

venny@uny.ac.id

ISSN: 1858-294-X

Kejawen

JURNAL KEBUDAYAAN JAWA



JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Vol.1, No.3, 10 April 2013

DAFTAR ISI

Pengantar Redaksi	iii
Daftar isi	iv
Ajaran Etika Politik Dalam Pagelaran Wayang Kulit (Iva Ariani)	1
Nilai-Nilai Etika dan Estetika Dalam Prosesi Upacara Perkawinan Masyarakat Jawa (Mulyana)	12
Varian Islam Jawa dalam Perdukunan (Ahmad Dimiyati Huda) ...	23
Peranan Seni Pertunjukan Tradisional dan Tradisi Lisan Bagi Masyarakat (Sri Harti Widyastuti)	41
Performance Studies dalam Performativitas Ritual di Jawa Tengah (Nuning Zaidah)	53
Strategi Imajinatif-Analitis dalam Memahami Paribasan dan Proverbs (Paulus Kurnianta)	63
Ragam Hias Busana Tari Klasik Jawa (Pramularsih Wulansari)	74
Ajaran Moral dalam Serat Wedhatama dalam Rangka Pembentukan Pekerti Bangsa (Hardiyanto)	85
Konsep Kekuasaan Jawa Menurut Serat Nitipraja (Purwadi)	98
Pembelajaran Bahasa Jawa Sebagai Pembentuk Jati Diri Bangsa (Sri Hertanti Wulan)	113
Nilai Budi Pekerti dalam Naskah Dolanan Bocah (Venny Indria Ekowati)	126

venny@uny.ac.id

NILAI BUDI PEKERTI DALAM NASKAH DOLANAN BOCAH

Venny Indria Ekowati
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
venny@uny.ac.id

Abstract

Javanese manuscript contains various kinds of result of Javanese society's, creativities, senses, and will during their time. One of them can be seen in the *Naskah Dolanan Bocah* manuscript which is collected by Sonobudoyo Muzium Yogyakarta. This manuscript contains 41 types of Javanese traditional games, complete with their rules and simple illustrations of the games. This traditional game is now becoming obsolete by the Javanese society. In fact there are at least eight moral values contained in those traditional games. Those values are: (1) Cooperation and Harmony, (2) Honesty, (3) Fair, (4) Sincere, (5) Compassion, (6) Patience, (7) Manners, and (8) Environment Care. Javanese traditional games in *Dolanan Bocah manuscript* also combine cognitive, psychomotor, and affective elements as an integrated elements. The cognitive aspect is seen in the use of strategy and reasoning in the game. Psychomotor aspects seen on the movement and the songs performed during the game, and affective aspects towards character and behaviour established during the play of traditional games.

Keywords: Javanese traditional games, values

A. Pendahuluan

Game-game *on line* menjamur di berbagai kawasan. Puluhan anak sekolah mampu duduk berjam-jam di depan layar komputer. Dunia maya dewasa ini, memang menyuguhkan hiburan yang menawarkan candu bagi anak-anak. Bukan hanya waktu belajar saja yang terkuras habis karena terlalu lama mengakses *games on line*,

tetapi kepekaan sosial mereka juga merosot karena permainan ini cenderung membuat anak menjadi individualistis karena tidak memerlukan teman untuk bermain. Hadirnya *games centre* jelas sangat menarik perhatian anak-anak dan remaja usia sekolah. Saking mengasyikkan, banyak siswa memilih berada di *game centre* daripada mengikuti pelajaran sekolah. Uang sekolah disalahgunakan untuk 'menyewa' *game centre*. Seterusnya masih banyak dampak negatif bagi perkembangan jiwa anak-anak. Bahkan penelitian oleh Henry Smith dan Yohana Edith (1996) terkait dengan tingginya angka tindak kekerasan pelajar/remaja di Inggris, Amerika Serikat dan Jepang, menemukan menu-menu *game centre* memiliki kontribusi yang signifikan terhadap niat dan perilaku tindak kekerasan remaja/pelajar.

