



Cingciripit: Permainan Anak-Anak Sunda dalam Pembelajaran Tari

Cingciripit: Sundanese Children's Games in Dance Learning

Ria Sabaria*

Departemen Pendidikan Seni Tari, Fakultas Bahasa Dan Seni
Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Diterima: 09 Mei 2020; Disetujui: 10 Juni 2020; Dipublish: 12 Juni 2020

Abstrak

Salah satu jenis permainan tradisional anak-anak yang berasal dari Jawa Barat adalah Kaulinan Cingciripit, yang merupakan permainan anak-anak yang banyak memiliki manfaat baik terhadap perkembangan kognitif maupun motorik kasar anak. Penelitian ini bertujuan mengadakan pengamatan secara objektif yang mengungkapkan berbagai temuan dari sejumlah data yang ada. Penelitian ini menggambarkan temuan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek, dalam hal ini permainan anak-anak yang diteliti di lapangan secara tepat. Data kemudian dianalisis dan diuraikan menjadi satu bentuk deskripsi pada laporan tertulis. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Padasuka Bandung Jawa Barat. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus – Oktober 2019. Pada penelitian ini pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan teoritis dan metodologis. Pemahaman fenomenologi berusaha membuka makna hermeneutik mulai dari interpretasi lingua (bahasa) sampai pada interpretasi filsafati karya. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat makna dan nilai permainan cingciripit terletak pada makna lagu, Makna Gerak, dan Nilai yang terdapat dalam permainan. Unsur-unsur Tari dalam Cingciripit yaitu gerak, ruang, dan waktu.

Kata Kunci: Permainan Anak, Permainan Tradisional, Pembelajaran Tari.

Abstract

One type of traditional children's games originating from West Java is the Cingciripit Kaulinan. It is a children's game that has many benefits for cognitive and gross motor development. This study aims to make observations objectively that reveal various findings from several existing data and describe them systematically. Facts and characteristics of objects and subjects, in this case, the children's game examined in the field, are analyzed and described appropriately into one form of description in a written report. The study was conducted at Padasuka State Elementary School in Bandung, West Java. This study was conducted in August-October 2019. It employed a theoretical and methodological approach. Understanding phenomenology seeks to open hermeneutic meanings starting from Lingua (language) to philosophical interpretations of the work. This study implemented a descriptive research method with a qualitative approach. The results of the study found that there are meanings and values of Cingciripit on the meaning of the song, the meaning of the motion, and the value in the game. The dance elements in Cingciripit include motion, space, and time.

Keywords: Children's Games, Traditional Games, Dance Learning

How to Cite: Sabaria, R. (2020). Permainan Anak-Anak Sunda dalam Pembelajaran Tari. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 4 (1): 69-79.

*Corresponding author:

E-mail: sabaria@upi.edu

ISSN 2549-1660 (Print)

ISSN 2550-1305 (Online)

PENDAHULUAN

Pada dasarnya, anak-anak belajar dengan melakukan permainan dan bermain untuk belajar. Bermain sambil belajar bukan berarti bermain dengan bebas, melainkan kegiatan yang sengaja dirancang secara terprogram dan mempunyai esensi tujuan pembelajaran yang jelas (Holis, 2017). Bermain sambil belajar akan membuat anak tidak mudah cepat bosan karena dalam permainannya anak akan memperoleh pengalaman positif dalam rangka mengembangkan diri dan emosinya melalui media alat permainan, teman, orangtua dan alam sekitar (Rahmawati, 2018). Dalam kegiatan bermain anak menemukan pembelajaran yang hakiki. Anak-anak belajar bisa sambil lari-lari atau belajar sambil bernyanyi, seperti lagu permainan (Hartiningsih, 2015). Dari sebuah lagu dan permainan anak akan mendapatkan stimulus mengeksplorasi semua bentuk kecerdasan yang dimilikinya, sehingga dari itu potensi yang ada di dalam dirinya dapat teroptimalkan (Seriati & Hayati, 2012). Dengan melakukan permainan edukasi, anak-anak memperoleh berbagai macam pengalaman yang membuat mereka bahagia. Anak-anak akan mampu bebas mengekspresikan dirinya dan mendapatkan dasar yang kuat dalam mencapai berbagai macam keterampilan yang dibutuhkan saat memecahkan permasalahan hidupnya dikemudian hari (Saidah & Nugroho, 2015).

Corak ragam ataupun jenis-jenis permainan anak-anak sangat dipengaruhi budaya masyarakat setempat. Jenis permainan anak diwariskan secara turun menurun seperti permainan *cingciripit*, *oray-orayan*, *ucing sumput*, *sasalimpetan*, *jajangkungan*, *sonlah*, *gatrik* dan lain-lain. Ada pula jenis-jenis permainan baru (kontemporer) yang ditemukan dan menyebar sesuai dengan perkembangan jaman seperti permainan halma, ular tangga, monopoli, robot-robotan, film animasi, hingga *video game*.

