

# PELESTARIAN BUDAYA BETAWI PERMAINAN ANAK *CICI PUTRI* DAN *ULABANG/WAK WAK GUNG* : KAJIAN KANDUNGAN KECERDASAN JAMAK

Tuti Tarwiyah

Jurusan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta

*e-mail : Tutit\_unj@gmail.com*

## ABSTRACT

The focus of this paper is on Betawi's children traditional games named *Cici Putri* and *Wak-Wak Gung* that are loaded with multiple intelligences content. The objective of this writing is to raise the importance of awareness of teachers in Jakarta, especially those who teach early learners, to promote traditional Betawi games with all of their advantages. The data collected is based on three previous study results: 1. Multiple intelligences in Betawi children games that uses songs, 2. Educational values in Betawi Folk songs, and 3. Betawi classical songs (*Lagu Dalem*); a study of existence, characteristics, and tips of studying them. The study found out that there are educational values in Betawi traditional games with songs. Based on the recent studies, teachers in Jakarta, especially the art teachers and early learners teachers, have not promoted Betawi folk songs optimally in learning process, especially the songs coming from traditional games. The main reason is that the art teachers do not fully master Betawi art especially the folk songs and songs coming from the traditional games. The games of *Cici Putri* and *Ulabang/Wak-Wak Gung* are the decendent of the traditional game of Betawi until recently is still played by the children in some communities of Betawi.

**Kata kunci:** pelestarian, budaya Betawi, permainan anak *Cici Putri*, permainan anak *Ulabang/Wah-Wak Gung*

## PENDAHULUAN

Bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan anak. Bentuk bermain dapat bermacam-macam. Ada bermain yang menekankan pada segi hiburan, ada yang dapat melatih dan mengembangkan berbagai macam kecerdasan, ada yang menekankan pada aktivitas bermain itu sendiri, ada pula yang menggunakan media tambahan misalnya media lagu/unsur-unsur musik maupun alat bermain lainnya. Bermain yang telah berpola dan menjadi suatu bentuk yang standar dapat dikatakan sebagai permainan.

Permainan yang menggunakan unsur-unsur musik sebagai medianya, masih amat kurang diangkat ke permukaan. Hal ini karena masih sedikit tokoh pendidikan anak yang berlatar belakang seni dan peduli pada usaha peningkatan kecerdasan melalui kegiatan bermain khususnya bermain musik. Campbell dalam *Introduction to the Musical Brain* mengatakan bahwa seorang anak yang mendapat perangsangan melalui musik, gerak, dan kesenian akan semakin cerdaslah dia nantinya (200:220). Juga permainan anak Betawi yang menggunakan unsur musik/syair, saat ini amat susah dijumpai dan seakan tenggelam di tengah hiruk pikuknya perkembangan permainan music modern kecuali permainan *Cici Putri* dan *Ulabang/Wak-Wak Gung*. Itupun hanya pada komunitas terbatas. Selain faktor tersebut, "kendornya" apresiasi masyarakat terhadap musik dalam permainan anak Betawi serta minimnya jumlah fasilitas umum/sarana bermain turut mempengaruhi terhadap keberadaan permainan anak Betawi yang menggunakan unsur musik tersebut.

Vygotsky mendefinisikan bermain sebagai '*an activity that give pleasure to the children*'(1978:92). Jo Ailwood (2002:22) mengemukakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dapat membuat anak belajar *how to develop intellectually and society*. Bahkan Montessori mengemukakan bahwa bicara tentang bermain berarti berbicara mengenai anak tentang '*how to be human*'. Sandra J. Stone dalam *Playing, A Kid's Curriculum* mengemukakan bahwa '*Play is real. It is vital. Play helps children laern about their world naturally*', (2000:5). Menurutnya para ahli mendefinisikan bermain sebagai sebuah kegiatan yang '*intrinsically motivated, freely chosen, process-oriented as opposed to goal-oriented, enjoyable, ordered, just pretend behaviour*' Kolomyjec mengemukakan bermain bahwa: '*It support the development of the child's ability to mediate between thought and action*' (2003:48).

Ada dua teori bermain yang utama, yaitu teori bermain klasik dan teori bermain kontemporer (Sue Docket & Marilyn Fleeer, 2000). Teori bermain klasik dibagi dalam lima teori bermain yaitu : (1)*Teori energi berlebih (Teori Energi Surplus)*. Teori ini beranggapan bahwa manusia bermain apabila mereka memiliki energi berlebih; (2) *Teori rekreasi*. Teori ini berpendapat bahwa bermain sebagai aktivitas yang terkait erat dengan rekreasi. Teori rekreasi ini biasanya mengacu pada teori relaksasi (pengendoran); (3) *Teori melaksanakan insting*. Teori ini mengungkapkan bahwa anak melakukan bermain untuk persiapan kehidupan mendatang setelah dewasa. Teori ini diasosiasikan dengan Karl Groos (1898, 1901) dan kadang - kadang dinamakan *pre - exercise theory*; (4)*Teori rekapitulasi*. Teori ini berpandangan bahwa bermain mengaktifkan tahap-tahap perkembangan manusia. Teori ini menggambarkan bahwa anak dalam kehidupannya melalui berbagai tahap perkembangan. Setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda dan perkembangan anak dapat dioptimalkan melalui bermain; (5) *Teori katarsis*. Katarsis adalah perasaan tertekan disebabkan oleh sandiwara tragedi, atau suatu ungkapan tentang sesuatu yang tidak menyenangkan kemudian diatasi kembali.

