

PERMAINAN ANAK YANG MENGGUNAKAN NYANYIAN (Kajian Wilayah: Jakarta, Depok, Bogor, Tangerang, dan Bekasi)

Tuti Tarwiyah Adi Sam

Jurusan Musik Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Email : tutitarwiyah@yahoo.com

Abstract

The study is about an almost extinct form of culture that is traditional game with song. The objective of the study is to identify/gather children game in order to preserve traditional game, specifically Betawian children game with song. Qualitative method is used as the approach of the study, focusing on ethnographic research. The study takes place in DKI Jakarta and its surroundings, especially Jakarta suburbs, i.e. Depok, Bogor, Tangerang, and Bekasi. The data analysis is done from the beginning and throughout the process of the study, employing qualitative data analysis method proposed by Miles and Huberman. Some findings of the study are: **One**, Betawian children games consist of games with equipment and games with song. **Two**, there are three games using songs, they are (1). *Hompimpah/Gambreng*, (2). *Tung Keripik*, (3). *Dang-Dang Tut*. **Three**, five games for children below three years old using song sang by parents: (1). *Klung Neng Nang*, (2). *Laa ilaaha illallaah*, (3). *Gong Anggong*, (4). *Cang Uncang Angge*, dan (5). *Jeg Ujeg Gantil*. **Four**, songs/games with spell, they are: (1). *Jeg Ujeg Gantil*, (2). *Uruk-Uruk Ujan*, (3). *Pang Numpang*, (4). *Cengcorang*, (5). *Rep Sirep*, dan (6). *Sep Asep*. **Five**, 13 Betawian children games with song: (1) *Cici Putri*, (2) *Wak – Wak Gung*, (3) *Keripik Jengkol*, (4) *Pung–Pung Balong*, (5) *Nenek Gerondong/ Tug–Tug Gene/Tug Tug Ubi*, (6) *Sim Terima Kasim*, (7) *Bokeran*, (8) *Umpet Batu/Titibeni*, (9) *Serondeng Kacang Tanah*, (10) *Orang Kaya Orang Miskin*, (11) *Deng Endengan/Sirih Tampin/Sirih Kuning*, (12). *Baris Tempe- Tempe*, dan (13). *Caca Gulali/Dung Dung Clok*. **Six**, there is an appropriateness of children songs with game with the theory of classic games. **Seven**, there are eight games that are rooted and developed from Betawian children game with song.

Kata kunci: permainan anak, , nyanyian

PENDAHULUAN

Penyebab tidak dikenalnya permainan yang menggunakan nyanyian dapat disebabkan oleh beberapa hal, di antaranya karena dampak perkembangan teknologi yang serba canggih menyebabkan anak lebih senang melakukan aktivitas bermainnya di rumah sendiri menggunakan teknologi yang berakibat tidak terlatihnya kecerdasan interpersonal anak. Di samping itu, sekolah sebagai rumah kedua anak tidak berkontribusi dalam memperkenalkan/mensosialisasikan permainan tradisi bagi anak. Hal ini dapat disebabkan karena guru sekolah sendiri tidak paham permainan tradisi

yang seharusnya diajarkan kepada anak dalam kaitan implementasi kurikulum muatan lokal, karena walaupun ada buku permainan tradisi khususnya yang menggunakan nyanyian, tetapi tidak disertai notasi sehingga syair nyanyian hanya sebatas sekelompok kata-kata. Belum lagi jumlah permainan yang hanya sedikit. Berdasarkan pengamatan awal, dari sejumlah sekolah di DKI Jakarta, tidak ada satupun sekolah yang dalam pembelajarannya mengajarkan permainan tradisi yang menggunakan nyanyian. Walaupun ada sedikit yang mengajarkan permainan tradisi, hanya sebatas permainan yang tidak menggunakan nyanyian. Oleh karena itu, harus ada

upaya untuk melestarikan permainan tradisi. Langkah pemecahannya adalah: Pertama mengidentifikasi ulang permainan tradisi yang menggunakan nyanyian, termasuk perkembangannya yang masih dimainkan anak di wilayah DKI Jakarta dan sekitarnya. Kedua menotasikan seluruh nyanyian permainan tersebut.

