedia.
- 1984 "Abraham Maslow" dalam *Kepribadian Dan Perubahannya* Jakarta : PT. Gramedia.

Bintarto,

- 1979 *Metode Analisis Geofisik*. Jakarta : LP3ES.

Dananjaya, James

- 1988 *Antropologi Psikologi, Teori, Metode Dan Sejarah Perkembangannya*. Jakarta : PT. Rajawali Press.
- 1991 *Folklore Indonesia*. Jakarta : PT. Grafiti
- 1996 "Pembinaan Nilai Budaya Pembangunan Indonesia Melalui Permainan Rakyat Nusantara", *Makalah* dalam Pengarahan Proyek P2NB Pusat, Pada tanggal 4 - 6 Juni 1996 di Jakarta.

Dames, TWG

1956 *The soil of Central Jawa*. Balai Besar Tanah. Bogor.

Darmawijaya, ST

1993 "Cerita Rakyat Sebagai Pembawa Hikmat Sebuah Tujuan Budaya", dalam G. Moerdjanto, dkk (cd) *Tantangan Kemanusiaan Universal*. Yogyakarta : Penerbit Kanisius.

Desa Temuwuh

1995 *Data Monografi Desa*, Desa Temuwuh.

Dewantara, Ki Hajar

1962 *Karya Ki Hajar Dewantara Bagian Pertama : Pendidikan Yogyakarta* : Mejlis Luhur Persatuan Taman Siswa.

Dharmamulya, soekirman

1980 *Permainan Rakyat DIY*, Yogyakarta : Proyek IDKD Yogyakarta.

1981 *Permainan anak DIY*. Yogyakarta : Proyek P2NB. Depdikbud.

1992 *Transformasi Nilai Budaya Melalui Permainan Anak DIY*. Yogyakarta : Proyek P2NB.

Dirjen Pembangunan Desa

1983 *Petunjuk Pengelolaan Data Dan Proses Penyusunan Klasifikasi Desa Di Indonesia*, Pembangunan Masyarakat Desa, Jakarta.

Haidjarahman

1996 *Duit*, dalam *Harian Kedaulatan Rakyat*, Minggu 24 Nopember.

Haryanto, Zainiyah

1996 "Peranan Lingkungan Dalam Membentuk Kepribadian", dalam *Majalah Dharma Wanita* No. 96 Jakarta.

Irwanto, dkk

1989 *Psikologi Umum*. Jakarta : PT. Gramedia

Kartono, Kartini.

1990 *Psikologi Anak*. Bandung : CV. Mandar Maju.

Koentjaraningrat

1990 *Pengantar Ilmu Antropologi*, Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Kastari, Dayadi K.

1996 "Ujudkan Asta-Citra Anak" *dalam* Harian Kedaulatan Rakyat, 22 September 1996, Halaman 8.

Lembaga Demografi

1980 *Dasar-dasar Demografi*. Jakarta : Lembaga Demografi Fakultas Ekonomi UII.

Munandar, Utami SC

1986 *Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif*, dalam Majalah Ayah Bunda. No. 5.4 Maret 1996.

Oei Tjin San

1955 *Ilmu Jiwa Anak*. Bandung Ganefo

Prawiro, RS Hadi

1963 *Permainan Jethungan, Blarak-Blarak Sempal, Jamuran, Gobag Sodor* dalam Dokumentasi Tari No. 127. Yogyakarta : BKSBT.

Purnomo, Aloys Budi

1995 "Melihat Permainan Tradisional sebagai Fenomena Budaya" dalam harian Kedaulatan Rakyat, hal 4.

Ratimah, Atik Noor

1996 *Fungsi Psikologi Filosofis Permainan Anak Tradisional*, Naskah Lomba Karya Tulis Ilmiah yang diselenggarakan oleh Balai Kajian Jarahnitra Yogyakarta.

Salam, Solochin

1960 *Sekitar Walisanga*. Kudus : Menara Kudus.

Shinta Dewi, Anna

1996 "Permainan Anak-Anak Tradisional Yang Kian Tersingkir", Naskah Lomba Karya Tulis Budaya Jawa I, yang diselenggarakan oleh Balai Kajian Jarahnitra Yogyakarta.