Inti bermain klasik adalah bahwa anak melakukan bermain disebabkan karena beberapa unsur, yaitu kelebihan tenaga, hiburan, melaksanakan insting, mengaktifkan tahap-tahap perkembangan, juga mempersiapkan diri pada kehidupannya kelak.

Tipe bermain anak sebagaimana dikemukakan oleh Jeffree dkk dalam Dorothy dibagi dalam 6 bagian, yaitu: *Exploratory Play, Energetic Play, Skilful Play, Social Play, Imaginative Play, dan Puzzle-it-out Play* (1994:18). Keenam tipe ini mengakomodasi teori bermain klasik.

Stone mengemukakan bahwa teori bermain yang digunakan Smilansky yang diadopsi dari teori bermain kognitifnya Piaget sama dengan teori bermain level sosialnya Parten. Ia mengemukakan bahwa *The divisions in this book reflect these play categories: functional, constructive, dramatic, and games with rules*. Sedangkan teori bermain level sosialnya Parten dibagi tiga, yaitu: *solitary play, parralel play, and group play*.

Bermain fungsional (*functional play*) adalah '*repetitive muscle movements with or without object*'. Misalnya berlari, melompat, dan lain-lain. Bermain konstruktif (*constructive play*) adalah bermain yang menggunakan objek atau alat permainan untuk membuat sesuatu. Bermain dramatik (*dramatic play*) adalah bermain peran dengan atau pura-pura berubah bentuk. Permainan dengan aturan (*games with rules*) adalah pengakuan dan penerimaan permainan yang diselaraskan dengan aturan - aturan yang telah ditetapkan terlebih dahulu, sebagaimana dikemukakan oleh Stone, bahwa permainan dengan aturan adalah '*recognition and acceptance of and conformity with pre-established rules*'. Permainan Cici Putri dan Wak-Wak Gung termasuk permainan yang termasuk tipe permainan imajinatif, sosial, dan permainan dramatik,

Musik ialah ungkapan rasa indah manusia dalam bentuk suatu konsep pemikiran yang bulat, dalam wujud nada-nada atau bunyi lainnya yang mengandung ritme dan harmoni (1992:15).

Para pakar lain yang berbicara tentang musik, mereka di antaranya:

- (1) Stravinsky, Musik adalah bahasa pendengaran yang menggunakan tiga komponen dasar: intonasi suara, irama, dan warna nada.
- (2) Howard Gardner, musik muncul lebih awal dibandingkan dengan bakat dalam bidang lain pada intelligence manusia.
- (3) Sheila Fitzgerald, meskipun banyak guru yang bukan musisi, ia mendorong para guru untuk mempergunakan musik sebagai strategi instruksional. Ia mengembangkan pendekatan musik untuk mengajar membaca yang tidak membutuhkan instruksi musik formal.
- (4) Al Bagdadi, musik adalah nada atau bunyi yang dihasilkan dari suara manusia atau suara alat musik (1999:13).
- (5) Sedang menurut Hoffman, dalam Al Bagdadi musik adalah sesuatu yang dikomunikasikan melalui ekspresi emosi. Musik mempunyai ciri-ciri (1) adanya unsur bunyi, (2) adanya pengorganisasian bunyi, (3) adanya makna musikal.

(6) Kamien dalam Tarwiyah, membedakan musik dari jenis bunyi lain yaitu adanya elemen yang melekat pada bunyi yang bersifat musikal (2003:7). Elemen-elemen musik tersebut menurut Van Ess meliputi: (1) warna nada (*timbre*), (2) kecepatan/tempo, (3) intensitas/volume, (4) ketinggian nada (*pitch*) dan (5) durasi.

Pendidikan seni memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural (2001:7). Dengan demikian, pendidikan musik di sekolah, dapat dijadikan sebagai dasar pendidikan dalam membentuk jiwa dan kepribadian. Sebagaimana dinyatakan Plato dalam Rohidi, bahwa pendidikan seni dapat dijadikan dasar pendidikan, karena untuk membentuk suatu kepribadian yang baik dilakukan melalui pendidikan seni.

Menurut Piaget, anak usia dini (0-1 tahun) berada pada tahapan perkembangan sensori motorik. Pada usia ini anak dapat merespon bunyi-bunyian musik sejak lahir. Sebagaimana pendapat Bronson bahwa *young infants can not play musical instruments, they enjoy producing interesting sounds with bells and rattles, and they respond to music from birth.*

Untuk anak usia 1-2 tahun, Bronson mengemukakan bahwa *they use the drum as a hammering toy rather than as a musical instruments*, usia 2-3 tahun bahwa *they are generally interested in sound and repetition.* Contoh untuk kegiatan ini adalah mengikuti/mengulang nada-nada instrumen ritmik. Mereka juga menyenangi lagu-lagu sederhana.

Selanjutnya, usia 3-4 tahun anak-anak *enjoy* menggunakan alat-alat musik yang simpel dan berpartisipasi dengan keinginan yang sangat besar (*eagerly*) pada irama sederhana, nyanyian, dan aktivitas bergerak. Ia juga menambahkan bahwa *older toddler respond enthusiastically to musical and rhythm instruments.*

Anak usia 4-5 tahun. Anak pada usia ini telah dapat menyanyi sambil memimpin permainan. Mereka sangat menikmati bereksperimen dengan instrumen-instrumen perkusi dan memainkannya dengan anak-anak lain. Mereka juga sudah dapat bermain pada beragam variasi instrumen termasuk kastanyet dan xilofon.