Sedikitnya ada dua teori bermain yang utama, yaitu teori bermain klasik dan teori bermain kontemporer (Lihat Docket & Marilyn). Teori bermain klasik merupakan teori yang diambil dari cara permainan pada zaman Yunani dan Romawi Kuno hingga pada akhir abad ke-19. Sedang teori bermain kontemporer dimulai awal abad 20 hingga kini. Pada hakekatnya kedua teori bermain ini memposisikan hak anak untuk dapat menikmati masanya dengan segala sesuatu yang menyenangkan.

Teori Bermain Klasik

Teori bermain klasik dibagi dalam lima teori bermain yaitu teori energi berlebih, teori rekreasi, teori melaksanakan insting, teori rekapitulasi, dan teori katarsis.

Teori energi berlebih (Teori Surplus Energy)

Teori energi berlebih beranggapan bahwa manusia bermain apabila mereka memiliki energi berlebih. Hal ini terutama berlaku bagi anak-anak. Bermain merupakan cara untuk menyalurkan energi khususnya anak yang memiliki semangat penuh sehingga akan hilang beban yang berlebihan pada energi otot yang menyebabkan mereka tidak dapat tinggal diam.

Teori rekreasi

Teori rekreasi berpendapat bahwa bermain sebagai aktivitas yang terkait erat dengan rekreasi. Teori rekreasi ini biasanya mengacu pada teori relaksasi (pengendoran). Jadi, bermain itu perlu

dilakukan sebagai media/alat/sarana untuk memperkuat dan menyimpan tenaga.

Teori melaksanakan insting

Teori melaksanakan insting, mengungkapkan bahwa anak melakukan bermain untuk persiapan kehidupan mendatang setelah dewasa. Oleh karena itu bermain diharapkan dapat dijadikan ajang untuk memahami nilai dalam pengembangan kapasitas anak baik fisik maupun mental di tengah-tengah kehidupan masyarakat. Teori ini juga berpandangan bahwa melakukan bermain itu sebagai aktivitas mempersiapkan diri anak untuk kehidupan kelak setelah dewasa. Oleh karena itu dalam aktivitas bermain terkandung maksud untuk memahami nilai-nilai kehidupan dan mengembangkan kapasitas anak secara utuh, baik fisik maupun mental sehingga bermain mempunyai nilai lebih.

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. Teori ini didasarkan pada adanya insting dan minat pada perkembangan spesies manusia. Teori ini berpandangan bahwa bermain itu memiliki tujuan untuk mengaktifkan tahap-tahap perkembangan manusia. Dalam psikologi perkembangan dijelaskan bahwa anak berkembang melalui berbagai tahap perkembangan. Bermain pada anak sebagai upaya untuk mengoptimalkan potensinya pada setiap tahap perkembangannya itu. Termasuk di dalamnya perkembangan dalam berpikir. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan

oleh Smilansky 1990 dalam Bronson yang mengatakan bahwa *play reflects and supports the process of socialization and the development of thinking* (Bronson,1995:2). Teori ini didasarkan pada adanya asumsi bahwa spesies manusia itu memiliki insting dan minat untuk beraktivitas.

5) Teori katarsis.

Yang dimaksud dengan katarsis adalah perasaan tertekan disebabkan oleh sandiwara tragedi. Katarsis dapat juga berarti suatu ungkapan tentang sesuatu yang tidak menyenangkan kemudian diatasi kembali (Semiawan. Wawancara April 2009).

Teori bermain katarsis berpandangan bahwa bermain dianggap sebagai alat yang tepat untuk melatih anak memecahkan masalah (hal-hal) yang riskan dilakukan dalam keadaan senyatanya. Dengan demikian dapat dikatakan dalam teori katarsis bahwa bermain mengaktifkan insting dengan cara yang dapat diterima oleh masyarakat.