Subagio, IN

1961 *Nini Thowok (Nini Diwut)* dalam Kedautan Rakyat, 5 - 7 Agustus 1961.

Sukanto, Hadi

1952 "Permainan Kanak-Kanak Sebagai Alat Pendidikan" dalam Taman Siswa 30 Tahun (1922 - 1952). Yogyakarta : Panitia Buku Peringatan Taman Siswa.

Sunarjo

1995/1996 Persepsi Orang Tua Terhadap Memudarnya Permainan Anak-Anak Tradisional. *Laporan Penelitian*, Yogyakarta : Balai Kajian Jarahnitra Yogyakarta.

Siti Rumijah, Jumairi

1995 *Permainan Jamuran*, dalam Dokumentasi Tari No. 93, Yogyakarta Balai Kajian Jarahnitra Yogyakarta.

Sobur, Alex

tt *Anak Masa Depan*. Bandung : Angkasa.

Suryabrata, Sumadi

1982 *Psikologi Umum*. Yogyakarta : Raka Press.

Sulist, B

1996 *Jailangkung Dan Nini Thowok Mirip Ouija*, dalam Majalah Intisari No. 397, Agustus 1996.

- Sukintana
1991 *Teori Bermain*. Yogyakarta : FPOK-IKIP Yogyakarta.
- Sunarto
1996 "Pengenalan Nilai-Nilai Budaya Melalui Permainan anak-Anak Tradisional; Naskah Lomba Karya Tulis Budaya yang diselenggarakan oleh Balai Kajian Jarahnitra Yogyakarta.
- SuprptoHarjo
1981 *Jenis-Jenis Tanah di Indonesia*, Puspica - UGM Bakosurtanal Yogyakarta.
- Sri Hariyati
1995 *Pendidikan Dan Ketenagakerjaan : Dalam Mutu Modal Manusia. Suatu analisa Pendahuluan*. Jakarta : Lembaga Demografi - UI dan BPS.
- Soekiman, Djoko
1984 "Hilangnya Permainan Anak Terdesak Permainan Import", dalam harian Kedaulatan Rakyat, Selasa 3 Januari , tahun ke-39, hal 2.

DAFTAR INFORMAN

NO.	NAMA	UMUR	PENDI- DIKAN	PEKERJAAN	ALAMAT
1.	Pangsih	74	SR	Petani (Mantan Sekdes)	Tekik, Temuwuh
2.	Basuki	53	SMA	Pegawai Negeri	Tekik, Temuwuh
3.	Maryono	34	D1	Guru	Jurug, Dlingo
4.	Suyudi Subogo	57	SPG	Kepala Sekolah	Temuwuh
5.	Wahyudi Rahayu	36	SMA	Perangkat Desa	Temuwuh
6.	Puryatno	42	D1	Guru	Temuwuh
7.	Suyandi	35	SGO	Guru	Temuwuh
8.	Tri Endang	39	Sarjana	Kepala Sekolah	Tekik, Temuwuh
9.	Amar Sutrisno	52	SMP	Sekdes	Jurug, Temuwuh
10.	Sutanta	39	SMP	Pegawai Negeri	Temuwuh
11.	Suyadi	48	SPG	Guru	Temuwuh
12.	Ngadirin	48	SMA	Kepala Ranting Dias P & K Kec. Dlingo	Temuwuh
13.	Suyudi Wiryatmojo	67	SLTP	Pensiunan (Tokoh Masyarakat)	Tekik, Temuwuh
14.	Supardi	48	D2	Kepala Sekolah	Temuwuh
15.	Wartijan	34	SMKI	Guru	Klepu, Temuwuh

DAFTAR RESPONDEN (GURU)

