

PERMAINAN TRADISIONAL YANG MENGGUNAKAN LAGU DI KABUPATEN KENDAL KAJIAN BUDAYA

MS Viktor Purhanudin

Prodi Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Semarang

e-mail: juaraglend@gmail.com

Abstrak

Permainan tradisional yang menggunakan lagu di Indonesia kini mulai mengalami krisis eksistensi padahal di dalamnya berisi muatan kebijaksanaan lokal yang penuh makna dan nuansa pendidikan anak, namun di kabupaten kendal permainan tersebut masih eksis dan di mainkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana jenis dan bentuk permainan tradisional yang menggunakan lagu di kabupaten kendal serta mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana aspek budaya yang terkandung di dalamnya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa pengamatan, wawancara, dan studi pustaka. Analisa data menggunakan teknik triangulasi data dengan model etnografi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada tiga jenis dan bentuk permainan tradisional yang menggunakan lagu yang masih eksis dan dimainkan yaitu cublak – cublak suweng, dan jamuran, berdasarkan anilisi budaya terdapat aspek nilai – nilai budaya yang penuh dengan pesan pendidikan, kerakyatan, religi dan perjuangan. Aspek budaya inilah yang membuat permainan tradisional yang menggunakan lagu bermakna dalam kehidupan masyarakat kabupaten Kendal.

Kata Kunci: Tradisional, Permainan tradisional, Lagu, budaya

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan kenyataan produk budaya yang selalu ada di setiap kehidupan masyarakat. Dalam pengertian yang sederhana, permainan tradisional adalah permainan yang berjiwa anak-anak dan menjadi bagian dari aktivitas anak sehari-hari. Terminologi “anak-anak” dirumuskan oleh Bayless & Ramsey sebagai kehidupan manusia usia antara 3 tahun hingga 10 tahun (Colombus, Toronto, London, Sydney: Charles E. Merrill Publishing Company, A Bell & Howell Company, 1986). Permainan merupakan bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan proses pembentukan karakter anak. Permainan pada anak bertujuan untuk mencari kesenangan semata yang dilakukan secara bersama atau individu yang tanpa disadari akan sangat bermanfaat bagi pencapaian perkembangan baik fisik, intelektual, sosial moral dan emosional dikarenakan dalam permainan tersebut pikiran dan fisik anak akan bekerja secara optimal.

Piaget (1962) menjelaskan bahwa “permainan tradisional dapat mengasah kemampuan motorik anak, baik kasar maupun halus, serta gerak refleksinya”. Selain gerakan motorik, anak juga dilatih bersikap sabar dan juga konsentrasi. Melihat

manfaat-manfaat tersebut, sebenarnya permainan tradisional ini penting dilakukan oleh anak-anak zaman sekarang, selain untuk memperoleh manfaat yang tidak bisa didapat dari permainan modern, juga untuk memacu anak lebih kreatif.

Di Indonesia, permainan tradisional mengalami tumbuh dan berkembang dengan latar belakang budaya yang berbeda-beda. Jika dipetakan, terdapat paling tidak tiga latar belakang budaya permainan tradisional di Indonesia, yaitu permainan berlatar belakang budaya tradisi, permainan berlatar belakang budaya industri, dan permainan berlatar belakang budaya pendidikan anak-anak. Kehidupan permainan anak-anak Indonesia dari ketiga latar belakang budaya yang berbeda tersebut, saat ini menghadapi permasalahan eksistensi yang serius. Salah satu permasalahan penting yang menjadi fokus bahasan di sini yaitu permasalahan permainan anak-anak tradisi mulai menghilang dari dunia budaya indonesia, baik dalam dunia sosial masyarakat secara umum, maupun di lingkup dunia pendidikan anak-anak secara khusus (Irkham Thorik, 2010:203).

Permainan tradisional adalah produk budaya yang dilahirkan oleh rahim budaya agraris dan maritim khas Indonesia. Akar tumbuh dan berkembangnya ditopang

oleh elemen-elemen budaya lain yang saling berkaitan membentuk sistem kebudayaan yang holistik dan integral. Sebagai contoh, permainan tradisional selalu berkaitan dengan tembang dolanan. Di Jawa misalnya, ada istilah *Tembang Dolanan*, yaitu lagu-lagu yang menjadi teman permainan tradisi Jawa. Seiring berubahnya orientasi bermain anak-anak dari permainan kolektif berkelompok khas tradisi, ke permainan individual berbasis teknologi (video game), maka permainan tradisional anak-anak pun mulai melemah eksistensinya.