Inti bermain klasik adalah bahwa anak melakukan bermain disebabkan karena beberapa unsur. Unsur-unsur tersebut adalah kelebihan tenaga, hiburan, melaksanakan insting, mengaktifkan tahap-tahap perkembangan, juga dalam rangka mempersiapkan diri pada kehidupannya kelak saat dewasa. Teori klasik ini sampai saat ini masih sangat relevan digunakan, karena unsur-unsur yang terdapat pada teori klasik ini masih ada dan menjadi bagian yang tak terpisahkan pada diri anak sehingga anak suka bermain. Kondisi seperti ini berlaku di setiap zaman, kapanpun dan di manapun.

Teori Bermain Kontemporer

Teori bermain psikoanalitik

Jenis Teori psikoanalitik menjelaskan keterlibatan anak dalam bermain sebagai

sarana mendapatkan kemampuan untuk pengendalian atas peristiwa-peristiwa yang mereka tidak mampu mengendalikannya di dalam realitas sehari-hari. Menurut Freud bermain itu bukan sesuatu yang “serius”, tetapi itu sesuatu “realita”. Melalui bermain anak dapat menumpahkan segenap dorongan dan keinginan mereka.

Beberapa tahun lamanya setelah karya Freud ini, psikoanalisis yang lain mempertimbangkan peran dan fungsi bermain. Dua contoh yang dapat dicatat yaitu Erikson dalam Bronson yang memfokuskan pada penguasaan unsur-unsur teori, Demikian juga Peller dalam Bronson mengatakan bahwa bermain berperan dalam memenuhi keinginan. Menurut Klein dalam Moleong, unsur-unsur teori psikoanalitik dapat dipandang sebagai bermain terapi/pengobatan (Moleong, 2003:102). Pendekatan ini telah diterapkan untuk mengatasi banyak anak yang dideskripsikan menghadapi problem emosional.

Teori bermain modulasi

Teori bermain modulasi atau teori membangkitkan semangat (*seeking arousal*) ini berpandangan bahwa bermain dapat dijadikan sebagai alat mempertahankan tingkat semangat yang seimbang. Maksudnya adalah menyeimbangkan antara menumbuhkan semangat dengan mempertahankan semangat yang telah tumbuh tersebut. Diasumsikan hadirnya dorongan bermain akan menjaga semangat pada tingkat optimal.

Teori modulasi ini bersumber dari teori behavioral (perilaku). Ia terfokus pada mengasosiasikan antara *stimuli* dan *respon*. Berlyne yang dikutip Pamela juga menjelaskan bahwa bermain itu sebagai sarana untuk menjaga level keseimbangan semangat.

Teori bermain menurut Vygotsky dalam Pamela, bermain itu selalu

merupakan pengalaman simbolik sosial. Bahkan walaupun anak bermain sendirian, mereka menggambarkan tema-tema, pengalaman, dan peran yang aslinya ada pada kehidupan sosial dan dia menggunakan simbol sosial untuk memperolehnya.

3) Teori bermain metakomunikatif.

Teori bermain metakomunikatif berpendapat bahwa anak memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan, yaitu melalui bermain. Bateson (1955) mengatakan bahwa landasan teori bermain adalah suatu gambaran tentang kerangka-kerangka (*frames*) dan pemerangkaan (*framing*). Kerangka bermain Bateson digambarkan sebagai kerangka psikologis yang dirancang untuk terjadinya tindakan di dalam kerangka permainan itu.

4) Teori bermain kognitif.

Teori bermain kognitif berpandangan bahwa terdapat hubungan antara bermain dan perkembangan kognitif. Menurut Piaget bermain hendaklah ditempatkan sesuai tahap-tahap perkembangan kognitif. Vygotsky memberikan sejumlah konsep orientasi tentang bermain. Menurut pandangannya bermain menciptakan situasi khayalan yang dibatasi oleh aturan-aturan merupakan gambaran yang penting.