NO.	NAMA	UMUR	PEN- DI- DIKAN	PEKER- JAAN	ALAMAT
1.	Budi Gunawan	24	PT	Guru SD	Klepu, Temuwuh
2.	Warsinah	26	SMA	Guru SD	Temuwuh
3.	Sigit Widada	24	SMA	Guru SD	Temuwuh
4.	Sutanti Rahayu	38	SMA	Guru SD	Piyungan, Bantul
5.	Mujinah	26	Akademi	Guru SD	Klepu, Temuwuh
6.	Maryono	34	D1	Guru SD	Jurug, Temuwuh
7.	Suryanti	26	SMA	Guru TK	Jurug, Temuwuh
8.	Sumijo	36	SMA	Guru SD	Sumberadi, Mlati
9.	Kartilah	26	SMA	Guru SD	Pendowoharjo
10.	Poniman	26	SMA	Guru SD	Donotirto
11.	Gino	46	SMA	Guru SD	Dlingo
12.	Subardiyo	32	SMA	Guru SD	Jurug, Temuwuh
13.	Sardjiyo	43	SMA	Guru SD	Klepu, Temuwuh
14.	Subiyanto	30	SMA	Guru SD	Klepu, Temuwuh
15.	Harun	35	Akademi	Guru SD	Tegaltirto
16.	CH. Nanik Suwarni	48	SMA	Guru SD	Dlingo
17.	Sunarni	36	Akademi	Guru SD	Sri Martawi
18.	Sri Rahayu	31	Akademi	Guru SD	Singosaren
19.	Wasiyah	46	SMA	Guru SD	Dlingo
20.	Sarmini	28	SMA	Guru SD	Argorejo
21.	Sri Haryati, BA	37	Akademi	Guru SD	Sri Martawi
22.	Teguh	51	SMA	Guru SD	Lungguh, Temuwuh

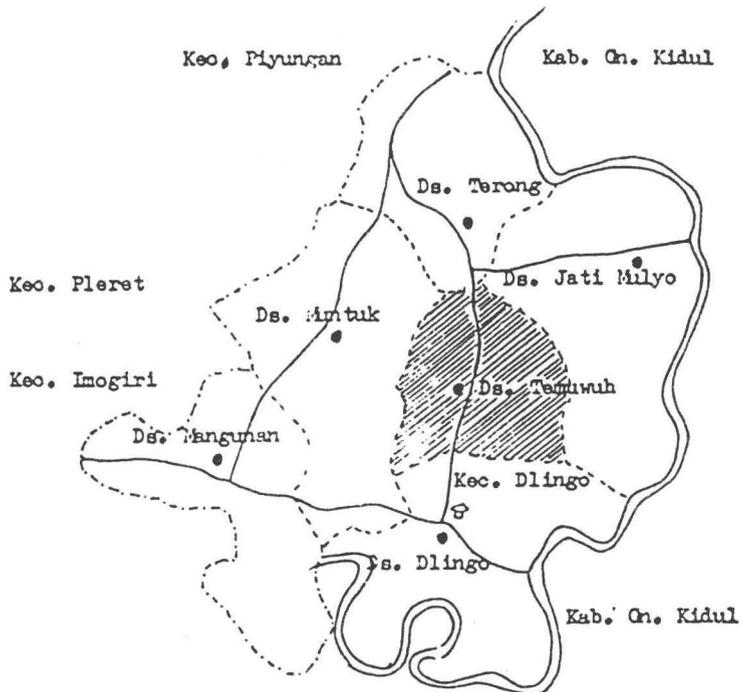
NO.	NAMA	UMUR	PEN- DI- DIKAN	PEKER- JAAN	ALAMAT
23.	Sugiran	41	SMA	Guru SD	Koripan, Temuwuh
24.	Sutarto	40	SMA	Guru SD	Hargorejo
25.	Sri Mulyani	29	SPG	Guru TK	Klepu, Temuwuh
26.	Samadi Purwoko, BA	53	Akademi	Guru / Kep. Sek.	Terong, Dlingo
27.	Supardi	48	SMA	Guru SD	Sri Mulyo
28.	Nining Haryati	24	SMA	Guru SD	Babadan
29.	Masiyem	30	SPG	Guru TK	Serayu
30.	Tukijo	40	SMA	Guru SD	Blendung, Sumber Sari
31.	Sri Muryantini	31	SMA	Guru SD	Sendangsari, Terong
32.	Jumirah	24	Akademi	Guru SD	Tirtorahayu
33.	Budhi Siswanto	38	SMA	Guru SD	Mayongan
34.	Suyud	25	SMA	Guru SD	Tirtomulyo
35.	Tukimin	58	SMA	Guru SD	Tekik, Temuwuh
36.	Suyadi	48	Akademi	Guru SD/ Kep. Sek.	Temuwuh
37.	Tatik Sudarti	40	SMA	Guru SD	Terong, Dlingo
38.	Sartini	41	SMA	Guru SD	Muntut, Dlingo
39.	Kamidah	32	SMA	Guru SD	Dlingo
40.	Pariman	56	SMA	Guru SD	Gaden, dlingo