Perkembangan yang pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi mampu memberikan pengaruh budaya luar dari berbagai belahan dunia lain lebih mudah masuk dan ikut mempengaruhi budaya lokal, termasuk didalamnya pengaruh terhadap perkembangan jenis-jenis permainan anak-anak (Muhson, 2010).

Pada saat ini harus diakui bahwa jenis-jenis permainan yang bersifat kontemporer yang pada umumnya datang dari budaya luar (Barat: Amerika, Eropa atau pun Timur: Jepang, Cina, Korea) lebih banyak diminati anak-anak dibanding jenis-jenis permainan tradisional. Hal ini seiring dengan merebaknya budaya asing tersebut dalam bentuk musik/lagu, film, mode pakaian (*fashion*) dan juga kuliner (*food*) (Royana, 2017).

Berbagai faktor yang telah turut mempengaruhi hal ini antara lain adanya pandangan terhadap permainan anak-anak, musik/lagu, film, mode pakaian, dan makanan dari luar negeri yang terkesan modern, lebih gaya, dan canggih. Tidak heran apabila anak-anak saat ini lebih menyukai irama musik disko dengan tari *modern dance* dan bermain *game play station* atau boneka *Barbie* dibanding musik, tarian, dan permainan tradisional lainnya. Pada umumnya, anak lebih memilih cerita *Power Rangers* dan memuja tokoh *Naruto* dalam film kartun Jepang, dari pada cerita Si Kabayan, Sangkuriang ataupun Wayang.

Fenomena ini tentunya tidak bisa dibiarkan begitu saja sebagai konsekuensi kemajuan jaman, karena permainan anak-anak seperti juga musik/lagu, film dan lain-lain merupakan produk budaya suatu bangsa yang akan mempengaruhi eksistensi jati diri dan pewarisan nilai-nilai budaya suatu bangsa. Dengan semakin mendominasinya jenis permainan anak-anak yang dilahirkan dari lingkungan budaya luar, maka cepat atau lambat akan dapat mencabut anak-anak kita dari akar budayanya sendiri. Hal ini tentu saja

mengkhawatirkan karena bukan saja mengancam keberlangsungan atau kelestarian budaya lokal/nasional, akan tetapi yang lebih mengkhawatirkan adalah bahwa tidak semua nilai dari budaya luar yang dibawa melalui jenis permainan anak-anak itu sesuai ataupun positif bagi perkembangan generasi penerus kita (Nur, 2013).

Sebagai contoh, saat ini permainan *video game* sangat digemari anak-anak bahkan orang-orang dewasa. Pada satu sisi, *video game* memang mampu memberikan rangsangan terhadap daya nalar/kecerdasan intelektual dan imajinasi. Namun pada umumnya materi *video game* hanya mengasah sisi kecerdasan intelektual dan kurang menyentuh aspek kecerdasan emosional. Hal ini karena karena konten dalam *video game* bersifat individual, bernuansa egosentris, bahkan beberapa diantaranya sangat kental dengan materi pertarungan, kekerasan, balas dendam, dan nilai-nilai lain yang tidak bersifat edukatif dan a-sosial, meskipun tentunya ada juga *video game* yang tidak demikian (Jiwandono, 2015). Kelemahan lainnya dari permainan *video game* ini seperti juga televisi dan film adalah tidak merangsang gerak fisik anak. Sehingga, banyak di antara anak-anak yang saat ini mengalami obesitas (kegemukan), kebugaran dan ketahanan fisik yang rendah, dan penyakit-penyakit lain yang diakibatkan oleh kurangnya gerak badan dan olahraga (Syahrani, 2015).

Sebagai kelompok yang memiliki kepedulian terhadap pendidikan generasi penerus bangsa ini, kita tidak boleh lelah apalagi berhenti untuk berupaya memberikan pencerahan (*enlightment*), membangun kepedulian (*awarreness*), dan juga memberdayakan (*empowering*) semua pihak akan pentingnya memberikan alternatif pilihan bagi anak-anak kita dalam memilih jenis permainannya. Hal ini patut dilakukan mengingat pentingnya dan betapa besarnya pengaruh aktivitas bermain ini bagi anak-anak.

Berbagai upaya seperti kampanye, penyuluhan, dan penerangan sebagai bentuk edukasi sosial perlu dilakukan kepada masyarakat khususnya para orang tua agar bisa menghadirkan suasana keluarga yang akrab dengan budaya tradisional. Budaya tradisional yang perlu dikenalkan kepada anak salah satunya yaitu jenis-jenis permainan anak-anak. Paling tidak, orang tua berusaha mengenalkan hasanah budaya ini pada mereka agar anak-anak tidak sampai "*pareumen obor*" atau kehilangan jejak terhadap nilai-nilai budaya seperti gotong royong, saling asih, asah dan asuh, serta nilai sportivitas dan egaliter (Abd Hannan, 2017).

