

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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

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

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

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

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

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

³ *Ibid.*, hlm. 9

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

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

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

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

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

⁴ *Ibid.*, hlm. 1.

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

⁶ *Ibid.*, hlm 141.

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

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

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

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

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

1.2 Rumusan Masalah

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

⁸ Danandjaya, *op. cit.*, hlm. 171.

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

¹⁰ *Ibid.*, hlm. 31.

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

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

1.3 Tujuan Penelitian

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

1.4 Landasan Teori

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.5 Data

Data yang penulis gunakan adalah:

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

anak.

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

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

1.6 Metodologi Penelitian

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

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

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

1. 7 Studi Pustaka

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.8 Sistematika Penulisan

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