Dari pengamatan awal peneliti dapat dilihat di kabupaten Kendal, permainan tradisional masih terlihat eksistensinya. Kabupaten Kendal terletak pada jalur pantura, kabupaten ini mempunyai permainan tradisional yang menggunakan lagu yang memiliki nilai dan manfaat yang merupakan warisan leluhur turun – temurun. Permainan tradisional yang menggunakan lagu tersebut masih dimainkan dan masih terlihat ditengah – tengah gelak dan tawa anak – anak di kabupaten Kendal.

Dengan berpijak pada eksistensi permainan tradisional yang menggunakan lagu di kabupaten Kendal inilah maka penting untuk mengetahui jenis dan bentuk permainan tradisional yang menggunakan lagu, serta mengetahui aspek budaya apa saja yang ada pada permainan tradisional yang menggunakan lagu yang ada di kabupaten Kendal. Berdasarkan pemikiran inilah maka penelitian terhadap permainan tradisional yang menggunakan lagu di kabupaten Kendal ini dilakukan.

Dolanan berasal dari kata '*dolan*' yang artinya bermain-main (Prawiroatmadjo: 1988). Dalam hal ini, kata *dolan* yang dimaksudkan adalah *dolan* yang artinya main, yang mendapat akhiran *-an*, sehingga menjadi *dolanan*. Kata *dolanan* sebagai bentuk kata kerja yaitu 'bermain' (*to play*), sebagai kata benda yaitu 'permainan' (*play game*), dan atau 'mainan' (*toy*). Wahjono (1993: 20) memaknai permainan sebagai kegiatan selingan yang diperlukan manusia untuk melakukan variasi kegiatan sehari-hari. Pendapat ini sudah lama didefenisikan oleh Poerwadarminto (1939: 73) yang menyatakan bahwa *dolanan* ialah: (1) Bermain, (2) Sarana yang digunakan untuk

bersenang-senang bagi anak-anak, dan (3) Permainan.

Sementara itu Soeroso (1982:2) dalam bukunya *Lagu Dolanan Slendro Pelog* (1982: 2), menjelaskan bahwa lagu *dolanan* adalah lagu yang dipergunakan anak-anak untuk bermain dengan aturan lagu sbb: (1) Laras slendro atau pelog, (2) Irama lancar, (3) Ritmis, (4) Dilagukan secara koor atau solo, (5) Tanpa iringan gamelan, (6) Sifat gembira, (7) Mudah dihafal, (8) Bentuk tidak beraturan, (9) Hafalan/syair mudah diucapkan, mudah dimengerti maksudnya, (10) Biasanya dinyanyikan di luar rumah sebagai sarana bermain di sore hari, sedangkan di malam hari biasanya dilaksanakan jam 20.00 terutama saat terang bulan.

Dari uraian diatas, jelas bahwa lagu *dolanan* anak-anak adalah lagu yang dinyanyikan oleh anak-anak di saat-saat anak sedang bermain baik sore hari atau malam hari saat terang bulan dan dinyanyikan di luar rumah. Karena beredarnya secara lisan, maka dimungkinkan terdapat perubahan/perbedaan kata-kata dan atau variasi kata-kata di dalam lagu *Dolanan Anak*. Maksudnya, lagunya sama, tapi teks atau kata-katanya berbeda. Penyebab perubahan kata-kata tersebut ada beberapa kemungkinan, misalnya: karena kurang tahu ucapan yang betul menurut aslinya; karena menurut pendengaran masing-masing pendengar lagu; karena disesuaikan dengan keadaan zaman agar lebih mudah dimengerti bagi yang menyanyikan atau yang mendengarkan (Dananjaya, 1991: 141).

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

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

permainan anak, merupakan;(1) Suatu persiapan untuk menjadi dewasa, (2) Suatu pertandingan yang akan menghasilkan siapa yang kalah dan siapa yang menang, (3) Perwujudan dari rasa cemas dan marah, (4) Suatu hal yang sangat tidak penting dalam masyarakat.

