

**LAGU *DOLANAN ULER CILIK* SEBAGAI
SARANA INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA 9-12 TAHUN
DI DUSUN SENTOLO LOR KULON PROGO**

JURNAL
Program Studi S-1 Pendidikan Musik



Disusun oleh
Nofian Rochmad
NIM 16100790132

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

Genap 2019/2020

LAGU DOLANAN ULER CILIK SEBAGAI SARANA INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA 9-12 TAHUN DI DUSUN SENTOLO LOR KULON PROGO

Nofian Rochmad¹, Winarjo Sigro Tjaroko², Fortunata Tyasrinestu³

Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
email: nofianrochmad@gmail.com

ABSTRACT

The research aims to describe the process of playing the Uler Cilik game song as a means of social interaction for children around nine to twelve years old in Sentolo Lor, Kulon Progo, by using descriptive qualitative methods. The research takes place in RW 07, Sentolo Lor, Sentolo, Sentolo, Kulon Progo Regency. Data collection techniques used are observation, interviews, documentation, and triangulation. The data analysis method uses the Miles and Huberman model which has three stages of data analysis, namely data reduction, data display, and conclusion drawing or verification. The results show that the Uler Cilik game song can be used as a means of a fun social interaction for children around nine to twelve years old in Sentolo Lor Kulon Progo. This can be seen from the expression of joy from the children while enjoying the social interaction process that occurs while playing the Uler Cilik game song. With the activity of playing the Uler Cilik game song, children in the RW 07 Sentolo Lor can return to playing outside and to carry out the process of social interaction with friends of their age so it will reduce their use of gadgets. Apart from being a means of social interaction, through this play activity, children can also learn various things such as training their physical dexterity, concentration, cooperation, sensitivity towards surrounding environment, mental and self-confidence, and other benefits.

Keywords: *game song, social interaction, children*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses bermain lagu dolanan Uler Cilik sebagai sarana interaksi sosial bagi anak usia 9-12 tahun di Dusun Sentolo Lor, Kulon Progo, menggunakan metode kualitatif deskriptif. Tempat penelitian berada di lingkungan Rukun Warga 07 Dusun Sentolo Lor, Kalurahan Sentolo, Kapanewon Sentolo, Kabupaten Kulon Progo. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, serta triangulasi. Metode analisis data menggunakan model Miles and Huberman yang melalui tiga tahap analisis data, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lagu dolanan Uler Cilik dapat digunakan sebagai sarana interaksi sosial yang menyenangkan bagi anak usia 9-12 tahun di Dusun Sentolo Lor Kulon Progo. Hal tersebut dapat dilihat dari ekspresi keceriaan anak saat menikmati proses interaksi sosial yang terjadi selama memainkan lagu dolanan Uler Cilik. Dengan adanya kegiatan bermain lagu dolanan Uler Cilik, anak di lingkungan Rukun Warga 07 Dusun Sentolo Lor dapat kembali bermain di luar ruangan dan melakukan proses interaksi sosial bersama teman-teman seusianya, sehingga mengurangi penggunaan gawai pada anak. Selain sebagai sarana interaksi sosial, melalui kegiatan bermain ini anak juga dapat belajar berbagai macam hal, seperti melatih ketangkasan fisik, melatih konsentrasi, melatih kerja sama, melatih kepekaan anak terhadap lingkungan sekitar, melatih mental dan kepercayaan diri, serta berbagai macam manfaat lainnya.

Kata Kunci: Lagu *dolan*, Interaksi sosial, Anak

Pengantar

Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah dimainkan secara turun-temurun. Pada tahun 2005, anak usia 9-12 tahun di RW 07, Dusun Sentolo Lor masih sangat akrab dengan beraneka ragam permainan tradisional. Seiring dengan berjalanya waktu, permainan tradisional sudah mulai jarang dimainkan. Masuknya gawai dalam keseharian anak mulai melunturkan keinginan mereka untuk bermain di luar bersama teman-temannya. Dengan adanya gawai, anak-anak cenderung banyak beraktivitas di dalam rumah. Hal ini menyebabkan kurangnya interaksi sosial anak dengan teman-teman seusianya. Selain itu, maraknya konten *video* atau *game* pada gawai yang kurang atau bahkan tidak sesuai dengan anak-anak akan berimbas pada psikologis anak yang cenderung menjadi anti sosial, pemalas, dan bertempramen tinggi.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap gawai adalah dengan cara mengenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak. Hal demikian dikarenakan sebagian besar permainan tradisional melibatkan banyak pemain, sehingga memungkinkan terjadinya proses interaksi sosial. Selain itu permainan tradisional yang disertai dengan lagu juga akan membuat anak dapat bermain dengan riang dan gembira bersama.

Salah satu lagu yang dapat dimanfaatkan sebagai lagu *dolanan* adalah lagu *Uler Cilik*. Lagu *Uler Cilik* merupakan lagu anak berbahasa Jawa ciptaan Suliyani. Lagu tersebut ditetapkan sebagai peraih juara pertama pada ajang Lomba Cipta Lagu Jawa di Kabupaten Kulon Progo, yang diadakan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Kulon Progo pada tanggal 19 Maret 2019. Tidak adanya kelanjutan dari

penyelenggaraan lomba tersebut terhadap lagu-lagu yang sudah ditetapkan sebagai peraih juara, mendorong peneliti untuk mencoba memanfaatkan dan mengkreasikan lagu tersebut menjadi lagu *dolanan*.