Anak usia 6-8 tahun: (1) Anak dapat mulai belajar memainkan alat musik sederhana yang sesungguhnya (2) anak mulai belajar membaca musik, (3) anak dapat menirukan lagu yang sering didengar disertai gerakan dengan irama lagu yang variatif (4) anak dapat mengkreasi lagu dengan bentuk sederhana disertai gerak-gerak. (5) anak dapat melanjutkan arah melodi yang bersifat kreasi dari penggalan melodi yang dinyanyikan guru atau orang dewasa. (6) anak sudah memainkan instrumen yang menggunakan keterampilan motorik halus.

Mengacu hal yang dapat dilakukan anak sesuai dengan tahapan usianya dalam bermain musik, dapat diasumsikan adanya jenis-jenis permainan yang menggunakan unsur musik/lagu sesuai dengan tahapan usia tersebut. Termasuk dalam hal ini permainan anak Betawi di Jakarta.

Seorang profesor pendidikan dari Harvard University, Howard Gardner menemukan sesuatu yang berbeda dengan yang telah menjadi tradisi umum

tentang teori kecerdasan. Ia menemukan teori kecerdasan jamak. Menurutny *'the ultimate validation of the idea that individual differences are important* (Julia Jasminne,tt)'. Gardner banyak mengingatkan para guru untuk memperhatikan keberbedaan itu.

Dalam studinya tentang kapasitas manusia, Gardner mengembangkan kriteria untuk mengukur bahwa bakat itu benar-benar suatu kecerdasan. Baginya setiap kecerdasan seharusnya memiliki ciri perkembangan yang dapat diamati dalam populasi tertentu (Linda Campbell dkk, 2002). Pada awal penemuannya, Ia menemukan 7 macam jenis kecerdasan yaitu kecerdasan : linguistik, logika-matematika, spasial, kinestetik tubuh, musik, interpersonal, dan intrapersonal. Selanjutnya, ditemukan pula kecerdasan natural yaitu terkait dengan hal-hal yang bersifat alami yang dimiliki anak, termasuk kemampuan mengenal segala yang berada di sekitar lingkungan anak.

Jadi, dapat dikatakan bahwa kecerdasan jamak adalah kecerdasan yang amat banyak jenisnya, ada pada tiap individu dan digunakan dengan cara-cara yang sangat personal sehingga dapat dikembangkan dengan cara yang berbeda pada tiap individu sesuai dengan latar belakang budaya dan karakternya.

## **METODE**

Metode penelitian ini adalah kualitatif yang lebih terfokus pada jenis penelitian etnografi. Pertanyaan dalam penelitian ini terdiri dari : (1) Bagaimana bentuk permainan Cici Putri dan Wak Wak Gung/Ulabang/La Ulabang/Uler Naga? (2) Aspek kecerdasan jamak apa saja yang terdapat pada permainan anak Betawi yang menggunakan lagu tersebut?

Pengumpulan data berdasar pada observasi situasi yang wajar, tanpa dipengaruhi oleh siapapun dengan sengaja. Sesuai dengan masalah dan fokus penelitian ini, sumber data penelitian:

- 1) *Key informan*, dipilih secara purposif. Dalam penelitian adalah para orang tua saksi dan pelaku sejarah kehidupan Jakarta. Di antaranya Sunah Andreas, Jali Jalut.
- 2) Peristiwa, berbagai peristiwa khususnya peristiwa anak yang melakukan permainan anak di Jakarta dan kota penyangganya.
- 3) Dokumen yang relevan dengan masalah dan fokus penelitian.

Analisis data dilakukan sejak awal dan sepanjang proses penelitian berlangsung, dengan analisis data kualitatif menurut langkah-langkah pendekatan etnografi yang dikemukakan oleh Spradley, dimulai dengan analisis domain, analisis taksonomi, analisis komponen, dan analisis tema.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Untuk kali ini akan dibahas dua permainan yaitu Cici Putri dan Wak-Wak Gung, sebab keduanya sampai saat ini masih bertahan dimainkan anak-anak pada komunitas Betawi di Jakarta yang masih kental, seperti di daerah Jagakarsa,

Jakarta Selatan, dan Rawamangun Jakarta Timur, sedang pada penyangga kota Jakarta masih dimainkan di Depok dan Tangerang.

### **Permainan Anak Betawi Cici Putri**

**Syair:** *Cici putri cilele cilepong,  
Ali-ali pepadatan tiga rubas kesusuban,  
Ma nona Ma nona si...(menyebut nama yang ditunjuk)  
minta kembang apa?  
(Anak yang ditunjuk menjawab) Kembang duren  
Pulang pulang dapet laki keren/ Pulang-pulang lakinya keren*

### **Syair versi Lain:**

*Cici putri  
Tembako lima koli  
Mak none mak none  
Si...minta apa? (jawab) minta duren  
Pulang – pulang lakinya/ayahnya keren*

Permainan Cici Putri dapat dimainkan oleh sekitar 4-6 anak. Permainan diawali dengan proses pemilihan pemimpin permainan (biasanya melalui Hompimpah/Gambreng). Seluruh pemain duduk melingkar sambil menyodorkan dua jari tangan kanan yaitu jari telunjuk dan tengah, sementara jari yang lain ditekuk/ dikepalkan ke dalam.