Selanjutnya, para pengelola lembaga pendidikan dan guru perlu terus diingatkan untuk senantiasa memperjuangkan hak anak untuk memperoleh pendidikan yang baik. Upaya yang dapat dilakukan salah satunya melalui aktivitas bermain yang edukatif di sekolah, karena bermain bagi anak adalah bagian dari belajar. Sekolah hendaknya dapat menyediakan lahan bermain dan berolahraga serta mengenalkan anak-anak pada jenis-jenis permainan tradisional.

Advokasi kepada pemerintah juga perlu terus dilakukan, khususnya kepada pemerintah-pemerintah daerah yang memiliki tanggungjawab untuk melakukan kebijakan penataan ruang agar ruang-ruang permukiman dan sekolah tetap memiliki ruang-ruang terbuka hijau. Ruang terbuka hijau memiliki banyak manfaat, salah satu di antaranya yaitu dapat difungsikan untuk tempat anak-anak bermain dan berolahraga. Di samping itu, berbagai program untuk melestarikan dan mengenalkan budaya daerah termasuk permainan tradisional perlu terus dilakukan. Salah satu contohnya adalah upaya yang telah dilakukan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat (yang pada awalnya diinisiasi oleh Universitas Padjadjaran), yang setiap setahun sekali melaksanakan lomba

permainan tradisional yang diikuti oleh peserta dari seluruh Kabupaten/Kota di Jawa Barat yang dinamakan kegiatan "ALIMPAIDO" (mirip-mirip Olimpiade).

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan teoritis dan metodologis. Pendekatan teoritis pada penelitian ini menggunakan fenomenologi yang berupaya mengungkapkan tentang makna dari pengalaman seseorang. Fenomenologi juga mempelajari dan menggambarkan ciri-ciri instrinsik dari suatu gejala yang dilakukan dalam situasi alami, sehingga tidak ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji (Ida, 2014).

Pendekatan fenomenologi bermakna membiarkan sesuatu menjadi apa adanya, tanpa pemaksaan kategori yang diberikan penafsir kepada sebuah karya. Interpretasi karya sastra bukan sesuatu yang ditunjuk, sebab interpretasi merupakan sesuatu yang akan memperlihatkan diri pada sebuah penafsiran. Pemahaman fenomenologi berusaha membuka makna hermeneutik mulai dari interpretasi lingua (bahasa) sampai pada interpretasi filsafati karya. Demikian pula dalam analisis lirik lagu *Cingciripit*, interpretasi simbol dan makna yang muncul diharapkan memberi kontribusi dalam dunia pendidikan seni tari (Ida, 2014).

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif (Gunawan, 2013). Dengan digunakannya metode deskriptif maka perhatian dipusatkan kepada masalah-masalah pengembangan kreativitas dalam pembelajaran tari, sehingga pembelajaran lebih bermakna. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Padasuka Bandung. Jl. Padasuka, Pasirlayung, Kec. Cibeunying Kidul, Bandung, Jawa Barat. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus – Oktober 2019.

Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari penelitian sebelumnya yang

relevan, jurnal, dan dari buku pendukung penelitian ini. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif teori hermeneutik dengan pendekatan fenomenologi. Tujuan analisis tersebut adalah untuk menggambarkan makna, nilai permainan, unsur-unsur tari dalam *Cingciripit*. Sebelum menganalisis terlebih dulu data disusun secara acak sesuai jenisnya, selanjutnya menampilkan lirik-lirik yang akan dianalisis untuk memahami lebih cermat aspek yang sesuai pendekatan yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Manfaat Permainan Cingciripit

Cingciripit merupakan salah satu permainan tradisional anak-anak dari daerah Jawa Barat yang diekspresikan melalui gerak dan lagu dengan syair (Sunaryo, 2016): "*Cingciripit tulang bajing kacapit, kacapit ku bulu pare, bulu pare memencosna, jol pa dalang mawa wayang jrekjrekngong*". (*Cingciripit* tulang tupai terjepit, terjepit oleh bulu padi, bulu padi yang tajamnya, datang pak dalang membawa wayang *jrekjrekngong*).

Di akhir dari nyanyian ini, pemain menentukan siapa yang berperan sebagai "*ucing*", yang ditandai dengan tertangkapnya salah satu jari dari anak yang mengikuti permainan. Permainan *Cingciripit* biasanya dilakukan pada sore hari menjelang maghrib, atau pada waktu istirahat sekolah oleh lebih dari dua orang anak hingga belasan anak. Teknik dan peraturan permainannya adalah sebagai berikut:

Semua anak menyimpan jari telunjuk pada telapak tangan salah seorang pemain sambil bernyanyi dengan syair *Cingciripit* di atas. Ketika menyanyi "*jrekjrekngong*" telapak tangan ditutup, masing-masing telunjuk ditarik jangan sampai terenggam. Apabila ada satu telunjuk yang terenggam maka ia disebut "*ucing*", dan berperan mengejar teman-temannya. Jika anak yang berperan sebagai "*ucing*" tersebut berhasil mengejar salah satu

temannya yang ikut sebagai peserta dalam permainan itu, maka kegiatan diulangi lagi dengan cara semua anak menyimpan jari telunjuk pada telapak tangan anak yang tadi berperan sebagai "ucing" sambil bernyanyi dengan syair *Cingciripit*. Ketika menyanyi "jrekjreknonong" telapak tangan ditutup, masing-masing telunjuk ditarik jangan sampai tergeggam. Apabila ada satu telunjuk yang tergeggam maka ia disebut "ucing" berikutnya, yang berperan mengejar teman-temannya. Demikian permainan ini diulang-ulang hingga anak-anak merasa lelah dan ingin menyudahi atau berganti dengan permainan lainnya.

Ditinjau dari langkah-langkah permainan yang dilakukan, permainan *Cingciripit* mengandung aktivitas fisik seperti lari-lari, refleks mengangkat jari dari telapak tangan, serta mengandung aspek emosional seperti kebersamaan, taat peraturan, dan memahami teknik permainan. Permainan ini banyak memiliki manfaat terhadap perkembangan anak baik perkembangan kognitif maupun perkembangan psikomotoriknya.

Manfaat untuk perkembangan aspek fisik dari permainan *Cingciripit* yakni dengan melakukan lari-lari banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh akan membuat anak menjadi sehat, otot-otot tubuh akan menjadi kuat. Manfaat untuk perkembangan aspek sosial yaitu anak belajar bekerja sama dengan teman maupun memahami apa yang diucapkan/ditentukan dari permainan tersebut. Manfaat untuk aspek kognisi, seperti sudah dijelaskan dari permainan ini ada aktivitas lari yang biasanya mengelilingi lingkungan sekitar. Dengan aktivitas ini anak dapat menjelajahi lingkungannya sehingga secara tidak langsung anak dapat menemukan pengalaman-pengalaman yang akan memunculkan kreativitas (daya cipta)nya. Adapun manfaat lain adalah dapat mengasah ketajaman penginderaan. Dalam permainan *Cingciripit* sangat diperlukan konsentrasi untuk tidak menjadi seorang

"ucing". Karena itu, secara tidak langsung anak dapat melatih ketajaman penglihatan dan pendengarannya.

Makna dan Nilai Permainan *Cingciripit*

Permainan anak-anak yang diwariskan dari generasi ke generasi merupakan salah satu wujud kebudayaan ataupun tradisi yang memiliki makna dan nilai. Oleh karena kandungan makna dan nilai itulah, sebuah permainan anak-anak ataupun produk budaya apapun bisa hidup tumbuh dan berkembang ditengah masyarakat tertentu.

1. Makna lagu *Cingciripit*

"*Cingciripit tulang bajing kajepit*", (*Cing urang kudu rikip hirup teh ulah kajepit, siga bajing nu hirupna teu weleh kajepit dina regang dahan*). Lirik lagu ini bermakna bahwa sebagai manusia dalam menjalani hidup ini kita senantiasa harus hati-hati dalam segala tindakan jangan sampai kita menjadi manusia yang terjepit. Terjepit oleh kemiskinan ataupun ilmu dan pengetahuan.

"*Kacapit ku bulu pare, bulu pare memencosna*". Lirik ini berarti: "apalagi terjepit oleh bulu padi yang paling tajam". Dengan demikian, maknanya adalah bahwa padi seharusnya kita tanam dan manfaatkan kegunaannya yaitu untuk meneruskan perjuangan hidup ini, maka jangan sampai padi yang dianggap sebagai Dewi Sri oleh manusia atau jenis tumbuhan yang diagungkan, malah mencelakakan diri kita.

"*Jol pa dalang mawa wayang jrekjreknonong*". Dalam dunia pedalangan sosok dalang diartikan sebagai Tuhan yang dapat menghidupkan wayang yang merupakan perumpamaan sosok manusia. Artinya dalam dunia ini kita harus pandai bersyukur karena segala sesuatunya, baik rizki, kematian, kebahagiaan adalah taqdir dari yang Maha Kuasa. Kata terakhir yaitu "*jrekjreknonong*" adalah pertanda akhir dari segala zaman yang mana manusia hanyalah makhluk yang tak berdaya dan wajib untuk beribadah kepada-Nya.

Kalimat-kalimat di atas merupakan tuntunan kepada kita semua untuk senantiasa dilatih untuk gesit dalam beribadah dan mencari ilmu. Seperti pepatah mengatakan, carilah ilmu walaupun sampai ke negeri Cina.

2. Makna Gerak *Cingciripit*

Permainan *Cingciripit* tidak menggunakan alat bantu apapun, hanya memanfaatkan alat-alat panca indera yang ada dalam tubuh anak. Hal ini menunjukkan dengan kekayaan yang dimiliki tubuh dapat menghasilkan permainan yang menyenangkan, penuh kreasi, dan manfaat.