Pemilihan lagu *Uler Cilik* dalam penelitian ini didasarkan bahwa selama proses pembuatan lagu *Uler Cilik*, pencipta lagu selalu mengadakan diskusi dengan peneliti untuk melakukan penyempurnaan rancangan awal lagu yang telah dibuat. Dalam hal ini, peneliti bertindak untuk membuat transkrip rancangan lagu yang masih dalam berbentuk oral (dinyanyikan oleh pencipta lagu) ke dalam bentuk notasi angka serta notasi Jawa dalam laras slendro. Dalam pembuatan lagu ini peneliti juga bertindak sebagai pemberi saran untuk menyempurnakan melodi lagu, serta menyelaraskan lirik lagu dengan melodi yang telah disempurnakan. Oleh karenanya, dapat dikatakan bahwa dalam pembuatan lagu tersebut peneliti berperan sebagai konsultan. Hal tersebut menjadi salah satu ketertarikan peneliti untuk selanjutnya mengkreasikan lagu ini menjadi lagu *dolanan*. Selain itu, pemilihan lagu ini sebagai lagu *dolanan* juga didasarkan pada kesesuaian lagu ini dengan aturan lagu *dolanan* yang dikemukakan Soeroso. Lagu ini mudah dinyanyikan, syair lagunya mudah dihafalkan, serta melodi lagunya bersifat riang gembira. Konsep lagu *dolanan Uler Cilik* akan mengkreasikan berbagai macam permainan di dalamnya, sehingga anak tidak akan mudah bosan saat memainkannya. Selain itu konsep lagu *dolanan Uler Cilik* juga dirancang untuk dimainkan oleh banyak pemain, sehingga memungkinkan terjadinya proses interaksi sosial.

Melihat fenomena adanya kecenderungan anak terhadap gawai tentunya menimbulkan keprihatinan,

mengingat efek buruk yang dapat ditimbulkan dari penggunaan gawai yang berlebihan. Salah satunya adalah terhambatnya proses belajar anak melalui interaksi sosial dengan teman seusianya. Melalui penelitian ini, peneliti akan mencoba mengajak anak-anak usia 9-12 tahun di lingkungan RW 07 Dusun Sentolo Lor untuk kembali bermain bersama di luar ruangan untuk memainkan lagu *dolanan Uler Cilik*. Dengan adanya lagu *dolanan Uler Cilik* diharapkan dapat menjadi sarana dan media belajar anak untuk berinteraksi dengan teman seusianya.

Lagu Dolanan

Lagu menurut Kamus Bahasa Indonesia (2008:793) adalah ragam suara yang berirama, selain itu lagu juga dapat diartikan sebagai nyanyian. Sedangkan Wahjono dalam skripsi Vivi Wijayanti berjudul Nilai Pendidikan Dalam Dolanan Anak (2008:12) menyebutkan bahwa kata *dolanan* sebagai bentuk kata kerja yaitu 'bermain' (*to play*), sebagai kata benda yaitu 'permainan' (*play game*), dan atau 'mainan' (*toy*). Selain itu Hadisukanto (1981:156) mendefinisikan permainan sebagai gerak-gerik kanak-kanak kecil yang belum lengkap kecakapan dan kecerdasan panca-inderanya, dilahirkan dengan tingkah laku yang biasanya tidak mengenai pokok keperluan hidupnya. Berdasarkan tiga pengertian diatas dapat dipahami bahwa lagu *dolanan* adalah nyanyian yang digunakan dalam permainan anak.

Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis, yang menyangkut hubungan timbal balik antar individu, antarkelompok manusia, maupun antara orang dengan kelompok manusia (Hermianto & Winarno, 2008:54). Syarat terjadinya interaksi sosial adalah adanya kontak sosial (*social contact*) dan komunikasi

(Hermianto & Winarno, 2008:52). Hermianto dan Winarno menjelaskan bahwa kontak sosial dapat bersifat primer dan sekunder. Kontak primer terjadi apabila ada kontak langsung dengan cara berbicara, jabat tangan, tersenyum, dan sebagainya. Sedangkan kontak sekunder terjadi dengan perantara (Hermianto & Winarno, 2008:53). Sedangkan komunikasi merupakan proses memberikan tafsiran pada perilaku orang lain yang berwujud pembicaraan, gerak-gerik badaniah atau sikap, atau perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan orang tersebut (Hermianto & Winarno, 2008:53). Orang yang bersangkutan kemudian memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang lain tersebut (Soekanto, 2015:60). Dengan adanya komunikasi tersebut, sikap-sikap dan perasaan-perasaan suatu kelompok manusia atau orang-perseorangan dapat diketahui oleh kelompok-kelompok lain atau orang-orang lainnya (Soekanto, 2015:61).

Interaksi sosial dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu interaksi antar individu, interaksi antar individu dengan kelompok, dan interaksi antar kelompok dengan kelompok lain. Lebih lanjut Elisanti dan Rostini memberikan penjelasannya sebagai berikut;

1. Interaksi antar individu

Interaksi sosial antar individu ialah hubungan timbal balik yang terjadi antara orang perseorangan. Hubungan terjadi karena adanya pengaruh, reaksi, atau tanggapan yang diberikan oleh salah satu individu (Elisanti & Rostini, 2009:50-51).

2. Interaksi antar individu dengan kelompok

Interaksi sosial antar individu dengan kelompok ialah hubungan timbal balik yang terjadi antara orang perseorangan dengan kelompok. (Elisanti & Rostini, 2009:51).

3. Interaksi antar kelompok dengan kelompok lain

Setiap individu yang memiliki kepentingan dan tujuan yang sama dengan individu lainnya akan tergabung dalam kelompok-kelompok sosial. Kepentingan individu melebur menjadi kepentingan kelompok. Perbedaan kepentingan dan tujuan antar kelompok ini akan melahirkan interaksi (Elisanti & Rostini, 2009:51).