Pemain yang telah mendapat giliran (sebagai tanda pemain tersebut telah mendapat giliran), harus menyilangkan satu tangannya ke pundaknya. Permainan diteruskan sampai semua pemain mendapat giliran untuk kedua jari tangannya. Setelah semua mendapat giliran, semua peserta akan meenyilangkan kedua tangannya ke pundak masing-masing, lalu Pemimpin permainan akan bertanya satu persatu kepada peserta: (T) *Ini pintu apa?* (J) *Pintu kayu,* (T) *Kuncinya kemana?* (J) *Kecebur (tenggelam),* (T) *Kecebur di mana?* (J) *Di kali (sungai),* (T) *(Bisa dibuka apa engga (tidak)?,* (J) *Bisa.* Setelah dijawab bisa, pemimpin akan menarik tangan peserta secara mudah yang disilangkan di depan dada ke pundaknya. Namun untuk tangan yang satunya berbeda: (T) *Ini pintu apa?* (J) *Pintu besi,* (T) *Kuncinya kemana?* (J) *Kecebur,* (T) *Kecebur di mana?* (J) *Di laut,* (T) *Bisa dibuka apa engga?* (J) *Engga (tidak).* Saat dijawab *engga,* maka pemimpin akan menarik tangan peserta yang disilangkan namun sambil memegang erat pundaknya supaya pegangannya (yang diidentifikasi sebagai pintu besi) dapat terbuka. Hal seperti ini pun dilakukan secara bergiliran hingga seluruh peserta memperoleh giliran.

Versi cara memainkan permainan Cici Putri cukup beragam. Ada yang hanya sampai pada pemimpin menjawab keinginan peserta yang menyebut nama bunga, adapula yang sampai akhir sebagaimana disebutkan di atas.

### **Ulabang/Ulabang/Wak Wak Gung**

#### **Syair :**

*La ulabang ...*

*Ulabang panjang buntutnya  
Kira-kira barang secabang  
Keong masuk jaga lobang  
Bang bang tut coco cibang....bang bang tut coco cibang....*

**Syair versi lain:**

*U ulabang ...  
Ulabang panjang buntutnya  
Daun lidah daun cupang  
Saya masuk jangan slempang*

Permainan Ulabang dengan versi lainnya yang dimainkan sezaman dengan versi ini adalah yang menggunakan lagu *Wak Wak Gung*. Adapun syair lagunya adalah sebagai berikut:

*Wak Wak Gung  
Nasinya nasi jagung  
Lalapnya lalap kangkung  
Pit alaipit kuda lari kejepit sipit*

**Syair versi lain:**

*Wak wak gung  
Nasinya nasi jagung  
Lalapnya lalap kangkung  
Pit alaipit kuda lari kejepit  
Kosong...kosong...kosong  
Isi...isi...isi... (diulang-ulang sampai pemain terakhir ditangkap)*

**Syair versi lain** selengkapnya yaitu:

*Wak wak gung  
Nasinye nasi jagung  
Sarang gaok di po'on jagung  
Gang...ging...gung  
Pit alaipit  
Kuda lari kejepit  
Sipit  
Tam tambuku  
Seleret daon delime  
Patah lembing patah paku  
Trek belimbing tangkep satu*

### **Analisis Kandungan Multiple Intelligences pada Permainan Anak Betawi Cici Putri dan Ulabang/Wak-Wak Gung Permainan Cici Putri**

Permainan Cici Putri mengandung delapan aspek kecerdasan jamak, yaitu kecerdasan: musik, berbahasa, interpersonal, intrapersonal, logis matematik, spasial, bodi kinestetik, dan natural.

Kecerdasan musik dapat dilihat pada penggunaan lagu dalam permainan ini. Unsur musik yang menonjol dalam permainan Cici Putri ini adalah unsur Irama yang rata. Irama yang rata mengikuti tempo lagu yang ditandai oleh pulsa/denyutan teratur. Pulsa dalam permainan Cici Putri dapat ditandai pada waktu pemimpin permainan menyanyikan lagu Cici Putri sambil menunjuk jari/tangan pemain dan berhenti seiring habisnya lagu.

Ditinjau dari sudut melodi, permainan Cici Putri dapat membuat anak cepat menguasai lagu karena interval yang digunakan dalam rangkaian melodi bersifat melangkah sehingga akan memudahkan anak dalam hal menyanyikannya.

Nada-nada yang digunakan pun ambitusnya hanya dari 1 (do) sampai 6 (la). Sebagaimana diketahui bahwa ciri-ciri lagu anak yang baik adalah yang tidak melebihi satu oktaf.