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

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

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

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

Kegiatan bermain mengandung unsur: (1) Menyenangkan dan menggembirakan bagi anak; anak menikmati kegiatan bermain tersebut; mereka tampak senang dan riang, (2) Dorongan bermain muncul dari anak dan bukan paksaan dari orang lain, (3) Anak melakukan karena spontan dan sukarela; anak tidak merasa diwajibkan, (4) Semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai peran masing-masing, (5) Anak berlaku pura-pura atau memerankan sesuatu; anak pura-pura marah atau

menangis, (6) Anak menentukan aturan main sendiri, baik aturan yang diadopsi dari orang lain maupun aturan yang baru; aturan main itu dipatuhi oleh semua peserta bermain, (7) Anak berlaku aktif; mereka melompat atau menggerakkan tangan atau tubuh, tangan, dan tidak sekedar melihat, (8) Anak bebas memilih mau bermain apa dan beralih ke kegiatan bermain lain; bermain bersifat fleksibel (Musfiroh, 2008:4).

Permainan merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak – anak , remaja maupun orang dewasa . Permainan ini terdiri dari permainan tradisional dan permainan modern. Permainan berasal dari kata “ main “ yang artinya melakukan sesuatu kegiatan untuk menyenangkan hati, baik menggunakan alat , maupun tidak. Bermain adalah kegiatan yang sangat dekat dengan dunia anak .Kegiatan ini dapat dilakukan secara perorangan maupun berkelompok. Jenis permainan, jumlah peserta lamanya waktu yang dialokasikan untuk bermain, bergantung pada keinginan serta kesepakatan yang dibuat oleh para peserta. Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak.

Menurut Pellegrini (1991: 241) mengur bahwa permainan dibagi menjadi tiga matra yaitu: (1) permainan sebagai kecenderungan, (2) Permainan sebagai konteks, dan (3) Permainan sebagai perilaku yang dapat diamati. Bermain merupakan istilah yang berarti setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada satu daerah tertentu yang berdasarkan kepada budaya daerah tersebut. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerahnya tertentu dengan aturan dan konsep yang tradisional pada jaman dulu. Permainan tradisional kurang begitu dikenal oleh anak-anak pada jaman sekarang kebanyakan orang tua jaman dulu yang masih sangat tahu bagaimana memainkan permainan ini khususnya

mengenang masa kecil mereka bermain permainan tradisional.

Permainan tradisional yang juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan social. Dengan nilai dan cirri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional (Semiawan,2008;22)

Pendapat tentang musik dikemukakan oleh Tarwiyah (2003:7). Ia membedakan musik dari jenis bunyi lain yaitu adanya elemen utama yang melekat pada bunyi yang bersifat musikal. 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.

Sumaryanto (2002:8) mendefinisikan irama sebagai suatu perasaan musikal yang bergerak maju sebagai faktor utama bentuk musik dan merupakan hasil dari pergaulan pola-pola nada dari nilai perbedaan waktu. Unit dasar irama disebut *beat*, yaitu merupakan kombinasi tekanan berat dan ringan dari irama/ritme yang dapat didengar menurut warna nada alat musik yang digunakan.

Melodi, menurut Van Ess dalam Sumaryanto adalah rangkaian nada-nada yang disusun ke dalam pola-pola yang beraturan (Totok Sumaryanto, 2002:8). Atau dengan kata lain adalah rangkaian nada-nada secara tunggal yang memberi arti suatu keseluruhan Lebih lanjut dikatakan bahwa pembentukan sifat dan karakter melodi sangat ditentukan oleh (1) garis bentuk, (2) pola ritme, (3) interval dan, (4) *tonal/contour*. Melodi memiliki sifat gerak tertentu yang menimbulkan karakter tertentu pada melodi tersebut. Lundin mengemukakan bahwa sifat-ifat gerak melodi dapat digolongkan atas: (1). melangkah dan melompat, (2). pengulangan (*repetition*), dan (3) pengakhiran.

Harmoni, menunjuk pada cara membentuk berbagai kord (*chord*) yaitu kombinasi serempak tiga nada atau lebih dan bagaimana kord tersebut ditempatkan. Van Ess menyatakan bahwa harmoni adalah teknik mengkombinasikan nada-nada dalam

bentuk kord, dan nada-nada tersebut secara simultan dapat mendukung aspek musikal secara vertikal (mendukung melodi) maupun secara horizontal sebagai pengiring. Wujud penerapan harmoni lebih lanjut dalam musik yaitu berupa rangkaian kord yang mengiringi suatu melodi atau ritme tertentu dan rangkaian kord yang berbeda pada bahagian akhir suatu melodi, frase, atau ritme disebut kadens (*cadence*).