Piaget berpendapat bahwa bermain itu terkait erat dengan teorinya tentang tahap-tahap perkembangan kognitif anak. Masing-masing tahap, yaitu: sensori motor, berpikir pra-operasional dan operasional konkret, digambarkan Piaget sebagai karakteristik bentuk bermain. Semua permainan anak, oleh Piaget, dianggap memiliki peran aktif,

Menurut Teori Piaget, dalam bermain anak itu digambarkan sebagai individu yang mengkonstruksi/menyusun pengetahuan melalui dua proses, yaitu akomodasi dan asimilasi. Proses ini digunakan untuk memperoleh kondisi

yang seimbang atau kesamaan, antara apa yang diketahui dan apa yang dialami.

Mengacu pada teori bermain zaman klasik dan kontemporer, pada dasarnya bermain bagi anak merupakan hal yang alamiah dan naluriah yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak. Pada dasarnya apa yang ada di zaman kontemporer merupakan pengembangan dan atau komplemen dari apa yang sudah ada di zaman klasik. Yang terpenting bagi para orang tua, guru maupun siapa saja yang peduli pada pendidikan anak adalah dengan menyadari tipe-tipe bermain anak yang dapat dijadikan ajang penumbuhkembangan kecerdasan anak.

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

Pengertian musik, sebagaimana yang dikemukakan oleh Soedarsono bahwa 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 (Soedarsono, 1992:15). Di samping itu musik mempunyai suatu bentuk dalam ruang dan waktu yang dikenal oleh diri sendiri dan manusia lain dalam lingkungan hidupnya, sehingga dapat dimengerti dan dinikmatinya.

Selama abad pertengahan dan renaissance musik dianggap sebagai salah satu dari empat pilar pendidikan utama. Pelajaran musik sejajar dengan pelajaran geometri, astronomi, dan aritmatika.

Selanjutnya berdasarkan para pakar lain yang berbicara tentang musik, mereka memaparkannya sebagai berikut:

1. Plato, irama dan harmoni merasuk kedalam jiwa dan bersamanya dengan kuat di sana, memberikan kenikmatan bagi tubuh dan pikiran yang hanya bisa dinikmati dengan cara yang benar.
2. Aristoteles, kita akan mencapai kualitas karakter tertentu dengan menghargai musik.
3. Stravinsky, musik mengekspresikan dirinya sendiri, dengan menggarisbawahi kemerdekaan dan bentuk keahlian manusia. Musik adalah bahasa pendengaran yang menggunakan tiga komponen dasar: intonasi suara, irama, dan warna nada.
4. Howard Gardner, musik muncul lebih awal dibandingkan dengan bakat dalam bidang lain pada intelligence manusia.
5. Sheila Fitzgerald dari Universitas Negeri Michigan, meskipun banyak guru yang bukan musisi, ia mendorong para guru untuk mempergunakan musik sebagai strategi instruksional. Dan ini menurutnya amat mudah. Ia mengembangkan pendekatan musik untuk mengajar membaca yang tidak membutuhkan instruksi musik formal.

Pendapat lain tentang seni musik seperti yang dikemukakan oleh Al Bagdadi bahwa musik adalah nada atau bunyi yang dihasilkan dari suara manusia atau suara alat musik (seperti drum, gitar, piano, kendang seruling dan lain-lain) (1999:13). Termasuk juga suara alam yang ada di sekitar kita. Sedang menurut Hoffman, dalam Al Bagdadi musik adalah sesuatu yang dikomunikasikan melalui ekspresi emosi. Dia juga mengatakan bahwa musik mempunyai ciri-ciri (1) adanya unsur bunyi, (2) adanya pengorganisasian bunyi, (3) adanya makna musikal.

Pendapat lain tentang musik sebagaimana yang dikemukakan oleh

Kamien (dalam Tarwiyah, 2008). Ia membedakan musik dari jenis bunyi lain yaitu adanya elemen utama 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.