DAFTAR RESPONDEN (MASYARAKAT)

NO.	NAMA	UMUR	PEN- DI- DIKAN	PEKERJAAN	ALAMAT
1.	Tego Suropto	30	SMA	Petani	Tekik, Temuwuh
2.	Poniran	43	SMA	Kepala Dusun	Tekik, Temuwuh
3.	Giyadi	36	SMA	Petani	Tekik, Temuwuh
4.	Tukiyo	54	SD	Petani	Tekik, Temuwuh
5.	Bambang Sutopo	37	SMA	Kepala Desa	Temuwuh
6.	Painen Wiyanto	30	SD	Ibu RT	Nglampengan, Temuwuh
7.	Panggih Wardoyo	74	SD	Petani	Tekik, Temuwuh
8.	Murtini	29	SMA	Ibu RT	Jurug, Temuwuh
9.	Subardi	42	SMP	Kepala Dusun	Jurug, Temuwuh
10.	Parsinah	21	SMP	Petani/Ibu RT	Nglampengan, Temuwuh
11.	Joko Suyatno	30	SMA	Perangkat Desa	Tekik, Temuwuh
12.	Wartijan	33	SMA	PNS	Klepu, Temuwuh
13.	Sugiyanto	55	SD	Petani	Kapungin, Temuwuh
14.	Tri Endang	39	PT	Kepala Sekolah	Tekik, Temuwuh
15.	Murtopo	48	SMP	Petani	Tekik, Temuwuh
16.	Mahadi	52	SD	Pedagang	Tekik, Temuwuh
17.	Darso	55	SMP	Petani	Temuwuh

NO.	NAMA	UMUR	PEN- DI- DIKAN	PEKERJAAN	ALAMAT
18.	Jiono	40	SMA	Petani	Tekik
19.	Adi Suprpto	68	SD	Petani	Tekik, Temuwuh
20.	Supardiyono	45	SD	Buruh Bangunan	Temuwuh
21.	Supartini	25	SMP	Pedagang	Temuwuh
22.	Musiyah	24	SD	Petani	Temuwuh
23.	Sutanto	35	SD	Pedagang	Temuwuh
24.	Hartinah	42	Sekolah Bidan	Bidan	Temuwuh
25.	Tukirah	35	SD	Petani	Temuwuh
26.	Painah	28	SD	Petani	Temuwuh
27.	Sri Mami	43	SMP	Perangkat Desa	Temuwuh
28.	Paiyem	30	SD	Petani	Temuwuh
29.	Hartadinama	40	SD	Petani	Temuwuh
30.	Ngadiran	36	SMA	Perangkat Desa	Temuwuh
31.	Subardi	35	SD	Petani	Nglampengan, Temuwuh
32.	Zainuri	43	SD	Petani	Nglampengan, Temuwuh
33.	Wataja	63	Tidak Sekolah	Petani	Tanjung, Temuwuh
34.	Sutanto	39	SMP	Pedagang	Temuwuh
35.	Ngadiman	48	SD	Kepala Dusun	Tanjung, Temuwuh
36.	Lasinem	32	SMA	Karyawan KUD	Tekik, Temuwuh
37.	Legiyo	43	SMP	Kaur Desa	Tekik, Temuwuh
38.	Purwanta	37	SD	Petani	Kapingan, Temuwuh
39.	Jumiyem	37	SD	Petani	Kapingan, Temuwuh
40.	Wagiran	40	SD	Petani	Temuwuh