Fungsi pembelajaran musik bagi pembelajaran itu sendiri sejalan sebagaimana hasil penelitian Campbell (2001:16) di negara bagian Washington. Ia meminta para pegawai Departemen Imigrasi memainkan musik Mozart dan Barok selama pelajaran bahasa Inggris bagi para pendatang dari Kamboja, Laos, dan negara-negara Asia lain. Dari hasil penelitian tersebut ia melaporkan bahwa perlakuan memainkan musik tersebut mempercepat pembelajaran para imigran.

Dengan demikian musik adalah suatu perwujudan ungkapan perasaan atau ekspresi jiwa manusia yang direncanakan yang diwujudkan melalui media (nada atau bunyi lainnya) yang mengandung unsur irama, melodi dan harmoni sehingga menjadi suatu bentuk karya yang dapat dinikmati oleh dirinya maupun oleh orang lain dengan menggunakan alat pendengar, melalui suara atau bunyi-bunyian.

METODE

Pendekatan Penelitian yang dipilih adalah kualitatif dengan fokus pada jenis penelitian etnografi. Peneliti memilih jenis penelitian etnografi sebagai bagian dari penelitian kualitatif karena dalam penelitian ini terkait dengan masalah budaya yang amat menekankan makna dan proses dalam melaksanakan penelitiannya. Hal ini sangat sesuai sebagaimana dikemukakan Koentjaraningrat bahwa salah satu kerangka etnografi adalah kesenian. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan etnografi dalam meneliti tentang permainan anak yang menggunakan lagu di Kabupaten Kendal.

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

- 1) Key informan, dipilih secara purposive. Dalam penelitian adalah anak – anak dan pelaku sejarah di kabupaten Kendal
- 2) Peristiwa, berbagai peristiwa khususnya peristiwa anak yang melakukan permainan tersebut di kabupaten Kendal
- 3) Dokumen yang relevan dengan masalah dan focus penelitian.

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada kumpulan data tentang permainan tradisional yang menggunakan lagu di kabupaten Kendal, penulis dapat mengidentifikasi bahwa terdapat tiga jenis permainan tradisional yang menggunakan lagu yang masih eksis dan terus dimainkan anak – anak di kabupaten Kendal, yaitu Cublak – cublak Suweng, Jamuran, dan Gajah Taleno yang sangat populer.

Lagu Cubak – Cublak Suweng

Permainan *Cublak-cublak Suweng* berasal dari Jawa. Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan tersebut hingga saat ini belum diketahui secara jelas. *Cublak-cublak suweng* berasal dari kata *cublak-cublak* yang berarti ketuk-ketuk dan *suweng* yang artinya subang (giwang) antik yang terbuat dari tanduk (biasa disebut *uwer*) (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan : 1997). Permainan *cublak-cublak suweng* merupakan permainan yang pelaksanaannya dengan mengetuk-ngetuk dengan perlahan alat permainannya yang berupa subang atau *uwer* ke telapak tangan para pemain. Oleh karena subang atau *uwer* saat ini sulit ditemukan, maka sebagai alat untuk bermain dapat pula diganti dengan kerikil atau biji-bijian. Selain perlengkapan tersebut permainan ini juga menggunakan tembang dalam pelaksanaannya. Tembang tersebut dinyanyikan para pemain saat permainan berlangsung.