Gordon dalam Sumaryanto mendefinisikan Irama/ritme yaitu sebagai suatu perasaan musikal yang bergerak maju sebagai faktor utama bentuk musik dan merupakan hasil dari pergaulan pola-pola nada dari nilai perbedaan waktu (Totok Sumaryanto: 2002: 8). 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. 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 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 (Don Campbell, 200:16).

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.

Permainan Anak Betawi

Permainan ada di tiap negara, ada di tiap budaya sebagaimana dikatakan Bronson. *Play in every land. Play in every culture*. Dia juga menambahkan bahwa *Play in every language. Play every where – the children of the world play*

Tiap negara memiliki kultur budaya yang spesifik hingga berbeda dengan negara lain. Demikian juga dalam suatu negara yang terdiri dari berbagai suku/etnis, kemungkinan perbedaan kultur selalu ada.

Betawi sebagai salah satu etnis kota Jakarta yang bercikal bakal dari etnis Melayu, Arab, dan Cina memiliki budaya yang khas. Budaya Betawi ini didominasi budaya Melayu. Dengan demikian permainan anak yang ada di Betawi merupakan akulturasi dari campuran budaya tersebut, yang tentu saja didominasi budaya Melayu. Permainan anak Betawi mengalami tumbuh kembang seiring dengan perkembangan jaman (Ardan, 2004:3). Hal ini sebagaimana dikatakan Ardan salah seorang seniman Betawi dalam acara penganugerahan sebagai seniman Betawi pada bulan Maret 2004.

Jadi, menurut penulis, permainan Betawi terutama yang menggunakan nyanyian dari tahun ke tahun mengalami perubahan. Dari tahun ke tahun semakin berkurang juga gaungnya. Perubahan ini lebih disebabkan oleh perubahan jaman sehingga berimbas pada kurangnya apresiasi masyarakat terhadap permainan anak Betawi khususnya permainan musik Betawi yang semakin tidak terlihat dan terdengar keberadaannya.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi/mengumpulkan permainan anak Betawi yang menggunakan nyanyian guna melestarikan permainan tradisi khususnya permainan anak Betawi yang menggunakan nyanyian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada kumpulan data dari lapangan tentang permainan anak Betawi yang menggunakan lagu, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

- 1) Permainan anak Betawi terdiri dari permainan yang menggunakan alat permainan dan permainan yang menggunakan lagu. yang menggunakan lagu pada umumnya dimainkan oleh anak dalam jumlah yang besar.