Hasil penelitian di mancanegara yang diungkap di atas, menunjukkan 78% materi *game centre* yang dipilih (disukai) adalah model-model kekerasan yang 'bermuara' pada darah, dengan rincian: action tangan kosong semacam tinju, silat, kung fu, thai boxing. Model lainnya, menggunakan senjata tradisional maupun modern (senapan, bom, granat). Semuanya memancing tindak kekerasan, agresivitas, brutal dan sadisme. Menu *game centre* model perang-perangan, baik darat, laut maupun udara-juga sangat sadis, karena score bertambah jika mampu membunuh untuk mengalahkan musuh (Kedaulatan Rakyat, 2008).

Di tengah kegamangan terhadap dampak negatif permainan dunia maya inilah sebaiknya kita menggali dan mengembangkan lagi permainan tradisional bagi anak-anak. Sebenarnya kita memiliki ratusan jenis permainan anak-anak yang sesuai dengan etika, tata krama dan budaya bangsa. Sayangnya permainan itu sudah punah sehingga anak-anak sekarang yang lahir di era 80-an tidak lagi mengenalnya. Permainan tradisional memang sudah saatnya digali kembali. Dikenalkan kepada anak-anak sehingga mereka mempunyai pilihan lain selain tergila-gila dengan *playstation*, *on-line games*, atau komik Jepang, serta televisi yang menyerap perhatian mereka selama 24 jam. Oleh karena itu, makalah ini akan mencoba menggali kembali permainan tradisional

Jawa melalui salah satu manuskrip Jawa koleksi museum Sonobudoyo Yogyakarta dengan kode koleksi PB. E. 95 (346 halaman). Naskah ini merupakan salinan dari manuskrip lontar yang tersimpan sebagai koleksi naskah-naskah timur di Universitas Leiden Belanda. Pada tulisan ini tidak dapat disajikan secara utuh seluruh hasil penelitian dari naskah ini karena keterbatasan halaman jurnal.

B. Permainan Tradisional dalam Naskah Jawa

Permainan tradisional adalah permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai “baik”, “positif”, “bernilai”, dan “diinginkan”. (Bishop & Curtis dalam Iswinarti, 2010: 4). Menurut Marsono dalam Sabatari (2012), permainan tradisional dikelompokkan dalam permainan yang bersifat kompetitif dan rekreatif. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam permainan tradisional terdapat yang mendasar yaitu adanya internalisasi nilai dengan cara yang seru dan menyenangkan. Suku bangsa Jawa termasuk suku bangsa yang mempunyai banyak permainan tradisional. Namun seiring waktu, permainan tersebut sudah banyak ditinggalkan karena adanya perubahan sistem sosial di dalam masyarakat. Bahkan masyarakat pada masa sekarang ini sudah kesulitan untuk mendapatkan informasi mengenai permainan tradisional pada masa lampau dan cara memainkannya. Untungnya masih terdapat naskah-naskah dan manuskrip Jawa yang berisi permainan tradisional Jawa.

Naskah atau manuskrip diberi pengertian sebagai semua peninggalan tertulis nenek moyang kita pada kertas, lontar, kulit kayu, dan rotan (Djamaris, 1977: 20). Manuskrip/karya-karya tulisan masa lampau tersebut merupakan peninggalan yang mampu menginformasikan buah pikiran, buah perasaan dan informasi mengenai berbagai segi kehidupan yang pernah ada. Karena itu, karya-karya tulisan masa lampau tersebut perlu dipelajari sebab di dalamnya terkandung nilai-nilai yang masih relevan dengan kehidupan masa kini (Baried, 1994: 1). Penggalan terhadap nilai-

nilai yang terkandung dalam sastra lama sangat penting untuk dilakukan karena nilai-nilai luhur yang berupa norma, gagasan, dan buah pikir nenek moyang bangsa Indonesia dapat dipakai sebagai sumbangan perkembangan kebudayaan daerah khususnya dan budaya nasional pada umumnya. Naskah mengenai permainan tradisional yang cukup lengkap terdapat dalam *Naskah Dolanan Bocah* kode PB E 95. Pada naskah ini terdapat uraian mengenai cara bermain dan gambaran jalannya permainan. Manuskrip Jawa lain, selain yang sudah tersebut di atas, dapat dilihat pada hasil inventarisasi di bawah ini. Inventarisasi dilakukan melalui Katalog Behrend (1990) dan Katalog Perpustakaan FS UI (Behrend dan Pudjiastuti, 1997).