Jalannya Permainan

Permainan *cublak-cublak suweng* biasa dimainkan pada sore hari dan malam hari (saat bulan purnama) dengan mengambil tempat di halaman rumah atau di teras rumah. Permainan ini dimainkan baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Jumlah peserta permainan ini berkisar antara 5-7 orang anak dengan kisaran usia 6-14 tahun. Bagi yang masih berusia 6-9 tahun merupakan masa belajar, sedangkan yang berusia 10-14 tahun merupakan masa untuk melatih adik-adik atau pemain lain yang usianya di bawah mereka. Misalkan pemain berjumlah 5 orang (A, B, C, D, dan E). Pertama-tama pemain melakukan *sut* atau *hompimpah* untuk mengundi siapa yang menang dan siapa yang kalah. Apabila ada seorang anak yang kalah, maka ia akan menjadi pemain jadi atau dalam bahasa Jawa disebut *daadi*. Misalnya pemain yang kalah adalah pemain A, maka pemain B, C, D, dan E menjadi pemain yang menang atau disebut *mentas*. Kemudian A duduk bersimpuh dan telungkup, sedangkan pemain yang *mentas* duduk mengelilingi A dan memilih salah seorang dari mereka untuk menjadi *mbok*. Misalnya saja B yang menjadi *mbok*, maka B bertugas untuk mememngang *ower* dan mengetuk-ngetukkan perlahan *ower* tersebut ke telapak tangan pemain lainnya, termasuk salah satu tangannya sendiri. Ketika permainan dimulai, semua anak yang *mentas* menaruh kedua tangannya di atas punggung pemain yang *dadi* dengan posisi telapak tangan yang terbuka berada di atas dan punggung tangan yang berada di bawah menyentuh punggung pemain *dadi*. Kemudian mereka bersama-sama menyanyikan tembang *cublak-cublak suweng* dan *mbok* mengetuk-ngetukkan *uwer*nya secara berurutan ke tiap-tiap telapak tangan C, D, E, dan salah satu telapak tangannya sendiri karena tangan yang satunya bertugas untuk memegang *uwer* dan mengetuk-ngetukkannya ke telapak pemain C, D, dan E. Setelah tembang yang mereka nyanyikan sampai pada kata *pak empong lare-lare*, maka semua telapak tangan diangkat dari punggung pemain *dadi* dengan posisi menggenggam. Pada saat itu, *uwer* sudah berada di genggam salah seorang pemain *mentas*, entah B, C, D, atau E. Kemudian

ketika sampai pada kata *sir-sir pong dhele kopong*, kedua telunjuk kiri dan kanan terjulur seperti kedua telunjuk kiri dan kanan terjulur seperti orang menyisir gula merah dan jari-jari yang lain tetap menggenggam. Bersamaan dengan hal tersebut, pemain *dadi* bangun dan mencari genggaman tangan yang berisi *uwer*. Dia berusaha menebak dimana letak *uwer* yang sudah diedarkan oleh *mbok* tadi. Apabila A menebak dengan benar, maka anak yang tertebak menggantikan posisinya untuk *dadi*. Akan tetapi jika tebakannya salah maka A tetap *dadi* hingga ia benar dalam menebak. Demikian seterusnya hingga merasa lelah dan bosan (Dharmamulya : 2008).

Syair:

*cublak-cublak suweng
suwenge ting gelender
mambu ketundhung gudel
pak empong lera-lera
sapa ngguyu ndhelikake
sir, sir pong dhele kopong
sir, sir pong dhele kopong*

Jamuran

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

Asal mula permainan ini tidak ada yang dapat memastikannya. Jumlah pemain yang memainkan permainan ini tidak dibatasi. Semakin banyak jumlah pemainnya, maka permainan ini juga akan semakin meriah. Permainan ini mudah dimainkan, sehingga anak yang berusia taman kanak-kanak juga dapat memainkannya. Permainan ini juga dapat dimainkan oleh anak laki-laki ataupun perempuan. Permainan jamuran ini tidak menggunakan peralatan dalam bermain.

Permainan ini hanya memerlukan sebidang tanah luas untuk tempat bermain, misalnya di halaman rumah atau di lapangan (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan : 1997).

Jalannya Permainan

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

berjongkok tadi sangat rapat, maka pemain *dadi* tadi boleh mengangkat salah seorang diantara mereka. Jika ada yang terangkat, maka anak tersebut menjadi pemain *dadi*. Apabila pemain *dadi* mengatakan *jamur gagak*, maka pemain *mentas* segera menirukan gaya burung gagak yang sedang terbang. Mereka merentangkan tangan kiri dan kanan kemudian berlari kesana-kemari seolah burung gagak yang sedang terbang. Selain itu, masih banyak lagi *jamur-jamur* yang dapat ditirukan (Dharmamulya: 2008).
 Syair :

Jamuran ya ge ge thok
Jamur apa ya ge ge thok
Jamur gajih mbejjijih sakara-kar
Semprat semprit jamur apa