Perhatikan melodi lagu permainan Cici Putri di bawah ini:

2/4	I 5	<u>6</u> 3	I 5	<u>1</u> 3	I 5	<u>6</u> 3	I 5	2	<u>2</u> 2	I
	Ci	ci put	ri	Ci le	le	Ci le	pong A		li a	
	<u>I 2</u> 2	<u>2</u> 5	I <u>3</u> 3	<u>2</u> 5	I <u>3</u> 3	<u>2</u> 2	I 1	<u>2</u> 2	I	
	li pe	ma da	tan Ti	ga ru	bas ke	su su	pan	Ma no		
	I 3	<u>2</u> 2	I 3	<u>2</u> 5	I 3 3 3 3	<u>2</u> 2	I 3 2	<u>2</u> 2	I	
	ne	ma no	ne	Si A	ni mintakembang	a pa?	(Kembang du			
	I 3	2	I 3	<u>2</u> 5	I 3	<u>2</u> 2	I 1	-	II	
	ren)	Ka	sih	la ki	nya yang	ke	ren			

Kecerdasan Bahasa dalam permainan Cici putri adalah dengan adanya media syair dalam lagu permainannya. Ada beberapa versi syair lagu Cici Putri, namun intinya berisikan tentang diberikannya kesempatan kepada pemain yang beruntung untuk mengajukan permintaan dengan menyebut nama salah satu bunga. Pada saat menyebut nama bunga tersebut, ada semacam pembelajaran kepada anak untuk mencari padanan kata berima sama yang mengandung harapan untuk mendapatkan hal positif, (tentang harapan suaminya kelak atau harapan kepada bapaknya agar pulang dari bekerja membawakan sesuatu yang menyenangkan), maka si anak harus cerdas memilih kata (nama bunga) yang bunyi akhirnya akan sama. Jadi, dalam kecerdasan bahasa ini anak tidak hanya terlatih karena menggunakan syair semata, melainkan terlatih membuat pantun dengan memadankan nama bunga dengan harapan positif yang diinginkan.

Kecerdasan Interpersonal dapat dilihat dari ketentuan jumlah pemain yang menuntut permainan ini paling tidak 3 orang. Adanya ketentu ini akan membuat



anak akan berinteraksi dengan temannya. Kebersamaan akan membuat mereka terlatih, dan pada akhirnya cerdas berinteraksi.

Kecerdasan intrapersonal dapat terlatih melalui latihan dialog/cerita dalam permainan ini. Contoh anak akan berusaha hapal mengenai nyanyian dan dialog dengan pemimpin permainan agar bisa bermain bersama dan menjawab saat ditanya dalam permainan. Di samping itu anak juga jadi pandai membuat pantun/kata-kata berirama.

Kecerdasan logis matematis dalam permainan ini dapat ditunjukkan melalui syair lagu bagian dialog. Anak-anak akan terlatih kekritisan berpikirnya.

*Perhatikan dialog permainan Cici Putri di bawah ini:*

*T: Ini pintu apa?*

*J: pintu kayu*

*T: Kuncinya kemana/kuncinya ada enggak?*

*J: Ilang (hilang)*

*T: Ilangnya dimana?*

*J: Di Kali (sungai)*

*T: Pintunya bisa dibuka enggak?*

*J: Bisa.* {Kalaupun dijawab tidak, pegangan tangan akan dibiarkan dengan mudah ditarik (dimaksudkan seperti mudahnya membuka pintu)}.

*T: Ini pintu apa?*

*J: Pintu besi*

*T: Kuncinya kemana?*

*J: Ilang*

*T: Ilang dimana?*

*J: Kecebur (tenggelam) ke laut*

*T: Bisa dibuka enggak?*

*J: Enggak!* (Seiring dijawab tidak, maka penanya (pemimpin permainan) akan menarik pegangan tangan pemain secara paksa: main kuat-kuatan.

Kecerdasan spasial dapat terstimulasi melalui adegan mempertahankan pintu besi saat akan dibukapaksa yang divisualisasikan dengan memegang erat-erat salah satu bahu. Usaha mempertahankan terlepasnya pegangan menuntut keterampilan menguasai ruang permainan agar ketika terlepas tidak mengenai anggota tubuh teman mainnya.

Kecerdasan Bodi kinestetik dalam permainan ini dapat dilihat melalui aktivitas adegan tarik menarik dalam dialog "kalo kuncinya kecebur di laut, saya boleh buka pintu ini?" yang lalu dijawab "boleh". Adegan ini akan melatih otot-otot tangan anak.

Kecerdasan natural dengan sendirinya terstimulasi jika anak melakukan permainan ini. Melalui permainan dan syair lagu, anak mengenal tentang sungai, laut, pintu kayu, pintu besi, tentang sebutan *Ci' Putri* (tuan putri) bagi anak raja. Kecerdasan natural lainnya adalah ketika anak bermain khususnya bermain yang

menggunakan nyanyian dikarenakan, pada dasarnya anak suka bermain dam anak juga suka musik.

Perhatikan tabel berikut ini:

**Tabel 1a Aspek kecerdasan jamak permainan Cici Putri**

Kecerdasan Jamak Permainan	Musik	Bahasa	Inter Personal	Intra personal	Logis Matematik	Spasial	Bodi Kinesmetik	Natural
Cici Putri	Melodi	Syair Lagu	Interaksi Permainan	Kepandaian menjawab , usaha menghapal nyanyian	Syair Lagu: pintu kayu mudah dibuka, pintu besi susah dibuka (jika kuncinya hilang)	Gerak an mem perta hanka n pintu besi tetap tertut up mem butuh kan penga turan ruang gerak yang tepat.	Tarik menarik anggota badan	Anak mengen al sungai, laut, pintu kayu, pintu besi
	Pola Irama	Pantun/ Rima		Pantun	Sungai kecil, laut luas			
	Merasakan pulsa							