- 2) Permainan anak Betawi yang tidak menggunakan lagu, baik yang menggunakan alat ataupun tidak menggunakan alat, setidaknya ada 11 permainan, yaitu: (1). Cutik, (2). Congklak, (3). Dampu, (4). Tokadal/Kalawadi/Ongkel, (5). Egrang, (6). Samsu/Samse, (7). Galasin, (8). Petak Umpet Benteng, (9). Petak Umpet Ingglo, (10). Kuda Bisik, (11). Kurungan Ayam, dan lain-lain.
- 3) Ada tiga permainan yang menggunakan lagu, namun hanya dinyanyikan pada saat akan memulai permainan yang tujuannya untuk menentukan pemain yang menang (*main* terlebih dahulu), atau pemain yang kalah (*jaga* terlebih dahulu). Ketiga permainan tersebut adalah (1). *Hompimpah/Gambreng*, (2). *Tung Keripik*, (3). *Dang-Dang Tut*, dan (4). *Kacang-Kacang Panjang*.
- 4) Ada lima permainan anak umur batita (bawah tiga tahun) yang menggunakan lagu dan lagunya dinyanyikan orang tua (yang menjaga anak), yaitu: (1). *Klung Neng Nang*, (2). *Laa ilaaha illallaah*, (3). *Gong Anggong*, (4). *Cang Uncang Angge*, dan (5). *Jeg Ujeg Gantil*.
- 5) Nyanyian/Permainan yang mengandung mantra, yaitu: (1). *Jeg Ujeg Gantil*, (2). *Uruk-Uruk Ujan*, (3). *Pang Numpang*, (4). *Cengcorang*, (5). *Rep Sirep*, dan (6). *Sep Asep*
- 6) Sedikitnya ada 13 permainan anak Betawi yang menggunakan lagu, yaitu: (1) *Cici Putri*, (2) *Wak - Wak Gung*, (3) *Keripik Jengkol*, (4) *Pung-Pung Balong*, (5) *Nenek Gerondong/Tug-Tug Gene/Tug Tug Ubi*, (6) *Sim Terima Kasim*, (7) *Bokeran*, (8) *Umpet Batu/Titibeni*, (9) *Serondeng Kacang Tanah*, (10) *Orang Kaya Orang Miskin*, (11) *Deng Endengan/Sirih Tampin/Sirih Kuning*, (12). *Baris Tempe- Tempe*, dan (13). *Caca Gulali/Dung Dung Clok*
- 7) 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.
- 8) Terdapat sedikitnya delapan permainan yang berakar dan merupakan pengembangan dari permainan anak Betawi yang menggunakan lagu, yaitu: (1). *Uler Naga*, pengembangan dari *Wak-Wak Gung*, (2). *Minta Anak/Kakak Mia*, pengembangan dari *Orang Kaya Orang Miskin*, (3). *Nama-Nama Hari*, pengembangan dari *Sim Terima Kasim*, (4). *Domikado*, pengembangan dari *Hompimpah* dan *Sim Terima kasim*, (5). *Sedang Apa Sekarang*, berakar dari *Sim Terima kasim*, (6). *Pak Tani*, berakar dari *Sim Terima Kasim*, (7). *Pippo*, berakar dan pengembangan dari *Sim Terima kasim* dan *Pong-Pong Balong*, dan (8). *Koka Kola*, berakar dan pengembangan dari *Cici Putri* dan *Kuda Bisik*.

SIMPULAN

Simpulan utama dalam penelitian ini adalah bahwa permainan anak Betawi yang menggunakan lagu sebagai bagian dari kekayaan khasanah budaya bangsa harus disosialisasikan dan dilestarikan. Pensosialisasian permainan yang menggunakan lagu ini akan sangat menguntungkan berbagai pihak karena di samping dapat menstimulasi kecerdasan jamak anak, juga membantu pemerintah dalam melestarikan kekayaan budaya bangsa. Khusus bagi anak, pengenalan

permainan yang menggunakan lagu ini juga 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.

Implikasi

Setelah dianalisis tentang kandungan kecerdasan jamak dalam permainan anak Betawi yang menggunakan lagu, penulis sebagai seorang pendidik dan pemerhati budaya merasa penting untuk memberikan dan menyampaikan temuan ini. Penulis mendapatkan beberapa implikasi dalam pembelajaran, di antaranya:

- 1) Para guru di sekolah dapat memperkenalkan permainan anak Betawi dalam tiap bidang pembelajaran selama materinya dapat diintegrasikan mulai TK sampai SMA.
- 2) Bagi Masyarakat, khususnya orangtua dapat memperkenalkan permainan anak Betawi sedini mungkin, karena di samping turut berpartisipasi mensosialisasikan permainan anak Betawi, khususnya permainan anak Betawi yang menggunakan lagu, juga dapat memberi dampak positif bagi pengembangan kecerdasan anak dan penanaman proses apresiasi, juga ikut melestarikan kekayaan budaya bangsa. Termasuk dalam hal ini menjadi ajang pengikat kebersamaan keluarga yang dapat mendatangkan kesenangan dan kebahagiaan