PETA KECAMATAN DLINGO



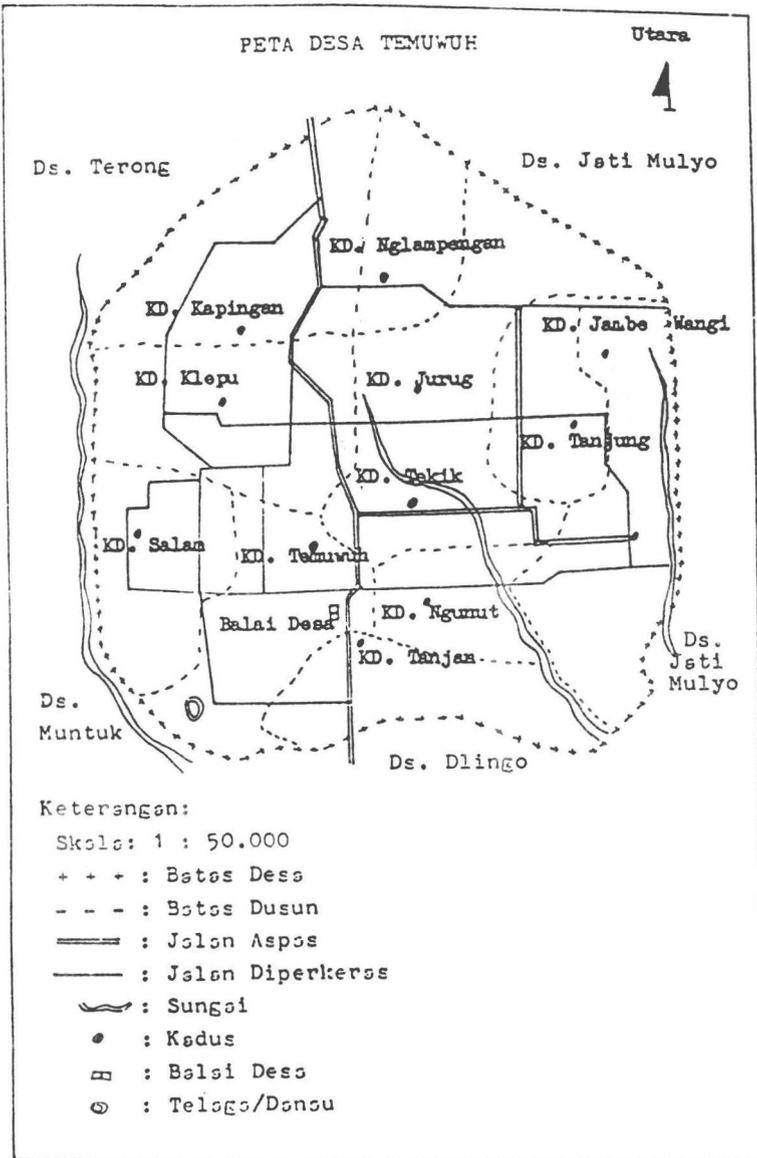
Keterangan:

- .-. : Batas Kecamatan
- : Batas Desa
- : Jalan Aspal
- ~ : Sungai
- : Desa
- ⊕ : Kecamatan
- ▨ : Daerah Penelitian