C. Nilai-nilai Budi Pekerti dalam Permainan Tradisional

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan empat puluh satu (41) permainan tradisional Jawa. Permainan tersebut yaitu: (1) Luru-luru Mundhu; (2) Bab Uncal, (3) Tandhu Gerit, (4) Kuwukan, (5) Gambaran, (6) Kauman, (7) Kothekan, (8) Benthik Sodor, (9) Benthik Cuthat, (10) Benthik Tamplek, (11) Gobag Sodor, (12) Gobag Bunder, (13) Klabangan, (14) Bab Andolani Lare Alit, (15) Tumbaran, (16) Kubuk, (17) Ki Lumpang Ki Lompong, (18), Jongji, (19) Lepetan, (20) Ketheklek, (21) Gangsingan, (22) Cem, (23) Uwok Bling, (24) Jamur Cepaki, (25) Uri-uri, (26) Bingkat, (27) Dhing, (28) Soyang-soyang, (29) Koning-koning, (30) Jagowan, (31) Gentha Lola, (32) Raton, (33) Luru-luru Widara, (34) Campur Bawur, (35) Plencung-plencungan, (36) Urap-urap Kembang, (37) Atur-atu, (38) Manuk-manuk Dipanah, (39) Sultur Kangkung Enet, (40) Embleg-embleg Duduhe Tape, (41) Rete-reta. Berikut ini beberapa nilai budi pekerti yang terdapat dalam permainan tersebut.

1. Kerjasama dan Kerukunan

Kerjasama menurut Scarnati dalam Tarricone dan Luca (2002: 642) adalah proses kooperatif yang memungkinkan orang-orang biasa mencapai hasil yang luar biasa. Terkait dengan hal tersebut, Harris dan Harris juga menjelaskan bahwa kerjasama adalah kerja dari sekumpulan individu yang tergabung dalam

keanggotaan tim yang secara efektif dapat berkembang untuk mencapai tujuan bersama. Lebih lanjut *teamwork* diartikan sebagai individu-individu yang bekerjasama dalam lingkungan yang kooperatif untuk mencapai tujuan bersama, dengan menggunakan ketrampilan dan pengetahuan yang dimiliki oleh masing-masing anggota tim (Tarricone dan Luca, 2002: 642).

Kerjasama merupakan nilai budi pekerti yang paling banyak terdapat dalam Manuskrip *Dolan Bocah Klathen*. Hal ini dikarenakan dalam permainan tradisional hanya bisa dimainkan secara tim, tidak bisa dimainkan oleh satu orang anak. Permainan bisa dimainkan minimal oleh dua orang anak. Oleh karena itu, kerjasama tim mutlak diperlukan. Sesuai dengan definisi mengenai kerjasama di atas, maka setiap anggota tim dalam permainan bekerjasama untuk memenangkan permainan. Nilai kerjasama ditunjukkan dalam permainan *Tandhu Gerit*. Permainan ini memerlukan aspek kerjasama antara anak yang digendong dengan yang menggendong supaya tidak jatuh. Jika tidak bekerja sama, maka akan kalah dan mendapatkan hukuman. Contoh lain adalah dalam permainan *Kuwukan*.

Permainan lain yang memerlukan kerjasama tim adalah *Cem*. Permainan ini dilakukan oleh dua kelompok yang saling berlawanan. Jumlah anak: 4, 6 atau lebih asal jumlahnya genap. Alat yang digunakan adalah batu, kira-kira sebesar telapak tangan, bulat dan pipih. Permainan ini biasa dilakukan oleh anak laki-laki. Sebelum bermain setiap pasang pemain melakukan suit. Yang kalah menjadi satu kelompok, yaitu kelompok *gasangan*. Yang menang saat suit menjadi kelompok sebagai kelompok *mentas*. Kelompok *gasangan* dan kelompok *mentas* berdiri dengan saling berhadapan jaraknya kira-kira dua langkah. Fokus dari kerjasama tim dalam permainan ini adalah memenangkan permainan dengan memasukkan batu ke papan pementasan, sedangkan kelompok lawan berusaha bekerjasama untuk menghalangi agar usaha kelompok lawannya gagal. Kerjasama yang baik antara anggota tim merupakan upaya untuk membina kerukunan antara anggota. Permainan yang mengutamakan kerjasama seperti di atas, secara

langsung juga akan membina kerukunan antar anggota tim. Kerukunan tampak jelas dalam jalannya permainan *Djamur Cepaki*.