3. Nilai yang terdapat dalam permainan *Cingciripit*

Nilai yang bisa diambil dari permainan ini secara tidak langsung mendidik anak-anak untuk mensyukuri karunia panca indera karena memiliki manfaat yang luar biasa. Dengan nilai tersebut anak-anak dapat dididik untuk menyadari bahwa bermain dan mengembangkan kreativitas tidak tergantung pada alat permainan yang bagus-bagus dan mahal-mahal.

Selain permainan, *Cingciripit* ini juga bisa dijadikan sebagai sumber penciptaan tari anak, sehingga makna yang ada di dalamnya dapat terinternalisasi dalam diri anak, juga mereka tanpa sadar sedang berlatih menyanyi dan bergerak.

Dilihat dari aktivitas akhir dari permainan ini, yaitu harus cepat atau reflek mengangkat jari telunjuk dari telapak tangan orang lain, maka secara psikomotor anak dilatih untuk berkonsentrasi. Dalam hal ini adalah cekatan untuk mengangkat telunjuk, karena kalau tidak cekatan maka telunjuknya akan tergenggam oleh tangan temannya. Selain itu rasa kebersamaan antara anak-anak biasanya sangat kompak karena permainan ini juga menuntut kekompakan dari kelompoknya.

Rasa kebersamaan perlu dilatih sejak dini, karena kebersamaan akan selalu diwujudkan dalam setiap kegiatan-

kegiatan, baik kegiatan di kelas, di sekolah, di masyarakat, bahkan di dalam kehidupan bernegara. Oleh sebab itu permainan ini sangat baik dilakukan oleh anak-anak sejak dini untuk memupuk perasaan bersama.

Selain kebersamaan, konsentrasi juga perlu di latih sejak dini, karena konsentrasi sangat susah dilakukan oleh anak-anak. Tanpa dirasakan oleh anak-anak, bahwa mereka sebenarnya sedang melatih konsentrasinya untuk cepat dalam menerima rangsang, rangsang ini berasal dari kalimat-kalimat dari lagu tersebut yang pada kata paling akhir "*nong*" pada kata "*jrekjrek nong*" untuk secepatnya mengangkat tangan.

Jika anak terbiasa dilatih untuk reflek dan konsentrasi, maka dalam kehidupan sehari-hari ia akan terbiasa pula untuk konsentrasi, terutama konsentrasi pada saat belajar, baik dirumah atau di sekolah dan juga reflek pada saat-saat tertentu. Sebagai contoh yaitu reflek untuk menangkis ketika dipukul, reflek untuk menghindari ketika dibelakangnya mendengar klakson mobil tanda ia akan tertabrak, sehingga ia pun akan menghindari secepatnya.

Unsur-Unsur Tari dalam *Cingciripit*

Nilai tari dalam dunia pendidikan bukan terletak pada latihan kemahiran dan keterampilan gerak semata-mata, tetapi lebih kepada kemungkinannya untuk mengembangkan daya ekspresi anak. Tari harus mampu memberikan pengalaman kreatif kepada anak-anak dan harus diajarkan sebagai salah satu cara untuk menyatakan kembali pengalaman dan nilai estetik yang dialami dalam kehidupannya. Melalui pendekatan tari ini haruslah mampu merangsang anak untuk mengembangkan imajinasinya, dan memberikan kebebasan bagi anak-anak untuk menemukan sesuatu.

Tarian untuk anak-anak sebenarnya bukanlah tarian untuk orang dewasa yang disederhanakan dan bukan pula suatu pola

tarian yang dibuat meniru untuk tari orang dewasa. Oleh karena kehidupan anak-anak mempunyai sistem nilai yang dibentuk oleh sebuah komunitas antara keluarga dan masyarakat, maka terbentuknya perkembangan jiwa mereka pun akan berlainan dengan perkembangan jiwa orang dewasa. Pendekatan pendidikan tari bagi anak-anak pun seyogyanya berpijak dari dunia kehidupan mereka yang memiliki kehidupan yang sangat berbeda dengan kehidupan orang dewasa. Seperti telah dikemukakan sebelumnya bahwa dunia kehidupan anak dominan untuk aktivitas bermain, maka salah satu jenis tarian yang sesuai adalah tarian yang bertema *kaulinan* (permainan). Adapun unsur-unsur tari nya sebagai berikut:

1. Gerak

Gerak adalah pertanda kehidupan. Menurut Sal Murgiyanto (1983:20) dalam bukunya yang berjudul *Koreografi*, Beliau berpendapat bahwa "setiap saat orang merasa perlu menciptakan keadaan yang ideal secara khayal atau buatan, yang kemungkinan besar di dalamnya terdapat kepuasan". Kepuasan tersebut dapat dicapai melalui bermain dan berkesenian. Dalam bermain umumnya gerak didominasi oleh gerak jasmani yang melelahkan dan si pelaku mempraktekan kemahiran-kemahiran yang dalam kehidupan sehari-harinya dipandang kurang berfaedah. Tidak memiliki konsep emosional, melainkan adanya kesadaran kebersamaan yang saling membantu antara pelaku dengan teman lainnya.