Utara



Skala: 1 : 75.000



Sumber: Peta Desa Temuwuh

FOTO-FOTO



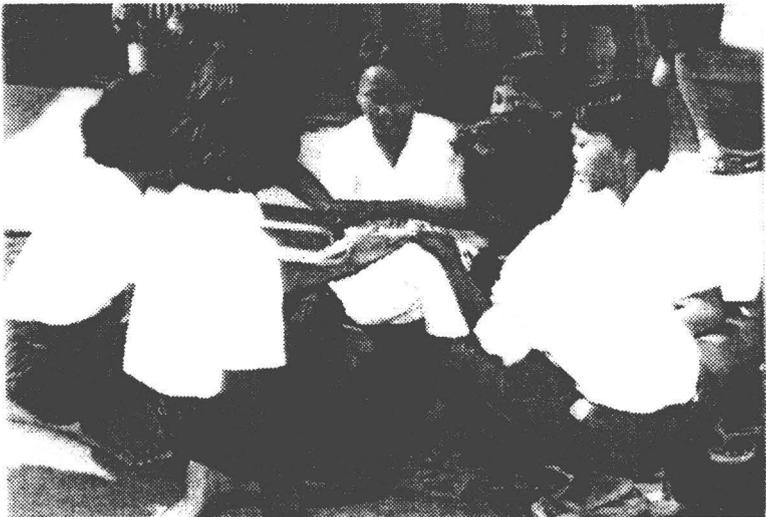
Gambar 1. Permainan Ancak-Ancak Alis



Gambar 2. Seorang Anak Sedang "Ditanyai" Dalam Permainan Ancak-Ancak Alis



Gambar 3. Permainan Dhingklik Oglak-Aglik



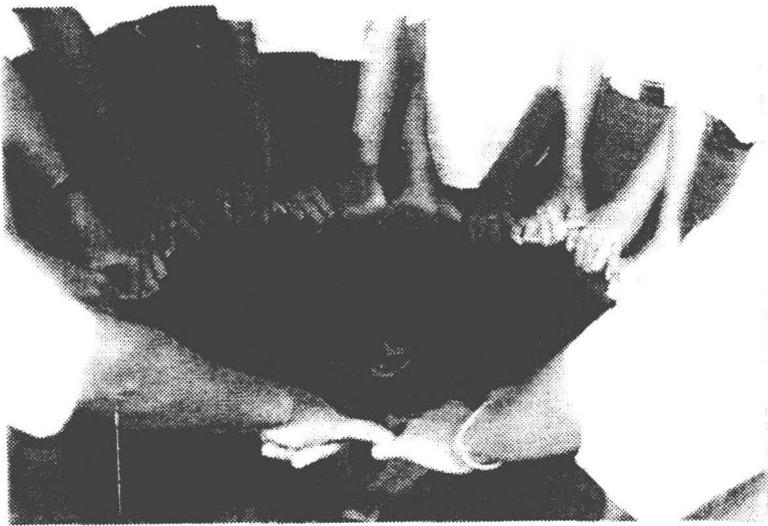
Gambar 4. Permainan Cublak-Cublak Suweng



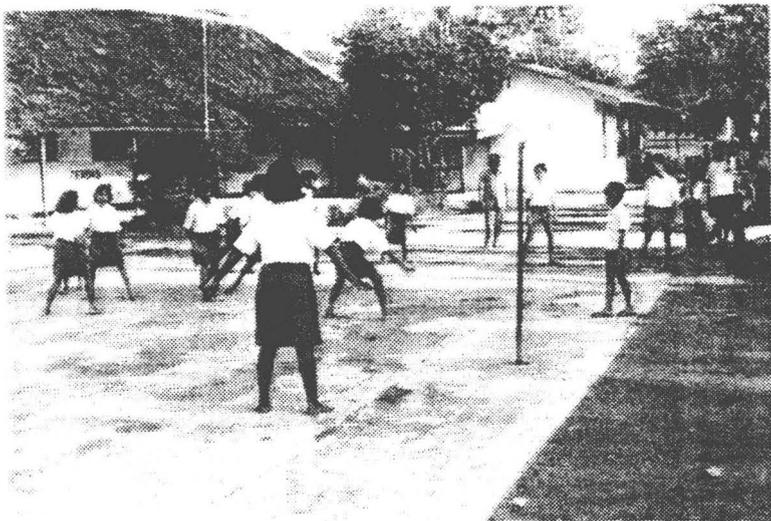
Gambar 5 Seorang Anak Yang Sedang "Jadi" Dalam Permainan Cublak-Cublak Suweng



Gambar 6. Permainan Usreke



Gambar 7. Tampak ikatan yang sangat kuat dan bersatu dalam permainan usreke



Gambar 8. Permainan Gobag Sodor