Analisis Budaya

Ditinjau dari aspek budaya, permainan tradisional yang menggunakan lagu di kabupaten Kendal memiliki 15 aspek, yaitu:

1. Rasa senang
 Jika seorang anak diajak bermain oleh temannya, tentunya ia merasa senang karena telah berkesempatan untuk mengikuti permainan tersebut. Dalam bermain, anak-anak tentunya merasakan suatu kesenangan. Seperti telah disebutkan diatas, bahwa syarat permainan anak salah satunya adalah ahrus menyenangkan. Dan rasa senang yang ada pada anak ini mewujudkan suatu fase kesempatan baik untuk menuju kemajuan.
2. Rasa bebas
 Seseorang yang berkesempatan untuk mengikuti suatu permainan, tentu merasa bebas dari segala tekanan, sehingga rasa keriaan dan keceriaan yang ia miliki. Dalam suasana tersebut, biasanya anak mudah sekali menerima hal-hal baru yang mereka inginkan. Maka kesempatan yang baik ini harus diisi dengan permainan yang cukup terarah dan mengandung unsur pendidikan yang bersifat luhur. Unsur pendidikan ini tentunya akan mudah masuk dalam pribadi anak.
3. Rasa berteman

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

4. Rasa demokrasi
 Dalam bermain, seluruh anggota memiliki kedudukan yang sama, baik ia anak orang kaya, anak pejabat tinggi, ataupun anak pekerja buruh, semuanya sama. Status sosial sama sekali tidak berpengaruh dalam permainan, karena kedudukan mereka dalam permainan adalah sama, yaitu sebagai peserta permainan. Berkedudukan sama sesama teman bagi anak adalah hal yang dirasa biasa saja, akan tetapi bagi orang tua yang melihat hal tersebut sering kali timbul rasa kurang rela. Apabila dilakukan “*sut*” atau bentuk undian lain untuk menentukan siapa yang menang atau yang kalah, yang “*dadi*” atau yang “*mentas*”, ataupun siapa urutan bermainnya, maka akan terasa pula bagi mereka, bahwa mereka memiliki hak dan kedudukan yang sama, misalnya: siapa yang beruntung atau yang menang menunjukkan kemampuannya, mereka itulah yang “*mentas*”. Dalam hal ini, jarang sekali terjadi selisih paham. Adapun apabila perselisihan itu terjadi, mereka pula yang menyelesaikannya.
5. Bawang *kothong*
 Dalam berbagai permainan anak tradisional, sering sekali terdapat pemain yang memiliki kedudukan atau status khusus, ialah sebagai pemain “*bawang kothong*” atau “*pupuk bawang*”, yang saat ini lebih dikenal dengan istilah

“anak bawang”. Status ini diberikan apabila peserta itu masih kurang umur, dan ia berhasrat untuk mengikuti permainan. Dengan demikian, maka dalam permainan anak tradisional terdapat pula suatu sistem untuk melatih anak itu bermain dengan belum dikenakan sangsi “*dadi*” atau “*kalah*”. anak tersebut mengikuti permainan dan mencoba untuk menangkap bagaimana jalannya permainan hanya dengan bersenang-senang, karena ia sama sekali tidak dikenakan sangsi. Apabila dalam pekerjaan, mirip dengan sistem “magang”.

6. Pimpinan kelompok

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

7. Penuh tanggung jawab

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

Dalam permainan satu lawan satu ini, biasanya ada pula teman-teman lainnya yang hanya menonton dan ikut serta mengawasi jalannya permainan. Mereka sama-sama mengetahui bahwa tidak diperkenankan untuk mempengaruhi teman yang sedang bermain. Tetapi bila ada pemain yang curang, maka teman-teman yang menonton ini biasanya tidak

tinggal diam. Oleh karena itu, maka para pemain tersebut selalu berusaha untuk bermain secara jujur dan hati-hati.

8. Rasa saling membantu dan menjaga

Dalam permainan kelompok, dimana terdapat kelompok yang melawan kelompok, maka masing-masing kelompok merupakan kesatuan, sehingga setiap peserta kelompok berkewajiban untuk dapat saling membantu, saling menolong dan saling menjaga demi keutuhan kelompoknya dalam usaha mendapatkan kemenangannya. Apabila ada peserta dalam suatu kelompok yang “mati”, maka temannya yang lain dalam kelompok tersebut dapat membantu untuk menghidupkan teman yang telah mati itu. Hal ini mereka sadari benar bahwa kematian temannya dapat pula mematikan kelompoknya. Itu sebabnya mengapa rasa saling menjaga, saling membantu dan saling menolong dalam permainan kelompok harus ditumbuhkan.