Gerak-gerak tari dapat bersumber dari gerak keseharian dan gerak terdapat dalam *kaulinan* atau bermain. Tetapi gerakan dalam tari merupakan gerak ritmis yang indah, yang setiap gerakannya diatur dengan waktu penggantinya, sehingga merupakan gerak yang distilir sebagai media untuk penyampaian ekspresi dan emosi. Terkadang, gerak yang timbul secara spontan dari anak merupakan ungkapan pengalaman pribadi yang dilihat dari lirik lagu. Sebagai contoh

dalam lagu *Cingciripit*, anak-anak mengespresikan gerak-gerak dengan saling menempelkan telunjuk ke atas tangan dan secara reflek diangkat kembali.

2. Ruang

Setiap manusia memiliki kesadaran dan kepekaan rasa ruang terhadap benda-benda yang ada disekitarnya, karena setiap bergerak kita akan selalu menggunakan ruang. Demikian juga halnya dengan menari. Seorang penari yang bergerak dapat menciptakan desain di dalam ruang dan hubungan antara gerak dan ruang akan membangkitkan corak dan makna tertentu (Karisma & Handayani, 2019).

Dalam suatu tarian, baik tarian untuk orang dewasa maupun anak-anak, unsur gerak tari tak lepas dari unsur gerak sendiri. Arah gerak terbentuk salah satunya disebabkan karena perubahan arah gerak penari, sehingga membentuk pola garis tertentu pada lantai atau disebut pola lantai. Pola lantai yang dimaksudkan di sini adalah pola garis yang dibuat penari ketika sedang menari. Seperti halnya pada "*Cingciripit*" anak-anak telah memiliki pola, aturan atau strategi permainan sendiri. Pada dasarnya pada *kaulinan* tersebut mempunyai pola ruang melingkar dengan ruang kecil yang kemudian secara serentak menghasilkan gerak atau ruang yang terpecah atau *broken*.

3. Waktu

Waktu adalah elemen lain yang menyangkut kehidupan manusia setiap hari. Dengan waktu kita dapat merasakan adanya aspek cepat lambat, kontraks, dan berkesinambungan. Dalam waktu, ruang lingkup permasalahannya meliputi tempo yaitu kecepatan dari gerakan tubuh, selain itu tempo dapat pula digunakan untuk lagu atau iringan. Tari tidak pernah lepas dari musik pengiring, yang merupakan suatu kesatuan. Tari tanpa musik akan terasa hambar, tak berjiwa, dan datar. Hal ini diungkapkan oleh (Erawati, 2016) yang menyatakan bahwa sejak dari zaman prasejarah sampai sekarang dapat

dikatakan di mana ada tari di situ ada musik. Musik dalam tari bukan hanya sekedar iringan, tetapi musik adalah *partner* tari yang tidak boleh ditinggalkan. Iringan musik untuk tari anak-anak pun sangat diperlukan sebagai latihan kepada kepekaan irama dan memudahkan daya ingat anak. Seperti halnya dalam "*Cingciripit*" yang menggunakan nyanyian anak-anak, yang selanjutnya menurut (Lestari & Putra, 2019) disebut *kawih kaulinan barudak*.

Bentuk *kakawihan Cingciripit* mempunyai 4 *pada lisan* (larik) dan jenis lagu seperti ini cocok untuk anak-anak. Hal ini karena di samping mudah dihafalkan juga waktu atau tempo bergerak tidak terlalu cepat atau terlalu lambat. Untuk bentuk lagu seperti ini dapat memudahkan

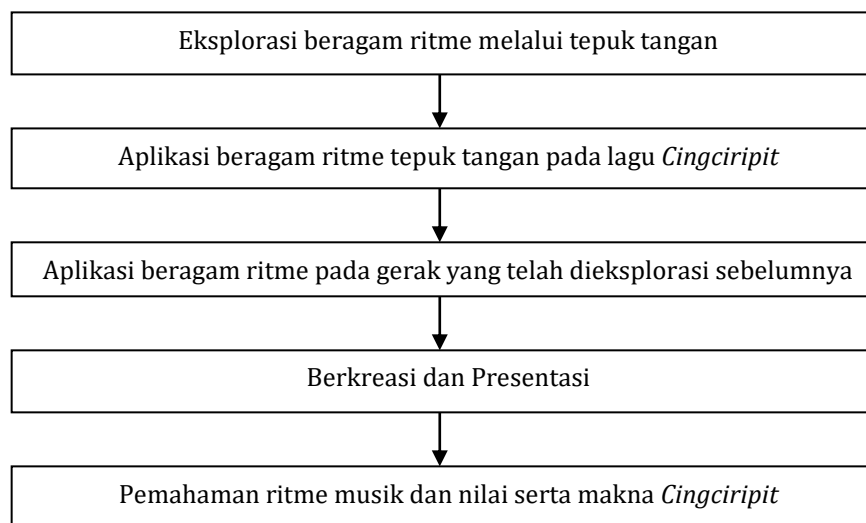
anak bergerak yaitu dengan menggunakan tempo 4/4 dan juga 2/4. Dan lagu *Cingciripit* ini menggunakan irama 2/4.