Terjadinya proses interaksi sosial didasari oleh beberapa fakto, yaitu;

1. Imitasi

Imitasi adalah tindakan atau usaha untuk meniru tindakan orang lain sebagai tokoh idealnya (Elisanti & Rostini, 2009:53). Soelaeman Yusuf mengatakan bahwa antara individu yang satu dengan individu yang lain dalam suatu kelompok manusia akan selalu terjadi imitasi (Yusuf dkk dalam Rosyidi, 2012:30).

2. Sugesti

Sugesti dalam ilmu jiwa sosial dapat dirumuskan sebagai suatu proses dimana seorang individu menerima suatu cara penglihatan atau pedoman-pedoman tingkah laku dari orang lain tanpa kritik terlebih dahulu (Gerungan dalam Rosyidi, 2012:30). Proses sugesti biasanya terjadi bila yang memberi pandangan adalah orang yang berwibawa, yang memiliki sifat otoriter, atau merupakan sikap sebagian besar anggota kelompok yang bersangkutan atau masyarakat seluruhnya (Elisanti & Rostini, 2009:54).

3. Identifikasi

Identifikasi merupakan kecenderungan atau keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain. Identifikasi mengakibatkan terjadinya pengaruh yang lebih dalam dari sugesti dan imitasi (Elisanti & Rostini, 2009:55).

4. Simpati

Simpati merupakan suatu proses seseorang yang merasa tertarik pada pihak lain. Pada proses ini perasaan seseorang sangat didorong untuk memahami pihak lain (Elisanti & Rostini, 2009:55). Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, tetapi berdasarkan penilaian perasaan (Rosyidi, 2012:33).

5. Empati

Empati adalah kemampuan mengambil atau memainkan peran secara efektif dari seseorang atau orang lain dalam kondisi yang sebenarnya, seolah-olah ikut merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain tersebut, seperti rasa senang, sakit, susah, dan bahagia (Elisanti & Rostini, 2009:55).

Interaksi sosial memiliki beberapa bentuk. Interaksi sosial tersebut terjadi sebagai proses asosiatif maupun proses disosiatif.

1. Proses Asosiatif

a. Kerja Sama (*Cooperation*)

Kerja sama merupakan suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama (Soekanto, 2015:65).

b. Akomodasi (*Accommodation*)

Akomodasi sebagai suatu keadaan dimaknai sebagai suatu keseimbangan (*equilibrium*) dalam interaksi antara orang-perorangan atau kelompok-kelompok manusia dalam kaitannya dengan norma-norma sosial dan nilai-nilai sosial yang berlaku di dalam masyarakat (Soekanto, 2015:68). Sedangkan sebagai suatu proses, akomodasi menunjuk pada usaha-usaha manusia untuk meredakan suatu pertentangan yaitu usaha-usaha

untuk mencapai kestabilan (Soekanto, 2015:68).

c. Asimilasi (*Assimilation*)

Asimilasi merupakan usaha-usaha mengurangi perbedaan-perbedaan yang terdapat antara orang-perorangan atau kelompok-kelompok manusia dan juga meliputi usaha-usaha untuk mempertinggi kesatuan tindak, sikap dan proses-proses mental dengan memperhatikan kepentingan-kepentingan dan tujuan-tujuan bersama (Soekanto, 2015:73).

2. Proses Disosiatif

a. Persaingan (*Competition*)

Persaingan merupakan suatu proses sosial, di mana individu atau kelompok-kelompok manusia yang bersaing mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa tertentu menjadi pusat perhatian umum (baik perseorangan maupun kelompok manusia) dengan cara menarik perhatian publik atau dengan mempertajam prasangka yang telah ada tanpa menggunakan ancaman atau kekerasan (Soekanto, 2015:82).

b. Kontravensi (*Contravention*)

Kontraversi merupakan suatu bentuk proses sosial yang berada antara persaingan dan pertentangan atau pertikaian (Soekanto, 2015:87). Kontraversi terutama ditandai oleh adanya gejala-gejala adanya ketidakpastian mengenai diri seseorang atau suatu rencana dan perasaan tidak suka yang disembunyikan, kebencian, atau keragu-raguan terhadap kepribadian seseorang. Atau, perasaan tersebut dapat pula berkembang terhadap kemungkinan, kegunaan,

keharusan atau penilaian terhadap suatu usul, buah pikiran, kepercayaan, doktrin, atau rencana yang dikemukakan orang-perorangan atau kelompok manusia lain (Soekanto, 2015:82).

c. Pertentangan (*Pertikaian atau Conflict*)

Pertentangan merupakan suatu proses sosial di mana individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan jalan menantang pihak lawan yang disertai dengan ancaman dan/atau kekerasan (Soekanto, 2015:90). Pertentangan dapat terjadi ketika pribadi maupun kelompok menyadari adanya perbedaan-perbedaan (Soekanto, 2015:90).

Anak Usia 9-12 Tahun

Elizabeth Hurlock menggolongkan anak-anak usia 9-12 tahun ke dalam tahap akhir masa kanak-kanak (*late childhood*). Akhir masa kanak-kanak berlangsung dari usia enam tahun sampai tiba saatnya individu menjadi matang secara seksual. Pada awal dan akhirnya, akhir masa kanak-kanak ditandai oleh kondisi yang sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan penyesuaian sosial anak (Hurlock, 2018:146). Bagi ahli psikologi, akhir masa kanak-kanak adalah usia berkelompok (Hurlock, 2018:147). Yaitu suatu masa di mana perhatian utama anak tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebaya sebagai anggota kelompok (Hurlock, 2018:147). Perkembangan sosial pada periode ini ditandai dengan adanya perluasan hubungan, disamping dengan keluarga, anak-anak mulai membentuk ikatan baru dengan teman sebaya (*peer group*), sehingga ruang gerak hubungan sosialnya telah bertambah luas. Perkembangan sosial pada masa ini adalah pencapaian kematangan dalam hubungan sosial dan dapat juga

dikatakan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan dengan norma kelompok, tradisi, dan moral (Ahyani, Pramono & Astuti, 2018:67).