Saran

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

- 1) Pemerintah, agar lebih serius dalam usaha pensosialisasian kesenian Betawi, khususnya permainan anak Betawi yang menggunakan lagu. Pada dasarnya anak menyukai lagu, oleh karena itu jika anak diperkenalkan pada akar budayanya sejak dini, anak pasti akan senang dan diharapkan dengan hal ini anak secara tidak sadar dapat mensosialisasikan budaya tradisinya. Tentu ini akan berdampak sangat positif pada upaya pelestarian budaya Betawi.
- 2) Guru, agar tidak ragu untuk mengajarkan kesenian Jakarta, khususnya permainan anak Betawi, karena memiliki banyak manfaat sekaligus. Di antaranya anak pasti suka diajarkan lagu dalam bentuk permainan. Pembelajaran dalam suasana *joyful learning* pasti akan mendatangkan pembelajaran yang lebih bermakna. Usaha guru mengajarkan permainan anak Betawi berarti juga memberikan kontribusi kepada pemerintah dalam upaya pensosialisasian dan pelestarian budaya Betawi.
- 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 yang jelas-jelas memiliki kekayaan dan keragaman pada peristiwa-peristiwa budaya.
- 5) LPTK, khususnya Universitas Negeri Jakarta Fakultas Bahasa dan Seni Jurusan musik sebagai lembaga pencetak guru seni yang akan terjun langsung ke masyarakat, khususnya masyarakat sekolah agar memasukkan kesenian tradisional

khususnya kesenian daerah Betawi dalam kurikulumnya. Hal ini ditujukan agar guru yang dihasilkan kelak akan menularkannya kepada muridnya. Semakin dini diberikan akan semakin baik, karena anak akan terbiasa dan akrab dengan budayanya sendiri, sehingga anak akan lebih apresiatif pada budaya yang melingkupinya.

- 6) Peneliti, khususnya peneliti masalah budaya, agar melanjutkan lebih jauh penelitian ini pada lokasi daerah yang lebih luas mencakup seluruh wilayah Jabodetabek, sehingga lebih mewakili masing-masing tempat sebaran budaya Betawi, khususnya terkait dengan permainan. Peneliti yakin, jika diteliti lebih lama dan luas lagi, maka akan ditemukan keragaman permainan anak Betawi yang menggunakan lagu. Ini merupakan kekayaan yang tiada terhingga.

DAFTAR PUSTAKA

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

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

Banoë, Pono, *Pengantar Pengetahuan Alat Musik*, Jakarta : CV. Baru, 1984.

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

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

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*. Jogjakarta: Pusat Musik Liturgi, 1991.

Munandar, S.C Utami (Penyunting), *Bunga Rampai Anak-anak Berbakat: Pembinaan dan Pendidikannya*. Jakarta : Rajawali, 1982.

Vannoy, Steven W. *17 Anugerah Terindah untuk Orang Tua* (diterjemahkan oleh Ratih Puspasari) Bandung : Kaifa , 2000.

Dorothy M. Jeffree, Roy McConkey, Simon Hewson. *Let Me Play*. Canada: Humen Horizons Series. 1994.

Milles Matthew B., dan Huberman, A. Michael. "Analisis Data Kualitatif" *Terjemahan*. Tjetjep R.R., Jakarta: Universitas Indonesia Press. 1992.

Moleong , Lexy J. 1998. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Pt Remaja Rosdakarya.

Moleong, Lexy J. et. *Play Theory*. Jakata: Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakata. 2003.

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.

Shinto B. Adelar. *Teknologi dan Permainan Anak, sebuah Tips untuk Orangtua*. Buletin Anak Edisi No. 35 tahun X february 2000

Sue Dockett & Marilyn Fleer. *Play and Pedagogy in Early Childhood*. Australia : Harcourt. 2000.

Sumaryanto, Totok. *Tes Bakat Musik Anak Sekolah Dasar. Laporan Penelitian*. Semarang : IKIP Semarang Press. 2002

Teknologi Dalam Permainan Anak. Buletin Anak Edisi No. 35 Tahun X Pebruari 2000

Tuti Tarwiyah. 2008. "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.

_____. "Nilai-nilai Musik Betawi" *Laporan Penelitian*. Jakarta: FBS Universitas Negeri Jakarta. 2003.

_____. " Pengembangan Program Pembelajaran Musik Multiple Intelligences untuk Anak Usia Dini" *Laporan Penelitian Hibah Bersaing*. Jakarta: DIKTI.2007.