Lagu yang berirama lambat atau terlalu cepat kurang cocok untuk digunakan sebagai iringan tari anak-anak, (Lestari & Putra, 2019). Lebih lanjut dinyatakan bahwa melodi harus sederhana, interval jangan terlalu sukar, serta luas nada jangan melampaui batas kemampuan anak.

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti beranggapan bahwa musik pengiring untuk tarian anak-anak dapat sumber dari vokal yang berbentuk lagu atau nyanyian anak-anak. Nyanyian sebagai pengiring tari anak-anak, sedangkan gerakan merupakan interpretasi dari lagu yang dinyanyikan.

Pembelajaran Melalui Lagu *Cingciripit*

1. Sintaks Pembelajaran



2. Tujuan

- Melalui Eksplorasi lagu *Cingciripit* siswa dapat memahami ritme lagu dengan ritme gerak
- Siswa dapat bekerjasama dan saling menghargai dalam proses berkarya tari
- Memahami makna dan nilai lagu *cingciripit*

3. Indikator Hasil Belajar

- Siswa dapat menyanyikan lagu *cingciripit* sesuai dengan materi.
- Siswa dapat menampilkan gerak sesuai dengan ritme lagu *Cingciripit*.
- Siswa dapat memahami, menghayati, dan melaksanakan nilai-nilai (ketangkasan, kebersamaan, konsentrasi, dan sportivitas) yang terkandung dalam lagu dan permainan *Cingciripit*.

4. Materi

Tabel 1: Ketukan lagu Cingciripit

1	2	3	4	1	2	3	4
	Cing	ci ri	pit	tu lang	ba jing	ka je	pit
1	2	3	4	1	2	3	4
Ka je	pit ku	bu lu	pa re	bu lu	pa re	me men	cos na
1	2	3	4	1	2	3	4
	Jol	pa	da lang	ma na	wa yang	jrekjrek	nong

Keterangan:

1,2,3,4 = Ketukan

5. Proses Belajar Mengajar

- Guru bertanya kepada siswa tentang permainan dan lagu-lagu yang biasa mereka lakukan saat bermain, atau guru bertanya mengenai lagu cingciripit, adakah yang sudah mengenalnya?
- Pada awal pembelajaran, siswa menyanyikan lagu *Cingciripit* yang dipandu oleh guru.
- Sebaiknya guru menjelaskan terlebih dahulu lagu dari mana asal, apa arti, fungsi dan maknanya.
- Lagu *Cingciripit* dinyanyikan dengan menggunakan tepuk tangan.
- Setelah siswa memahami materi dilanjutkan dengan menyanyikan lagu *Cingciripit* dengan tepuk tangan sesuai dengan ritme dan tempo yang bervariasi yang dipadu dengan gerak tangan, kaki, dan kepala.
- Setelah siswa hafal dengan lagu, kemudian mereka dibagi menjadi beberapa kelompok.
- Guru memandu siswa untuk melakukan menyanyikan lagu ini dengan disertai gerakan tubuh sesuai irama lagu. Sebagai contoh, setiap tepuk tangan yang telah dilakukan diganti dengan injakan kaki atau goyangan kepala ke samping kiri dan kanan.
- Siswa berlatih untuk menyusun gerakan dan memvariasikannya bersama kelompok.
- Guru meminta setiap kelompok untuk tampil mendemonstrasikan karyanya di depan kelas.

Pada akhir pelajaran guru dan siswa menyimpulkan tentang pemahaman ritme gerak yang disesuaikan dengan lagu serta makna yang terkandung di dalamnya.

6. Evaluasi

- Apakah siswa dapat menyanyikan lagu *Cingciripit* sesuai dengan materi yang diberikan? (evaluasi melalui praktek menyanyi)
- Apakah siswa dapat menampilkan gerak sesuai dengan ritme yang pada lagu *Cingciripit*? (evaluasi melalui praktek dan pengamatan)
- Apakah siswa dapat memahami, menghayati, dan melaksanakan nilai-nilai (ketangkasan, kebersamaan, konsentrasi, dan sportivitas) yang terkandung dalam lagu dan permainan *Cingciripit*? (evaluasi melalui tanya jawab dan pengamatan)

SIMPULAN

Jenis-jenis permainan anak-anak tradisional saat ini sudah semakin tersisih oleh jenis-jenis permainan modern/kontemporer yang umumnya berasal dari budaya luar. Padahal, tidak sedikit dari jenis-jenis permainan anak-anak tradisional tersebut yang memiliki nilai-nilai luhur dan manfaat yang sangat baik bagi perkembangan anak. Oleh karena itu, upaya untuk melestarikan, mengenalkan, dan menghidupkan kembali jenis-jenis permainan anak-anak

tradisional tersebut sangat relevan untuk dilakukan saat ini.