Pada setiap tahap perkembangan dalam rentang kehidupan, terdapat tugas-tugas perkembangan yang diharapkan dapat dicapai oleh setiap individu. Havighurst dalam Hurlock (2018:10) menjelaskan bahwa tugas-tugas perkembangan yang harus dicapai pada akhir masa kanak-kanak adalah sebagai berikut;

1. Mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk permainan-permainan yang umum,
2. Membangun sikap yang sehat mengenai diri sendiri sebagai makhluk yang sedang tumbuh,
3. Belajar menyesuaikan diri dengan teman-teman seusianya,
4. Mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita yang tepat,
5. Mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar untuk membaca, menulis, dan berhitung,
6. Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari,
7. Mengembangkan hati nurani, pengertian moral, dan tata dan tingkatan nilai,
8. Mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok sosial dan lembaga-lembaga,
9. Mencapai kebebasan pribadi.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, karena data yang didapatkan melalui penelitian ini tidak dapat diolah menggunakan prosedur statistik atau kuantifikasi. Situasi sosial dalam penelitian ini meliputi tempat penelitian yang berada di lingkungan Rukun Warga 07 Dusun Sentolo Lor, Kalurahan Sentolo, Kapanewon Sentolo, Kabupaten

Kulon Progo; pelaku yang merupakan anak usia 9-12 tahun atau sekitar kelas 4-6 sekolah dasar (SD); serta aktivitas yang diteliti berupa kegiatan bermain lagu *dolanan Uler Cilik*.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai *human instrument*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi partisipatif aktif, yang dilakukan dengan berbaur dan berinteraksi langsung dengan anak-anak selama proses bermain lagu *dolanan Uler Cilik* berlangsung. Wawancara mendalam menggunakan jenis wawancara semi terstruktur, dengan informan anak usia 9-12 tahun, orangtua anak, serta tokoh masyarakat setempat. Dokumentasi penelitian berupa gambar denah, tulisan sejarah, serta dokumentasi kegiatan observasi berupa foto, audio, serta audio visual (video). Serta triangulasi yang berupa triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Metode analisis data yang digunakan adalah model Miles and Huberman yang melalui tiga tahap analisis data, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi data.

Pembahasan

Uler Cilik (Lagu Dolanan)

Lento
Dinyanyikan dengan riang gembira Cipt.: Sulyani

A-na u-ler ci lik ngri-ki-ti go-dhong jam-bu, kri-ki-kri-kat-kri-ki a-wa-ke da-di le
mu, ja pa-dha di-gang - gu u-ler a-rep ta-pa bi - su, da-di en -
thung... thung... thung... thung... thung... u - le - re da - di en -
thung-en-thang-en-thung-en-thang-en - thung da - di_ en - thung, klu-gat-klu-gat-klu
get en-thung-e klu-gat klu-get trus men-thi-ngil da - di_ ku - pu.

Notasi 1. Notasi Lagu Dolanan Uler Cilik

Menurut fungsinya, lagu *dolanan Uler Cilik* merupakan lagu yang berfungsi sebagai pengantar suatu permainan sekaligus lagu yang bersifat undian. Lagu sebagai pengantar suatu permainan berfungsi untuk menghantarkan anak ke dalam suatu permainan, lagu dan permainan tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Sedangkan lagu yang bersifat undian adalah lagu yang dinyanyikan untuk menunjuk ataupun menentukan anak yang akan diberikan hukuman atau anak yang berkewajiban melakukan sesuatu hal (Hadisukanto, 1981:160). Selain memiliki fungsi utama sebagai lagu yang menjadi pengantar suatu permainan sekaligus lagu yang bersifat undian, lagu *dolanan Uler Cilik* juga dapat difungsikan sebagai lagu pengiring tari atau gerak *wirama*. Lirik lagu yang menceritakan proses metamorfosis kupu-kupu, mulai dari ulat, kepompong, hingga akhirnya menjadi kupu-kupu merupakan hal yang menarik ketika diceritakan melalui gerakan. Namun demikian dalam penelitian ini lagu *dolanan Uler Cilik* difungsikan sebagaimana fungsi utamanya, yaitu sebagai lagu yang menjadi pengantar suatu permainan sekaligus lagu yang bersifat undian.

Secara teori, lagu *dolanan Uler Cilik* memiliki unsur-unsur yang sesuai dengan lagu *dolanan* yang sudah ada. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Soeroso (1982). Lagu *dolanan Uler Cilik* merupakan lagu dengan laras slendro. Seperti pada umumnya lagu *dolanan*, lagu ini masuk ke dalam jenis *gending lancaran*, yang jika dibawakan dengan gamelan, dimainkan menggunakan *irama lancar*. Ketika digunakan dalam permainan lagu ini dinyanyikan secara bersama-sama oleh anak dengan tanpa iringan gamelan. Seperti kebanyakan lagu *dolanan*, lagu ini bersifat gembira, mudah dihafal, serta syairnya mudah diucapkan.