9. Rasa patuh terhadap peraturan

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

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

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

11. Melatih kecakapan berpikir
Dalam berbagai permainan tradisional anak, terdapat pula permainan strategi, dimana para peserta secara bertahap dilatih untuk berpikir pada lingkup yang luas dan lingkup yang sempit, pada gerak langkah sekarang dan masa depan, naik dirinya sendiri maupun dari pihak lawan, yang bertujuan untuk mendapatkan kemenangan atas hasil kecermatan dan kejeliannya. Dengan demikian, permainan yang sedikit banyak menggunakan energi otak ini melatih peserta untuk memiliki wawasan yang luas serta perhitungan gerak langkah yang cukup jeli.

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

13. Melatih keberanian

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

14. Sifat jujur dan sportif

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

Selain dituntut untuk bermain jujur dan sportif, setiap pemain dalam permainan adank tradisional juga turut serta mengawasi teman bermainnya agar selalu berlaku jujur. Maka tidak jarang terjadi anak tersebut dikucilkan oleh teman-temannya. Biasanya anak tersebut tak lagi disukai untuk bermain, bahkan ia tak lagi punya teman dan tak lagi dapat bermain bersama teman-teman sepermainannya itu.

15. Bertingkah sopan

Dalam berbagai macam permainan anak tradisional, banyak dijumpai permainan yang juga menggunakan lagu atau

tembang yang dinyanyikan pada saat permainan berlangsung. Sudah tertentu gerakan-gerakan tersebut sesuai dengan bunyi lagu dan juga pesertanya. Biasanya permainan yang menggunakan iringan lagu ini pesertanya adalah perempuan, sehingga gerakan-gerakan yang berirama itu juga sesuai dengan tingkah laku anak perempuan, yang sopan dan penuh keluwesan. Hal ini dapat terlihat dalam gerak langkah kaki, tangan, kepala, pinggang, serta gerakan dari jari-jari tangannya, yang k berlatih menari. Gerakan-gerakan semacam ini selalu digemari anak perempuan, sehingga gerakan-gerakan yang dilakukannya itu benar-benar tanpa beban.

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

SIMPULAN

Kekayaan budaya nusantara yang terdiri dari ratusan etnis beserta produk budayanya adalah kekayaan yang tak ternilai harganya. Namun demikian, kekayaan tersebut menjadi sama sekali tidak bernilai ketika tidak digali, diangkat, dan disebarluaskan. Seiring dengan semakin berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi di era modern ini, maka kesempatan untuk menggali dan menyebarkan kekayaan taradisi nusantara menjadi semakin terbuka, tidak terkecuali kekayaan berupa permainan tradisional yang menggunakan lagul di kabupaten Kendal beserta aspek budayanya. Muatan nilai budaya yang banyak terkandung dalam permainan tradisional yang menggunakan lagu adalah mutiara yang kini mulai terlupakan. Mutiara kebijaksanaan tersebut penting untuk membangun dan menguatkan karakter generasi muda Indonesia. Sebelum terlambat, penting kiranya kita kembali