2. Kejujuran

Kejujuran merupakan salah satu nilai budi pekerti yang penting. Menurut Marzuki (2012: 2-3), bentuk-bentuk kejujuran ada lima, yaitu: (1) benar dalam perkataan, (2) benar dalam pergaulan, (3) benar dalam kemauan, (4) benar dalam berjanji, dan (5) benar dalam kenyataan. Permainan tradisional yang terdapat dalam Manuskrip *Dolan Bocah Klathen* juga memuat nilai budi pekerti kejujuran. Permainan tradisional sarat akan berbagai macam ketrampilan. Misalnya gerak tubuh, teknik dan strategi permainan, dan internalisasi nilai. Kejujuran dalam suatu permainan sering disebut dengan istilah sportivitas atau *fair play*. Menurut Rakhmat dalam Mukhlis (2008), sikap sportif adalah sikap yang dalam komunikasinya individu mengurangi sikap defensif yang ia miliki. Jack R Gibb dalam Mukhlis (2008) menyebut enam perilaku yang menimbulkan perilaku defensif dan sportif, yaitu: evaluasi dan deskripsi, kontrol dan orientasi masalah, strategi dan spontanitas, netralitas dan empati, superioritas dan persamaan, serta kepastian dan provisionalisme.

Sikap jujur yang terdapat dalam manuskrip *Dolan Bocah Klathen* misalnya terdapat dalam permainan *Kauman*. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan yang terbagi dalam dua kelompok. Satu kelompok berada di timur dan satu kelompok berada di barat. Inti permainan ini adalah menebak atau untung-untungan. Seorang *kaum* ditunjuk dalam permainan ini. *Kaum* merupakan orang yang diberi bisikan oleh dua tim. Jika *kaum* sampai tidak jujur menyampaikan tebakan dari satu kelompok, maka hal ini akan menimbulkan pertengkaran antara dua kelompok. Deskripsi lengkap permainan dapat dilihat dalam lampiran.

3. Adil

Adil pada hakikatnya berarti memberikan hak kepada siapa saja tanpa terkecuali. Suatu perlakuan yang tidak sama adalah tidak

adil, kecuali dengan alasan yang dapat dibenarkan. Suatu perlakuan tidak selalu perlu dibenarkan secara khusus, sedangkan perlakuan yang sama dengan sendirinya betul kecuali terdapat alasan-alasan khusus (Suseno, 1987: 131-132). Prinsip keadilan menurut Rows dalam (Dien, 2011: 14-15) terdiri atas: (1) prinsip kebebasan (*equal liberty of principle*), (2) Prinsip perbedaan (*differences principle*), dan (3) Prinsip persamaan kesempatan (*equal opportunity principle*). Berdasarkan prinsip tersebut dapat ditarik suatu pernyataan bahwa prinsip keadilan mengungkapkan kewajiban untuk memberikan perlakuan yang sama terhadap semua orang lain yang berada dalam situasi yang sama dan untuk menghormati hak semua pihak yang bersangkutan. Keadilan dalam suatu permainan juga harus dijunjung tinggi. Berikut ini contoh-contoh perilaku adil yang terdapat dalam *Dolan Bocah Klathen*. Prinsip keadilan dalam suatu permainan misalnya adalah:

a. Adil dalam menentukan pemain

Pemain ditentukan dengan adil. Besarnya fisik, ketrampilan yang dimiliki, serta usia anak yang menjadi pemain antara tim ditentukan dengan adil. Misalnya dalam permainan *Luru-luru*, *Mundhu*, anak-anak yang bermain diusahakan besarnya sama supaya seimbang agar mampu mengikuti gerakan yang mirip dengan ular. Tidak ada pemain yang mendominasi dan tidak ada pemain yang selalu kalah.

b. Adil dalam menentukan pihak yang lebih dahulu bermain

Penentuan pihak yang bermain lebih dahulu juga dijunjung tinggi keadilan agar tidak ada tim yang merasa dirugikan. Penentuan pihak yang bermain terlebih dahulu dilakukan dengan *suit* atau dengan undian. Misalnya pada permainan *Gamparan*, anak yang bermain lebih dahulu ditentukan dengan undian. Permainan lain yang menggunakan teknik serupa misalnya permainan *Benthik Sodhor*, *Benthik Cuthat*, *Gobag Bunder*, dan lain-lain. Sedangkan teknik *suit* untuk menentukan pihak yang lebih dahulu bermain misalnya dalam permainan *Gobag Sodhor*, *Tumbaran*, *Umbar Suru*, *Barjenthik*, *Cirak uwuk*, dan lain-lain.