Salah satu jenis permainan tradisional anak-anak yang berasal dari Jawa Barat adalah *Kaulinan Cingciripit*, yang merupakan permainan anak-anak yang banyak memiliki manfaat baik terhadap perkembangan kognitif maupun motorik kasar anak. Manfaat permainan *Cingciripit* akan membuat tubuh anak menjadi sehat karena dalam permainan ini ada aktivitas berlari, otot-otot akan tumbuh menjadi kuat, belajar berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman. Selain itu juga dapat melatih kepekaan sosial anak sehingga rasa kebersamaan di lingkungan anak-anak akan terpelihara dengan baik, meningkatkan keterampilan anak, kreativitas anak, serta akan terpenuhinya kepuasan anak untuk bermain. Oleh karena itu permainan ini hendaknya tetap dijaga dan dilestarikan.

Permainan *Cingciripit* ini juga bisa dijadikan sebagai sumber penciptaan tari anak, sehingga makna yang ada di dalamnya dapat terinternalisasi dalam diri anak, juga mereka tanpa sadar sedang berlatih menyanyi dan bergerak. Proses pembelajaran dilakukan dengan Guru bertanya mengenai lagu *Cingciripit*. Pada awal pembelajaran, siswa menyanyikan lagu *Cingciripit* dan guru menjelaskan asal, apa arti, fungsi dan maknanya. Setelah siswa memahami materi dilanjutkan dengan menyanyikan lagu *Cingciripit* dengan tepuk tangan sesuai dengan ritme dan tempo yang bervariasi yang dipadu dengan gerak tangan, kaki, dan kepala. Setelah siswa hafal dengan lagu, kemudian mereka dibagi menjadi beberapa kelompok. Guru meminta setiap kelompok untuk tampil mendemonstrasikan karyanya di depan kelas. Pada akhir pelajaran guru dan siswa menyimpulkan tentang pemahaman ritme gerak yang disesuaikan dengan lagu serta makna yang terkandung di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Hannan, E. F. (2017). Islam dan Kearifan lokal (Perspektif Teologis Hubungan antara Agama dan Budaya di Kampung Naga). *Al-Tsaqafa: Jurnal Ilmiah Peradaban Islam*, 14(2), 383–395.
- Erawati, Y. (2016). Tari Tradisi Kancil pada Masyarakat Suku Asli di desa Selat Akar Kecamatan Tasik Putri Puyu Kabupaten Kepulauan Meranti Provinsi Riau. *KOBA*, 3(1), 11–11.
- Gunawan, I. (2013). Metode penelitian kualitatif. *Jakarta: Bumi Aksara*, 143.
- Hartiningsih, S. (2015). Revitalisasi Lagu Dolanan Anak Dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Atavisme*, 18(2), 247–259.
- Holis, A. (2017). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 10(1), 23–37.
- Ida, R. (2014). *Metode penelitian: Studi media dan kajian budaya*. Kencana.
- Jiwandono, H. P. (2015). Analisis Resepsi Pemain Terhadap Serial Video Game Grand Theft Auto. *Jurnal Studi Pemuda*, 4(1), 206–223.
- Karisma, A. R., & Handyaningrum, W. (2019). Karya Koreografi Kelompok Cherleading Dalam Perspektif Seni Pertunjukan. *Solah*, 8(2).
- Lestari, D. J., & Putra, A. P. (2019). Makna Simbolik Kakawihan Barudak Banten: Cing Ciripit Sebagai Penguatan Karakter Dalam Tindakan, Motif, Dan Prinsip Ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 769–773.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1.
- Rahmawati, N. N. (2018). *Pergulatan Ideologi Keberagaman Dalam Keluarga Dayak Katingan di Desa Tewang Tampang, Kabupaten Katingan, Kalimantan Tengah (Disertasi)*. [Disertasi]. Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana.
- Royana, I. F. (2017). Pelestarian Kebudayaan Nasional Melalui Permainan Tradisional dalam Pendidikan Jasmani. *Seminar Nasional KeIndonesiaan II Tahun 2017 "Strategi Kebudayaan Dan Tantangan Ketahanan Nasional Kontemporer, FPIPSKR Universitas PGRI Semarang*, 1–11.
- Saidah, I. N., & Nugroho, M. A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Menggunakan Adobe Flash

- Cs5. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(1).
- Seriati, N. N., & Hayati, N. (2012). Permainan tradisional jawa gerak dan lagu untuk menstimulasi keterampilan sosial anak usia dini. *Naskah Publikasi*.
- Sunaryo, A. (2016). Kaulinan Barudak Sebagai Sumber Ajar Dalam Penciptaan Tari Anak Di Sekolah Dasar. *RITME*, 2(1), 50-56.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84-92.