menggali mutiara-mutiara kebijaksanaan lokal, untuk bekal menatap dunia yang semakin mengglobal. Harus disadari bahwa di tengah situasi global, hanya komunitas yang berjati-dirilah yang akan tetap eksis.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Sam, T. (2011). PERMAINAN ANAK YANG MENGGUNAKAN NYANYIAN (Kajian Wilayah: Jakarta, Depok, Bogor, Tangerang, dan Bekasi). *Harmonia: Journal Of Arts Research And Education*, 10(2). doi:<http://dx.doi.org/10.15294/harmonia.v10i2.57>
- Ambarwangi, S., & Suharto, S. (2013). PENDIDIKAN MULTIKULTURAL DI SEKOLAH MELALUI PENDIDIKAN SENI TRADISI. *Harmonia: Journal Of Arts Research And Education*, 13(1). doi:<http://dx.doi.org/10.15294/harmonia.v13i1.2535>
- Ardan. *Permainan Betawi*. Jakarta: Forum Budaya Betawi. 2004
- Banoe, Pono, *Pengantar Pengetahuan Alat Musik*, Jakarta : CV. Baru, 1984.
- Bambang Sokawati Dewantara,. *Ki Hadjar Dewantara, Ayahku*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1989.
- Bronson, Martha B. *The Right Stuff For Children Birth to 8. Selecting Play Materials To Support Development*. Washington: National Association for the Education. 1995.
- Dorothy M. Jeffree, Roy McConkey, Simon Hewson. *Let Me Play*. Canada: Humen Horizons Series. 1994.
- Education Department Of Victoria. *A Guide To Music In The Primary School*, 1981.
- Harmoyo dkk., *Pendidikan Seni Musik*. Jakarta: Aries Lima, 1991.
- Jamalus. *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Proyek Pengembangan Lembaga Tenaga Kependidikan, Dirjen DIKTI, DEPDIBUD, 1989.
- Karl, Edmund Prier Sj. *Sejarah Musik Jilid 1*. Jogyakarta: Pusat Musik Liturgi, 1991.

- Linda Campbell dkk Teaching and Learning Through Multiple Intelligencies, *Terjemahan* 2002
- Linda Campbell, Bruce Campbell and Dee Dickinson, *Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*, Depok:Inisiasi Press, 2002.
- Liang Gie, The..Filsafat Keindahan. Yogyakarta: PUBIB. 2004
- Lwin, May. Adam Khoo, Kenneth Lyen, Caroline Sim. (2008) *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Yogyakarta: PT Indeks.
- Munandar, S.C Utami (Penyunting), *Bunga Rampai Anak-anak Berbakat: Pembinaan dan Pendidikannya*. Jakarta: Rajawali, 1982.
- Moleong , Lexy J. 1998. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Pt Remaja Rosdakarya.
- Pamela J. Wolfberg. *Play and Imagination in Children Whit Autism*. New York and London: Colombia University.1999.
- Rohidi, T. R., *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*, STSI Bandung, Bandung, 2000.
- Suharto, S. (2011). PENGEMBANGAN MATERI DAN KEGIATAN PEMBELAJARANNYA DALAM KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN BIDANG SENI MUSIK. *Harmonia: Journal Of Arts Research And Education*, 8(3). doi:http://dx.doi.org/10.15294/harmonia.v8i3.780
- Kusumadewi, L., & Suharto, S. (2011). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SENI MUSIK DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL MELALUI METODE BERVARIASI. *Harmonia: Journal Of Arts Research And Education*, 10(2). doi:http://dx.doi.org/10.15294/harmonia.v10i2.63
- Suharto, S. (2013). PROBLEMATIKA PELAKSANAAN PENDIDIKAN SENI MUSIK DI SEKOLAH KEJURUAN NON SENI. *Harmonia: Journal Of Arts Research And Education*, 12(1). doi:http://dx.doi.org/10.15294/harmonia.v12i1.2221
- Sumaryanto, Totok. Tes Bakat Musik Anak Sekolah Dasar. *Laporan Penelitian*. Semarang : IKIP Semarang Press. 2002
- Sumaryanto, Totok F. 2012. Kajian dan Pemberdayaan Seni Pertunjukan Tradisional Jawa Tengah dalam Mendukung Konservasi Budaya. *Makalah*. Disampaikan pada Seminar 'Menggagas Konservasi Budaya FBS Unnes', 11 Desember 2012.
- Teknologi Dalam Permainan Anak*. Buletin Anak Edisi No. 35 Tahun X Pebruari 2000
- Tuti Tarwiyah. " Lagu Klasik Betawi '(Lagu Dalem)': Suatu kajian tentang Keberadaan, Karakteristik, dan Kiat-kiat Mempelajarinya Nilai-nilai Musik Betawi" *Laporan Penelitian*. Jakarta: FBS Universitas Negeri Jakarta, 2008
- WIDODO. LELAGON DOLANAN ANAK DAN PENDIDIKAN KARAKTER. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, [S.l.], v. 10, n. 2, Apr. 2011. ISSN 2355-3820. Available at: <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/harmonia/article/view/62>. doi:http://dx.doi.org/10.15294/harmonia.v10i2.62.