c. Adil dalam menentukan taruhan

Beberapa permainan tradisional menggunakan sistem taruhan dalam teknik permainannya. Taruhan dimaksudkan sebagai hukuman untuk tim yang kalah, dan sebagai hadiah bagi tim yang menang. Misalnya dalam permainan *Bab Uncal* yang menggunakan taruhan berupa rumput. Pihak yang menang mendapatkan rumput dua kali lipat. Besarnya taruhan juga sama dan adil. Taruhan yang sama besarnya juga dapat dijumpai dalam permainan *Umbar Suru*. Pada permainan ini, sudah ditentukan secara adil aturan permainan dan taruhan yang diberikan. Pemain dianggap menang apabila banyaknya *bendha* lebih dari setengah *bendha* yang jadi taruhan (lebih dari 5). *Bendha* yang sudah didapatkan saat menyuru oleh masing-masing anak, itulah menjadi miliknya. Pada permainan *Uthat* juga menggunakan taruhan yang sudah disepakati. Taruhan berupa *mote*. Yang kalah akan mendapatkan *mote* milik tim lawan.

d. Adil dalam memberikan hukuman

Beberapa permainan yang tidak menerapkan sistem taruhan, menggunakan sistem hukuman sebagai bentuk *reward* dan *punishment* bagi tim yang menang dan kalah. Hukuman ini juga bersifat adil. Misalnya dalam *Tandhu Gurit*, diterapkan hukuman untuk menggendong tim yang menang. Keadilan dalam hukuman misalnya semua anggota tim yang kalah harus menggendong, tanpa kecuali. Hal ini merupakan penerapan prinsip persamaan kesempatan (*equal opportunity principle*). Namun dengan tanpa melupakan prinsip perbedaan (*differences principle*). Sehingga pemain yang berbadan kecil juga akan menggendong lawan yang berbadan kecil sehingga prinsip-prinsip keadilan dapat terpenuhi.

4. Ikhlas

Ikhlas seringkali dikaitkan dengan perilaku menolong yang menandakan adanya ketulusan dalam melakukan hal tersebut. Ikhlas muncul apabila pertama pelaku ingin melakukannya, kedua, pelaku berpikir bahwa hal ini baik untuk dilakukan, dan ketiga, perbuatan dilakukan tidak untuk alasan yang lain (Goddard dalam Chizanah, 2011: 145). Sikap ikhlas juga muncul dalam permainan

tradisional Jawa yang termuat dalam *Dolanan Bocah Klathen*. Sikap ini terutama muncul pada keihlasan untuk menjadi pemeran dalam suatu permainan. Pemeran ini biasanya kurang disukai karena tidak menyenangkan. Misalnya dalam permainan *Kuwukan*. Jarang ada yang terlebih dahulu memilih menjadi *kuwuk* yang melawan sepuluh orang yang berperan sebagai kandang dan mengeluarkan tenaga ekstra untuk mengejar ayam yang terlindungi di dalam kandang. Oleh karena itu, perlu keikhlasan untuk berperan menjadi *kuwuk*.

5. Kasih Sayang

Sukardi dalam Nandiya dkk (2013: 159) mengatakan bahwa kasih sayang merupakan kebutuhan psikis yang paling mendasar dalam hidup dan kehidupan manusia. Menurut Prayitno dalam Nandiya dinyatakan bahwa kasih sayang dapat terwujud melalui ketulusan, penghargaan, dan pemahaman empati terhadap seseorang sebagai pribadi. Beberapa permainan dalam *Dolanan Bocah Klathen* juga mengajarkan nilai kasih sayang kepada para pemainnya. Misalnya dalam permainan *Andolani Lare Alit*. Pada bab ini, anak-anak diberi pengetahuan agar mampu memberikan kasih sayang dan mengasuh adik-adik maupun keponakannya yang masih kecil. Beberapa hal yang diajarkan antara lain adalah:

Pada permainan *Tumbaran* juga diajarkan kasih sayang kepada sesama teman. Pada permainan ini, kasih sayang kepada teman karena harus mengenali cirri-ciri teman-temannya sehingga dapat menebak dengan tepat salah satu anak dari keenam anak *mentas* lainnya yang bergandengan tangan, yang dipegang kakinya tanpa melihat. Nilai kasih sayang juga tampak pada permainan *Uri-uri*, karena dalam permainan ini menggambarkan adanya kasih sayang dalam hubungan kekeluargaan. Demikian pula dengan permainan *Soyang-soyang* yang juga menggambarkan kasih sayang antar anggota keluarga.