Terjemahan dan Maksud Pencipta Lagu

Lagu *Uler Cilik* memiliki syair lagu sebagai berikut:

*Ana uler cilik
ngrikiti godhong jambu
Krikik-krikat-krikik
Awake dadi lemu
Ja padha diganggu
Uler arep tapa bisu
Dadi enthung thung thung thung thung
Ulere dadi enthung-enthung-enthung-enthung-
enthung
Dadi enthung
Klugat-klugat-klugut
Enthunge klugat-klugut
Trus menthingil dadi kupul*

Arti:

Ada ulat kecil
Memakan daun jambu
Krikik-krikat-krikik
(pengarang lagu menggambarkan sebagai suara ulat yang sedang memakan daun jambu)
Badannya jadi gemuk
Janganlah diganggu
Ulat akan tapa membisu
Jadi kepompong, *thung-thung-thung-thung*
(pengarang lagu menggunakan kata *thung* berulang-ulang untuk memberikan kesan menirukan suara alat musik *kethuk*)
Ulat jadi kepompong, *enthung-enthung-enthung-enthung*
(pengarang lagu menggunakan kata *enthung-enthung* berulang-ulang untuk memberikan kesan menirukan suara alat musik *bonang penerus*)
Jadi kepompong
Klugat-klugat-klugut
(pengarang lagu menggambarkan sebagai gerakan kepompong yang menggeliat)
Kepompongnya menggeliat
Keluirlah ia (dari dalam kepompong) menjadi kupu-kupu

Konsep Permainan

Konsep lagu *dolanan Uler Cilik* peneliti buat dengan mengambil dan menggabungkan ide permainan dari lagu *dolanan* tradisional *Cublak-Cublak Suweng* dan *Jamuran*. Lagu *dolanan Cublak-Cublak Suweng* dimainkan dengan cara satu orang menggeserkan biji ke tangan teman-teman yang lain. Penggeseran biji disesuaikan dengan ketukan lagunya, sehingga dapat melatih dan membiasakan anak untuk mengikuti ritme yang tetap dan teratur. Secara tidak langsung hal tersebut melatih anak untuk patuh, sabar, dan teratur, seperti ketika anak mengikuti ritme lagu yang dinyanyikan. Pengambilan ide dari lagu *dolanan Cublak-Cublak Suweng* memiliki beberapa tujuan. Tujuan pertama adalah untuk mengundi dan menentukan tokoh sekaligus untuk mengantarkan anak masuk ke dalam permainan yang ada didalam lagu *dolanan Uler Cilik*. Sedangkan tujuan yang kedua adalah untuk melatih *rasa* dan musikalitas anak. Dengan menyanyikan lagu *dolanan Uler Cilik* yang dilakukan sembari menggeser biji atau batu, anak dilatih untuk bersabar dalam mengikuti tempo (tidak tergesa-gesa), serta dilatih untuk dapat mengikuti ritme lagu yang dinyanyikan secara teratur. Dengan demikian secara tidak langsung juga akan menanamkan keteraturan dalam diri anak.

Konsep kedua peneliti ambil dari lagu *dolanan Jamuran*. Lagu *dolanan Jamuran* dimainkan dengan cara bernyanyi sambil mengitari satu anak secara bergandengan. Setelah selesai bernyanyi, tokoh *dadi* (anak yang diberi hukuman, atau berkewajiban melakukan sesuatu hal (Hadisukatno, 1981:160)) akan memilih satu dari beberapa permainan yang ada di dalamnya, yang diwujudkan dalam nama-nama jamur, seperti *jamur gagak*, *jamur let wong*, *jamur kendhil borot*, dan lain-lain. Lagu *dolanan Jamuran* mengajak anak untuk patuh mengikuti arahan atau instruksi dari tokoh

dadi, yang akan memilih nama jamur yang nantinya harus dimainkan secara bersama-sama. Permainan turunan yang beraneka ragam mengajak anak untuk melakukan berbagai macam hal yang dapat melatih ketangkasan dan kecakapan (fisik dan motorik), pemahaman konsep permainan dan pemecahan masalah (kognitif), serta dapat mengembangkan rasa toleransi, rasa saling memahami dan rasa gotong royong (afektif). Selain itu permainan turunan yang beraneka ragam juga membuat anak tidak cepat bosan saat bermain.

Pengambilan ide dari lagu *dolanan Jamuran* bertujuan untuk memberikan pilihan terhadap berbagai jenis permainan yang akan dimainkan oleh anak ketika memainkan lagu *dolanan Uler Cilik*. Dari berbagai macam jenis permainan yang ada didalamnya anak dapat bermain sembari melatih kecakapannya, baik dalam hal fisik dan motorik, kognitif, maupun afektif. Dengan demikian, selain menyenangkan untuk dimainkan, lagu *dolanan Uler Cilik* diharapkan juga memiliki manfaat sebagai sarana yang membantu proses tumbuh kembang anak.

Cara Bermain

Permainan dimainkan minimal 5 orang, semakin banyak akan semakin seru. Anak duduk *timpuh* atau bersila serta membentuk lingkaran. Tangan kiri diletakkan di atas paha kiri, menghadap ke atas. Tangan kanan diletakkan di atas paha kanan, menghadap ke bawah. Untuk menentukan tokoh *enthung* (kepompong), *kupu* (kupu-kupu), dan *uler* (ulat) dilakukan dengan cara menggeser biji atau batu kerikil dari tangan kiri kita, diambil dengan tangan kanan, dan dipindahkan ke tangan kiri teman di sebelah kanan kita sambil menyanyikan lagu *dolanan Uler Cilik*. Ketika lagu sampai pada bagian "*dadi enthung*", maka anak yang terakhir memegang batu akan menjadi tokoh *enthung* (tokoh *enthung*

adalah tokoh yang harus melalui cobaan yang diberikan oleh tokoh *kupu*). Setelah itu anak yang lain akan mengatakan: “*e, kowe dadi enthung*”. Ketika lagu sampai pada bagian “*dadi kupu*” (bagian akhir lagu), maka anak yang terakhir memegang batu akan menjadi tokoh *kupu* (tokoh *kupu* adalah tokoh yang memberikan cobaan kepada tokoh *enthung*). Setelah itu anak yang lain akan bertanya kepada tokoh *kupu*: “*Pu, kupu, uler apa?*”, lalu tokoh *kupu* akan menjawab dengan menyebutkan salah satu dari ke 7 nama ulat, sebagai bentuk cobaan yang diberikan kepada tokoh *enthung*. Sebagai contoh ketika tokoh *kupu* menjawab: “*uler jaran*”, maka anak yang lain akan membalas dengan jawaban: “*mlayune banter tenan*”, setelah itu baru dilanjutkan ke permainan.