Ditinjau dari teori bermain klasik, Kandungan aspek-aspek kecerdasan jamak permainan Cici Putri memiliki keselarasan dengan beberapa teori bermain klasik. Kandungan kecerdasan musik dan bahasa dalam permainan Cici Putri selaras dengan teori bermain klasik rekreasi, dimana permainan berfungsi sebagai hiburan. Kandungan kecerdasan interpersonal, intrapersonal, dan logis matematis dalam permainan Cici Putri selaras dengan teori bermain klasik katarsis, karena dalam permainan ini ada adegan membuka pintu tanpa kunci. Pada dunia nyata, hal ini tidak mungkin dapat dilakukan anak, dan ini akan membuat anak tertekan. Dalam permainan, mereka dapat menunjukkan bahwa mereka mampu hanya dengan mengeluarkan tenaga menahan tangan dari tarikan tangan lawan.

Kandungan kecerdasan bodi kinestetik dalam permainan ini selaras dengan teori bermain klasik energi berlebih (*surplus energy*). Perhatikan tabel keselarasan permainan Cici Putri dengan teori bermain klasik di bawah ini:

**Tabel 1b. Keselarasan Permainan Cici Putri dengan Teori Bermain Klasik**

Teori Bermain Klasik	Energi Surplus	Rekreasi	Melaksanakan Insting	Rekapitulasi	Katarsis

Permainan					
Cici Putri	Tarik menarik anggota badan	Menyanyi lagu Dialog	Menghadapi masalah harus dipecahkan	-	Mampu membuka pintu besi tanpa kunci

### Permainan Wak Wak Gung/Ulabang

Permainan Ulabang yang dimainkan dalam jumlah besar mengandung delapan aspek kecerdasan jamak, yaitu kecerdasan: Musik, Bahasa, Interpersonal, Intrapersonal, logis matematis, Spasial, Logis matematis, Bodi kinestetik, dan Natural.

Kandungan aspek kecerdasan musik setidaknya muncul karena permainan ini menggunakan lagu sebagai pengiring permainan. Melalui lagu, anak dapat merasakan denyut pulsa dan ayunan birama juga menjadi terlatih karena saat mereka berjalan mengelilingi penjaga sambil menyanyikan lagu Ulabang, anak-anak melakukannya dengan menjaga tempo lagu/sesuai irama lagu.

Ditinjau dari segi ambitus nada (1-5) dan melodinya, lagu Ulabang akan membuat anak cepat menguasai lagu.

Perhatikan melodi lagu permainan Ulabang di bawah ini:

2/4

I 5	6 3	I 5 3	3 5 I
U	u la	bang u	la bang
Posisi kaki: Kanan	Kiri	Kanan	Kiri

I 5 5	6 3	I 5 2	2 2 I
pan jang	bun tut	nya' Ki	ra ki
Posisi kaki: Kanan	Kiri	Kanan	Kiri

I 2 2 2	2 5	I 3 3	2 5 I
ra ba rang	se ca	bang Ke	ong ma
Posisi kaki: Kanan	Kiri	Kanan	Kiri

I 3 3	2 2	I 1	1 1 I
suk ja	ga lo	bang	Bang bang
Posisi kaki: Kanan	Kiri	Kanan	Kiri

I 3 1	3 5	I 1	1 1 I
tut co	ko ci	bang	Bang bang
Posisi kaki: Kanan	Kiri	Kanan	Kiri

I 3 1	3 5	I 1	0 II
tut co	ko ci	bang	
Posisi kaki: Kanan	Kiri	Kanan	Kiri

Ditinjau dari segi nada dan melodi, lagu Ulabang akan membuat anak cepat menguasai lagu. Demikian pula penggunaan nada dalam lagu Ulabang yang memiliki ambitus 1 (do) sampai 5 (sol) menjadikan lagu ini mudah dikuasai.

Perhatikan syair awal permainan ini yang berima:

*U'ulabang*

*Ulabang panjang buntutnya*

*Kira-kira barang secabang*

Pada syair/lirik permainan Ulabang, walau tidak berbentuk pantun secara murni, namun bunyi akhir dari tiap baris lebih didominasi bunyi "bang". Di samping itu, kecerdasan bahasa dalam lirik permainan ini, dapat menstimulasi rasa estetika bahasa anak yaitu dengan terkondisinya anak mencari, membuat, dan berkreasi membuat pantun. Perhatikan pula lirik pada permainan Wak Wak Gung yang notabene sama dengan permainan U'ulabang di bawah ini:

*Wak wak gung*

*Nasinya nasi jagung*

*Lalapnya lalap kangkung*

*Gang ging gung*

Akhir dari baris-baris lagu di atas berbunyi "ung".

Pada syair berikutnya pun demikian, yaitu:

*Pit alai pit*

*Kuda lari kejepit*

*Sipit*

Akhir dari baris-baris lagu berbunyi pit.

Kandungan aspek kecerdasan interpersonal muncul karena permainan ini dimainkan oleh banyak anak. Dalam permainan ini anak dikondisikan untuk kompak dalam menyanyikan lagu dan mengatur tempo saat mengelilingi penjaga.