6. Sabar

Arraiyyah dalam Safitri dan Kumolohadi (2008: 9) menyebutkan bahwa sabar berarti mampu mengendalikan diri, tidak putus asa, sikap yang tetap tenang dalam menghadapi dan menyelesaikan segala macam permasalahan yang menimpa. Penanaman nilai sabar juga terdapat dalam *Dolanan Anak Klathen*. Secara umum, beberapa sikap sabar dalam permainan yang termuat dalam *Dolanan Anak Klathen* adalah: sabar menunggu giliran untuk bermain, jika teman atau kelompok lain sedang bermain. Ajaran untuk sabar jika menghadapi anak yang lebih kecil seperti dalam permainan *Andolani Lare Alit*, *Soyang-soyang*, dan *Uri-uri*. Sabar jika harus bergantian dengan tim lawan karena kesalahan dan ketidakmampuan anggota tim.

7. Tata krama

Tata krama merupakan sesuatu yang penting dalam masyarakat Jawa. Menurut Rachim dan Nashori (2007: 4), masyarakat Jawa menjalankan tata krama Jawa yang terdiri dari empat keutamaan yaitu bersikap sesuai kedudukan masing-masing, saling menghormati, menyatakan dengan tersirat tanpa menyinggung perasaan, menghormati hal pribadi, mengontrol diri. Pada permainan ini, beberapa aspek tata krama yang diajarkan adalah:

- a. Cara berjalan *jengkek* (berjalan duduk sambil mengangkat pantanya). Saat berjalan *jengkek* sambil berkata: *Atur-atur, atur-atur, kumundur tuan Kapitan, kakang Genjonselajana, rijethet, gandapura ri pleret*. Berkali-kali sambil berjalan. Cara berjalan ini dilakukan sebagai bentuk tata krama ketika sedang duduk bersama-sama dalam suatu acara. Jika seseorang berjalan biasa, maka akan dianggap tidak tahu tata krama atau tidak sopan karena tidak menghormati hadirin lain yang sedang duduk.
- b. Cara berbicara dengan menggunakan bahasa Jawa tingkat tutur *krama*.

- c. Tata cara menerima tamu secara lengkap, termasuk cara mempersilahkan duduk, cara memberikan oleh-oleh, menyajikan hidangan, meminta tamu untuk menyantap hidangan, dan cara makan bersama.

8. Cinta Lingkungan

Lingkungan hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhlukhidup, termasuk manusia dan perilakunya, yangmempengaruhi kelangsungan perikehidupan dankesejahteraan manusia serta makhluk hidup lain (UUNomor 23 tahun 1997). Pada saat ini kesadaran akan lingkungan hidup semakin berkurang. Sudah banyak upaya dilakukan untuk menumbuhkan karakter cinta lingkungan pada anak-anak di usia dini. Salah satunya dengan menggunakan gerak dan lagu yang bertema cinta lingkungan.

D. Penutup

Hampir semua permainan (95%) dari permainan tradisional, kecuali Koning-koning dan Rete-reta (2%) dimainkan secara berkelompok. Semua permainan tradisional dilakukan di luar ruangan seperti di ladang yang tidak ditanami, padang rumput, halaman rumah, dan *pendhapa*. Permainan tradisional anak-anak yang ditemukan dalam manuskrip *Dolanan Bocah Klathen* memadukan unsur kognitif, psikomotor, dan afektif secara terpadu. Unsur kognitif pada penerapan strategi serta penalaran dalam permainan. Aspek psikomotor dalam gerak dan lagu yang dilakukan selama permainan,dan aspek afektif pada karakter dan sifat-sifat yang terbangun selama melakukan permainan tradisional.