Tokoh *uler* adalah anak-anak yang tidak menjadi tokoh *enthung* maupun tokoh *kupu*. Tokoh *uler* adalah tokoh yang membantu tokoh *kupu* merealisasikan cobaan yang diberikan kepada tokoh *enthung*. Cobaan yang diberikan kepada tokoh *enthung* berupa perwujudan cobaan dari tujuh nama ulat dalam bahasa Jawa.

Proses Bermain

1. Persiapan Permainan

Pada awal perkenalan, peneliti memperkenalkan lagu *dolan Uler Cilik* menggunakan media MP3. Peneliti merekam lagu tersebut dengan disertai iringan MIDI, untuk selanjutnya diperdengarkan kepada anak. Pemutaran MP3 ditujukan untuk memberikan pengalaman mendengar kepada anak, sehingga anak dapat terlebih dahulu mengenali lagu sebelum mencoba mempraktikkannya. Setelah anak mulai familiar dengan lagu, barulah anak mulai diajak untuk menghafalkan lirik lagu tersebut dengan bantuan gerakan. Gerakan yang digunakan adalah gerakan yang disesuaikan dengan lirik lagu.

Menghafalkan lirik dengan bantuan gerakan ditujukan untuk memberikan stimulasi terhadap ingatan anak, sehingga proses menghafal lirik lagu diharapkan dapat berlangsung dengan lebih cepat.

Setelah anak mulai hafal dengan syair lagu, anak mulai diajak untuk menyebutkan nama-nama ulat dalam bahasa Jawa. Setelah anak dapat menyebutkan nama-nama ulat, barulah anak diperkenalkan kepada 7 nama ulat yang digunakan dalam lagu *dolan Uler Cilik*, yaitu *uler jaran, uler jeruk, uler gedhang, uler kayu, uler kilan, uler srengenge, dan uler keket*. Ketika anak telah mengetahui tujuh nama ulat yang digunakan, barulah selanjutnya anak diperkenalkan dengan tata cara permainan yang dilakukan dari setiap nama ulat. Pengenalan tata cara permainan dilakukan dengan cara mencobanya satu per satu secara langsung. Setelah diawali dengan menyanyikan lagu *dolan Uler Cilik* untuk menghantarkan serta mengundi dan menentukan anak yang menjadi tokoh *enthung, kupu, dan uler*, selanjutnya tokoh *kupu* diarahkan untuk memilih satu nama ulat. Setelah tokoh *kupu* memilih nama ulat, barulah anak belajar tentang tata cara pada setiap permainan tersebut sembari mempraktikkannya.

2. Jalannya Permainan

Proses bermain dimulai dengan cara duduk timpuh ataupun bersila dan membentuk lingkaran. Setelah anak duduk dan membentuk lingkaran, anak mulai menyanyikan lagu *dolan Uler Cilik* sambil menggeser biji atau kerikil ke tangan teman di sebelahnya, hingga di dapatkan anak yang menjadi tokoh *enthung, kupu, dan uler*. Dalam proses bernyanyi tersebut, biasanya anak akan mempercepat penggeseran biji atau

kerikil ketika lagu sudah akan sampai pada akhir frase "*dadi enthung*". Hal tersebut dilakukan oleh anak supaya ketika frase lagu "*dadi enthung*" berakhir, biji yang di geser tidak berhenti di tangan mereka. Karena jika mereka menjadi anak terakhir yang memegang biji atau kerikil saat frase lagu "*dadi enthung*" berakhir, maka anak tersebut akan menjadi tokoh *enthung* (tokoh yang akan diberi cobaan). Setelah didapatkan tokoh *enthung*, serentak anak-anak lain mengatakan: "*e, kowe dadi enthung*" yang artinya: "kamu lah yang menjadi tokoh *enthung*".

Setelah frase "*dadi enthung*" berakhir anak kembali melanjutkan nyanyiannya untuk mengundi siapa yang menjadi tokoh *kupu*. Ketika frase akhir lagu yang berbunyi: "*dadi kupu*" berakhir, maka anak yang terakhir memegang biji akan menjadi tokoh *kupu* (tokoh yang memberikan cobaan kepada tokoh *enthung*). Setelah didapatkan tokoh *kupu*, serentak anak-anak lain bertanya kepada tokoh *kupu*: "*pu, kupu, uler apa?*" artinya: "kupu-kupu, kamu memilih ulat apa?". Lalu *kupu* akan menjawab dengan menyebutkan salah satu dari tujuh nama *uler* yang ada.

Setelah tokoh *kupu* menyebutkan nama *uler*, anak-anak lain akan serentak mengatakan beberapa kata yang mencerminkan nama ulat dan permainan yang akan dimainkan. Sebagai contoh ketika tokoh *kupu* mengatakan: "*uler kilan*", maka anak-anak yang lain akan mengatakan: "*enthunge ngilani dalan*" yang artinya: "kepompong menghitung panjangnya jalan". Setelah itu barulah anak memainkan permainannya.