Kandungan aspek kecerdasan intrapersonal muncul pada saat pemain yang ditangkap penjaga harus memilih salah satu di antara kedua penjaga tersebut. Walau yang nampak ada unsur *Guessing* saat memilih penjaga yang menangkap, tapi sebenarnya para pemain berikutnya (setelah pemain pertama yang tertangkap) telah mengetahui masing-masing kode kedua penjaga, sehingga pemain umumnya akan memilih penjaga yang dianggap lebih kuat badanya/lebih lincah larinya.

Kandungan kecerdasan spasial muncul saat pemimpin atau pemain mengatur strategi posisi yang menguntungkan. Posisi yang dimaksud adalah posisi menghindari kejaran maupun posisi mengejar lawan main.

Kandungan aspek kecerdasan bodi kinestetik muncul pada 2 bagian permainan. Pertama saat mereka (pemain) berperan sebagai *Ula* (ular) mengelilingi penjaga berkali-kali. Bagian lainnya yang tak kalah pentingnya memunculkan kecerdasan bodi kinestetik adalah saat seluruh pemain menjadi 2 kelompok besar yang saling bertarung menjaga/ mempertahankan anggota

kelompoknya maupun merebut anggota kelompok lain. Para pemain akan berlari kesana kemari dengan lincah agar tidak terlepas

Kandungan kecerdasan natural dapat dilihat dengan sendirinya jika anak melakukan permainan ini. Melalui permainan Ulabang ini anak belajar/mengenal tentang hewan Ulabang (Kelabang), istilah buntut, dan lobang (lubang). Jika menggunakan lagu Wak-Wak Gung, anak jadi mengenal/belajar tentang tanaman jagung, tanaman kangkung, hewan gaok (burung gagak), dan hewan kuda. Kecerdasan natural pada permainan ini juga terjadi karena pada dasarnya anak-anak menyukai permainan dan musik.

Berdasarkan paparan dan analisis kecerdasan jamak di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan Ulabang/Wak-Wak Gung mengandung aspek-aspek kecerdasan jamak sebagaimana tabel berikut ini:

**Tabel 2b. Keselarasan Permainan Wak - Wak Gung dengan Teori Bermain Klasik**

Teori Bermain Klasik Permainan	Energi Surplus	Rekreasi	Melaksanakan Insting	Rekapitulasi	Katarsis
Wak - Wak Gung	Berjalan seperti ular Memperebut-kan anggota	Menyanyi lagu Dialog	Memilih pemimpin yang diyakini dapat melindungi	Bermain sebagai upaya optimalisasi tahap perkembangan	Keberanian memasuki sarang ular

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan pada kumpulan data dari lapangan dan analisis data tentang permainan anak Betawi Cici Putri dan Ulabang/Wak-Wak Gung, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

- 1) Terdapat delapan aspek kandungan kecerdasan jamak dalam masing-masing permainan Cici Putri dan Ulabang/Wak-Wak Gung. Adapun kedelapan aspek kecerdasan jamak tersebut adalah: kecerdasan musik, kecerdasan bahasa, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan logis matematis, kecerdasan spasial, kecerdasan bodi kinestetik, dan kecerdasan natural.
- 2) Terdapat keselarasan/kesesuaian antara permainan anak Betawi yang menggunakan lagu dengan teori bermain klasik. Adapun teori bermain klasik yang mendukung permainan anak Betawi yang menggunakan lagu tersebut ialah: teori bermain energi surplus, teori bermain rekreasi, dan teori bermain katarsis.

Kesimpulan utama dalam penelitian ini adalah bahwa permainan anak Betawi Cici Putri dan Ulabang/Wak-Wak Gung harus disosialisasikan dan dilestarikan mengingat akan sangat menguntungkan berbagai pihak karena di

samping dapat menstimulasi kecerdasan jamak anak, juga membantu pemerintah dalam melestarikan kekayaan budaya bangsa. Khusus bagi anak, dapat memberi andil dalam pendidikan multikultural, dimana anak dipersiapkan pada dunia tanpa batas yang berpandangan menghargai banyak budaya, namun juga tidak tercerabut dari akar budaya yang membesarkannya.

Atas dasar hasil temuan penelitian tentang permainan anak Betawi dan hasil analisis tentang kandungan kecerdasan jamak yang ada di dalamnya, penulis memberikan beberapa saran kepada:

- 1) Pemerintah, agar lebih serius mensosialisasikan kesenian Betawi, khususnya permainan anak Betawi yang menggunakan nyanyian.
- 2) Guru, agar tidak ragu untuk mengajarkan kesenian Jakarta, khususnya permainan anak Betawi, karena memiliki banyak manfaat sekaligus.
- 3) Masyarakat umum, agar ikut memberikan dukungan pada anak-anak yang membawa permainan ini kepada masyarakat.
- 4) Pemerhati budaya, agar turut serta mengangkat permasalahan permainan anak, khususnya permainan anak Betawi yang berada di ibu kota.

## DAFTAR PUSTAKA

Al Bagdadi, Abdurahman. 1991. *Seni Dalam Pandangan Islam*. Jakarta : Gema Insani.

Ardan, SM. 2004. *Permainan Betawi*. Jakarta: Forum Budaya Betawi.

Bastomi, Suwaji. 1993. *Proses Apresiasi, Kreasi, dan Belajar*. Semarang: IKIP Semarang Press.

Britton, Lesley. 1992. *Montessori Play and Learn: A Parents Guide to Purposeful Play From Two to Six*. New York: Crown Publ..