Berdasarkan analisis nilai budi pekerti dalam naskah *Dolanan Bocah Klaten*, ditemukan nilai-nilai budi pekerti adalah (1) Kerjasama dan Kerukunan, (2) Kejujuran, (3) Adil, (4) Ikhlas, (5) Kasih sayang, (6) Sabar, (7) Tata krama, dan (8) Cinta Lingkungan. Penelitian ini hanya menggunakan sumber penelitian satu dari naskah dan teks *Dolanan Bocah Klaten* yang ada di Museum Sonobudoyo Yogyakarta. Oleh karena itu, diharapkan ada penelitian

lain yang bersumber pada teks *Dolanan Bocah Klaten*. Misalnya pembuatan media pembelajaran permainan tradisional Jawa dengan metode R and D.

Daftar Pustaka

- Baried, Siti Baroroh, 1994. *Pengantar Teori Filologi*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta.
- Behrend dan Pudjiastuti, T. E. dan Titik. 1997. *Katalog Induk Naskah-Naskah Nusantara Jilid 3-A dan B: Fakultas Sastra Universitas Indonesia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Behrend, T. E. 1990. *Katalog Induk Naskah-naskah Nusantara Jilid I*. Jakarta: Djambatan.
- Chizanah, Lu'luatul. 2011. Prososial?: Studi Komparasi Berdasar Caps. *Jurnal Psikologi Islam (JPI)*. Vol. 8, No. 2, Tahun 2012: 145-163 diunduh dari ejournal.uin-malang.ac.id 17 Maret 2013.
- Danandjaya, D. 1986. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT Grafitipers.
- Dien, Albert Y. 2011. Masyarakat yang Berkeadilan : Pemikiran John Rawls dalam Filsafat Hukum. *Jurnal Supremasi Hukum*, Vol. 7, No 1, Januari 2011: 1-16. diunduh pada 24 Februari 2013
- Djamaris, Edwar. 1977. "Filologi dan Cara Kerja Filologi". *Majalah Bahasa dan Sastra*, hlm. 20-33.
- Iswinarti. 2010. *Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang diunduh dari research-report.umm.ac.id pada 12 April 2013.
- Kedaulatan Rakyat. 2008. "Manfaat dan Mudharat Game Centre" diakses dari www.kr.co.id/ pada 24 Maret 2008.
- Magnis-Suseno, Frans. 1987. *Etika Dasar: Masalah-masalah Pokok Filsafat Moral*. Yogyakarta: Kanisius.
- Marzuki. 2013. *Mahalnya Kejujuran: Seri Pendidikan Karakter Islam*. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/lain-lain/dr-marzuki-diakses> 7 Maret 2013 pukul 20.00.
- Nandiya, Vipi, dkk. 2013. Persepsi Siswa tentang Tindakan Tegas Mendidik yang Diberikan Guru B dan K Kepada Siswa yang Melanggar Peraturan Sekolah di SMPN 24 Padang. *Konselor: Jurnal Ilmiah Konseling*. Vol. 2 Nomor 1 Januari 2013: 156-161.
- Rachim, Ryan Listiawan dan Nashori, H. Fuad. 2007. Hubungan Antara Nilai Budaya Jawa dengan Perilaku Nakal pada Remaja Jawa. *Naskah Publikasi*. Yogyakarta: Fakultas

- Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya UII Yogyakarta hal 2-27 diunduh dari psychology.uui.ac.id pada 17 Maret 2013.
- Sabatari, Widyabakti. 2013. Penciptaan Desain Busana Wanita dengan Sumber Ide Lagu Dolanan diunduh dari staff.uny.ac.id pada 13 April 2013.
- Safitri, Ajeng dan Kumolohadi, Retno. 2008. Hubungan Antara Kesabaran dengan Stress Menghadapi Ujian pada Mahasiswa. *Naskah Publikasi*. Yogyakarta: Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya UII Yogyakarta hal 1-25 diunduh dari psychology.uui.ac.id pada 17 Maret 2013.
- Tarricone, Pina dan Luca, Joe. 2002. Research and Development In Higher Education: Quality Conversations. Makalah seminar HERDSA (the Higher Education Research and Development Society of Australasia), 25th Annual Conference. diselenggarakan oleh HERDSA Australia, Perth, 7-10 Juli 2002, hal. 640-646 diunduh dari www.deakin.edu.au/.../case-studies/case-study-edith-cowan-uui pada 29 Maret 2013.