Interaksi Sosial Yang Terjadi

Berdasarkan macamnya interaksi yang terjadi selama memainkan *lagu dolanan*

Uler Cilik merupakan interaksi sosial dengan bentuk kontak sosial primer. Kontak sosial primer terjadi ketika anak-anak secara langsung saling bertemu dan bertatap muka. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hermianto dan Winarno (2008:53) bahwa kontak primer terjadi apabila ada kontak langsung dengan cara berbicara, jabat tangan, tersenyum, dan sebagainya.

Secara garis besar interaksi sosial yang terjadi selama proses bermain lagu *dolanan Uler Cilik* meliputi tiga macam. Pertama, interaksi sosial antar individu. Interaksi sosial ini terjadi salah satunya ketika anak-anak mulai menyanyikan lagu *dolanan Uler Cilik* sambil menggeser biji atau kerikil. Walaupun anak tidak secara langsung berkomunikasi dengan bahasa verbal, tetapi masing-masing anak saling memahami maksud yang disampaikan. Ketika mereka menerima biji atau kerikil yang digeser oleh teman yang berada di sebelah kirinya, maka mereka bereaksi dengan menggeser biji tersebut ke tangan anak yang berada di sebelah kanannya. Hal tersebut menjadi tanda bahwa proses interaksi sosial antar individu sedang terjadi. Kedua, interaksi sosial antara individu dengan kelompok. Interaksi sosial ini terjadi salah satunya pada saat lagu yang dinyanyikan telah sampai pada akhir frase "*dadi kupu*". Anak-anak yang menjadi tokoh *uler* (sebagai kelompok yang berdasarkan pada kesamaan identitas) bertanya kepada tokoh *kupu* (sebagai individu): "*pu, kupu, uler apa?*", kemudian tokoh *kupu* akan menjawab, dan permainan berlanjut. Hal tersebut menandai adanya interaksi sosial yang terjadi antara individu dengan kelompok, dan sebaliknya. Ketiga, interaksi sosial antar kelompok. Interaksi sosial ini terjadi salah satunya ketika anak memainkan *uler jaran*. Pada permainan ini, setelah tokoh *enthung* berhasil menyentuh (*ngecak*) tokoh *uler*, maka tokoh *uler* tersebut akan berubah menjadi

tokoh *enthung* dan ikut mengejar anak-anak yang lain. Pada tahap ini interaksi sosial antar kelompok akan terjadi antara kelompok anak yang menjadi tokoh *uler* dengan kelompok anak yang menjadi tokoh *enthung*. Tiga macam interaksi sosial di atas terjadi secara acak dan berulang-ulang selama proses anak bermain dan berkegiatan bersama.

Berdasarkan penyebabnya terdapat tiga faktor yang mempengaruhi terjadinya interaksi sosial selama proses bermain. Pertama faktor imitasi, yang terjadi ketika anak ingin menirukan apa yang dilakukan oleh anak lain. Hal ini terjadi salah satunya ketika anak-anak sedang menyanyikan lagu *dolanan Uler Cilik* sambil menggeser biji. Ada salah satu anak yang bertingkah usil dengan memutarakan tangan sebelum meletakkan biji ke tangan temannya, yang bertujuan untuk memperlambat penggeseran biji tersebut. Hal tersebut kemudian dicontoh oleh anak yang lain, sehingga tingkah usil tersebut berulang kali terjadi sepanjang anak menyanyikan lagu. Hal itu sesuai dengan pendapat Soelaeman Yusuf dkk yang mengatakan bahwa antara individu yang satu dengan individu yang lain dalam suatu kelompok manusia akan selalu terjadi imitasi (Yusuf dkk dalam Rosyidi, 201230).

Faktor kedua adalah faktor sugesti yang muncul salah satunya ketika anak yang menjadi tokoh *kupu* diminta untuk memilih cobaan apa yang akan diberikan kepada tokoh *enthung*. Dalam beberapa kondisi, ketika *kupu* akan memilih nama ulat anak-anak yang lain akan memberikan usulan. Usulan yang akan diterima tokoh *kupu* biasanya merupakan usulan yang disetujui atau dikemukakan oleh sebagian besar anak. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh Elisanti dan Rostini, yang mengatakan bahwa proses sugesti biasanya terjadi bila yang memberi pandangan adalah orang yang berwibawa, yang memiliki sifat otoriter, atau merupakan sikap sebagian

besar anggota kelompok yang bersangkutan atau masyarakat seluruhnya (Elisanti & Rostini, 2009:54).

Faktor ketiga adalah faktor empati. Selama anak memainkan lagu *dolanan Uler Cilik*, faktor empati biasanya akan muncul sebagai respon terhadap suatu hal yang dialami oleh anak lain. Contoh kasus yang terjadi adalah ketika anak memainkan *uler jaran*. Pada saat itu anak yang menjadi tokoh *enthung* kesulitan untuk mengejar dan menyentuh anak-anak yang lain. Hal tersebut mendorong salah satu anak untuk meminta dirinya disentuh, dan selanjutnya anak tersebut membantu tokoh *enthung* untuk mengejar anak-anak yang lain. Contoh yang lain adalah ketika ada salah satu anak yang terjatuh saat berlari. Anak-anak lain menghentikan permainan sejenak dan menghampiri anak yang terjatuh. Mereka menanyakan bagaimana keadaan anak tersebut sembari menengok bagian yang terluka. Ketika melihat luka anak tersebut mengeluarkan darah, ada anak yang dengan segera mencarikan lidah buaya untuk mengobati luka tersebut. Beberapa anak yang lain membantu anak yang jatuh untuk berjalan menuju ke keran air, untuk kemudian membasuh lukanya. Beberapa hal tersebut merupakan wujud interaksi sosial anak yang dipengaruhi oleh faktor empati. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Elisanti dan Rostini bahwa empati adalah kemampuan mengambil atau memainkan peran secara efektif dari seseorang atau orang lain dalam kondisi yang sebenarnya, seolah-olah ikut merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain tersebut, seperti rasa senang, sakit, susah, dan bahagia (Elisanti & Rostini, 2009:55). Berdasarkan hal tersebut, selain sekedar merasakan, rasa empati juga mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu guna membantu meringankan beban yang sedang dialami oleh orang lain.