Bronson, Martha B. 1995. *The Right Stuff For Children Birth to 8. Selecting Play Materials To Support Development*. Washington: National Association for the Education.

Bungin, Burhan. (Ed.). 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Campbell, Don. 2001. *Efek Mozart*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Campbell, Linda. 2006. Bruce Campbell, Dee Dickinson. 200 *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. (Penerjemah: Tim Intuisi). Depok: Intuisi Press.

- \_\_\_\_\_. 2002. *Multiple Intelligences: Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*. (Penerjemah: Tim Inisiasi). Depok: Inisiasi Press.
- Catron, Carol E., and Jan Allen. 1999. *Early Childhood Curriculum A Creative-Play Model. Second Edition*. Columbus, Ohio: Prentice-Hall.
- Conny R. Semiawan. 2007. *Catatan Kecil tentang Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1983. *Permainan Rakyat Daerah Sumatra Selatan*. Jakarta: Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Depdiknas. 2001. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Seni Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdiknas.
- Dewantara, Bambang Sokawati. 1989. *Ki Hadjar Dewantara, Ayahku*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Dockett, Sue & Marilyn Fleer. 2000. *Play and Pedagogy in Early Childhood*. Marrickville NSW: Harcourt. Australia.
- Education Department Of Victoria. 1981. *A Guide To Music In The Primary School*.
- Gardner, Howard. 1993. *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*. New York: BasicBooks.
- Gunawan, Ki. 1989. *Ki Hajar Dewantara dalam Pandangan Cantrik dan Mentriknnya*. Jogjakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Hartono, dkk. 2006. "Model Pembelajaran Seni Berbasis Kompetensi pada Anak Usia Dini" *Hasil Penelitian Hibah Bersaing tahun 2005/2006 Universitas Negeri Semarang*.
- Jasminne, Julia. tt. *Profesional's Guide Teaching with Multiple Intelligences Teacher Created Materials, Inc*.
- Jeffrey, Dorothy M., Roy McConkey, Simon Hewson. 1994. *Let Me Play*. Canada: Humen Horizons Series.

- Johnson, J.E., J.F. Christie, T.D. Yawkey. 1999. *Play and Early Childhood Development*, New York: Longman, An Imprint of Addison Wesley Longman.
- Kuffner, Trish. 2004. *Play & Learn: 300 Aktivitas Bermain dan Belajar Bersama Anak (Usia 3-6 tahun)*. (Penerjemah: Emilia Sekti Ariyanti). Jakarta: Elex Media Komputindo, Januari 2004.
- \_\_\_\_\_. 2003. *Play & Learn: 280 Aktivitas Bermain dan Belajar Bersama Anak (Usia 6-10 tahun)*. (Penerjemah: Enny Widianingsih). Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Millar, Susanna. 1972. *The Psychology of Play*. Harmondsworth: Penguin Books Ltd.
- Milles Matthew B., dan Huberman, A. Michael. 1992. *Analisis Data Kualitatif (Terjemahan. Tjetjep R.R.)*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Mitchell, E.D and B.S. Mason. 1980. *The Theory of Play*, New York: Barnes and Co.
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Cet. ke-22. Bandung : Pt Remaja Rosdakarya.
- Naisaban, Ladislaus. 2002. *Bergembira Bersama 100 Permainan Rakyat*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ortiz, John M. 2002. *Nurturing Your Child with Music: Menumbuhkan Anak-anak yang Bahagia, Cerdas, dan Percaya Diri dengan Musik*. (Penerjemah: Juni Prakoso). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Piaget, J. 1962. *Play, Dream and Imitation in Childhood*, New York: Norton.
- Rieber, L.P. 1996. "Seriously Considering Play: Designing Interactive Learning Environments Based on the Blending of Microworlds, Simulations and Games". *Educational Technology Research and Development*, p. 2.
- Rohidi, T. R. 2000. *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*. Bandung: STSI Bandung.
- Sheppard, Philip. 2007. *Music Makes Your Child Smarter: Peran Musik dalam Perkembangan Anak*. (diterjemahkan oleh Henry Wisnu Dewanto). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Soedarsono, R.M. 1992. *Pengantar Apresiasi Seni*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Spradley, James P. 1997. *Metode Etnografi*. (Penerjemah: Misbah Zulfa Elizabeth). Yogyakarta: Tiara Wacana.



- \_\_\_\_\_. 1980. *Participant Observation*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Sumaryanto, Totok. 2002. "Tes Bakat Musik Anak Sekolah Dasar". *Laporan Penelitian*. Semarang : IKIP Semarang Press.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Usia Dini)*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Stone, Sandra J. 1998. *Playing A Kid's Curriculum*. Scott Foresman Glenview: Good Year Books.
- Tarwiyah, Tuti. 2003. "Nilai-nilai Musik Betawi" *Laporan Penelitian*. Jakarta: FBS Universitas Negeri Jakarta.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Vygotsky, L. 1978. 'The Role of Play in Development', in M. Cole at. al, *Mind in Society, the Development of Higher Psychological Process*, Cambridge: Harvard University Press.
- Warner, Penny. 2003. *Play & Learn: 150 Aktivitas Bermain dan Belajar Bersama Anak (Usia 3-6 tahun)*. (Penerjemah: Pangesti Atmadibrata & Robin Bernadus). Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Wolfberg, Pamela J. 1999. *Play and Imagination in Children With Autism*. New York and London: Colombia University.