Berdasarkan bentuknya interaksi sosial yang terjadi meliputi proses asosiatif dan disosiatif. Bentuk kerja sama sebagai proses asosiatif sangat umum dilakukan oleh anak ketika sedang memainkan lagu *dolanan Uler Cilik*. Secara umum, selama proses bermain berlangsung kerja sama akan terjadi antara tokoh *kupu* dan tokoh *uler*. Hal demikian sejalan dengan konsep dasar dalam permainan ini, bahwa anak yang menjadi tokoh *kupu* akan melakukan kerja sama dengan tokoh *uler* untuk merealisasikan cobaan yang harus dijalani oleh tokoh *enthung*. Dalam contoh lain kerja sama akan terjadi ketika anak memainkan *uler jaran*. Anak yang menjadi tokoh *enthung* akan melakukan kerjasama dengan sesama tokoh *enthung*. Kerja sama terjadi karena anak-anak yang menjadi tokoh *enthung* memiliki tujuan yang sama untuk dapat menyentuh semua anak yang menjadi tokoh *uler*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Soekanto (2015:65) bahwa kerja sama merupakan suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama.

Akomodasi sebagai bentuk proses asosiatif berlangsung ketika di dalam kegiatan bermain terjadi perselisihan. Proses akomodasi muncul sebagai upaya untuk meredakan perselisihan yang terjadi. Hal demikian sejalan dengan pendapat Soekanto (2015:68) bahwa sebagai suatu proses, akomodasi menunjuk pada usaha-usaha manusia untuk meredakan suatu pertentangan yaitu usaha-usaha untuk mencapai kestabilan. Salah satu contoh, ketika terjadi perselisihan antara anak yang bersekolah di sekolah A dan anak yang bersekolah di sekolah B. Anak dari kedua kelompok diajak untuk duduk bersama dan melakukan mediasi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Dalam hal ini peneliti sebagai pihak ketiga bertindak menjadi penengah dan berusaha mengajak

kedua belah pihak untuk saling berdamai. Proses mediasi dilakukan dengan cara mengajak anak dari kedua belah pihak untuk mengesampingkan perbedaan yang ada dan memunculkan persamaan yang dimiliki. Ketika anak mulai menyadari bahwa ada kesamaan di antara mereka, anak kembali mau saling membuka diri. Pada akhirnya anak saling memaafkan dan mau kembali bermain bersama.

Selain untuk meredakan perselisihan, proses akomodasi dilakukan untuk mencegah terjadinya perselisihan. Dengan melakukan penyesuaian diri dengan lingkungan sekitarnya, anak akan mencapai keseimbangan dalam bersosialisasi. Sesuai dengan pendapat Soekanto (2015:68) bahwa akomodasi sebagai suatu keadaan dimaknai sebagai suatu keseimbangan (*equilibrium*) dalam interaksi antara orang-perorangan atau kelompok-kelompok manusia dalam kaitannya dengan norma-norma sosial dan nilai-nilai sosial yang berlaku di dalam masyarakat. Untuk mencapai keseimbangan dalam proses interaksi tersebut anak melakukan penyesuaian dengan lingkungan sosial yang terbangun selama kegiatan bermain lagu *dolanan Uer Cilik* berlangsung. Hal demikian merupakan langkah anak untuk dapat menyesuaikan diri terhadap norma dan nilai sosial yang ada di dalam masyarakat. Sebagai salah satu contoh, terkadang saat proses bermain berlangsung, ada anak yang secara sengaja atau tidak mengucapkan kata-kata yang kurang pantas untuk diucapkan. Saat hal itu terjadi anak-anak lain akan menegur dan mengingatkan anak tersebut. Setelah mendapatkan teguran dari anak-anak lain, anak tersebut mulai mencoba menghindari kata-kata kurang pantas tersebut.

Dalam bentuk akomodasi yang lain secara sadar maupun tidak sadar, anak juga menunjukkan sikap toleransi. Walaupun setiap anak berasal dari keluarga dengan latar belakang ekonomi yang berbeda,

berasal dari keluarga dengan status sosial berbeda, maupun berasal dari suku bangsa yang berbeda, tetapi anak dapat tetap bermain bersama dengan tanpa jarak. Sikap toleransi dibuktikan dengan adanya salah satu anak yang kedua orang tuanya merupakan orang Minang. Ketika berbicara menggunakan bahasa Jawa, anak tersebut menggunakan logat yang agak berbeda dengan anak-anak lain. Walaupun anak lain tahu bahwa anak tersebut bukan orang Jawa dan berbicara menggunakan logat yang agak berbeda, tetapi teman-temannya tidak mempermasalahkannya hal tersebut. Hal unik justru terjadi ketika anak-anak memainkan *uler kilan*. Ketika anak yang menjadi tokoh *enthung* menjalankan cobaannya, ia berjalan jongkok sambil menghitung panjang temannya menggunakan bahasa Indonesia. Ketika hal tersebut terjadi, anak yang merupakan orang Minang justru menegur dan mengingatkan temannya untuk menghitung menggunakan bahasa Jawa, karena yang dimainkan adalah *dolanan anak* (permainan anak di Jawa). Beberapa hal di atas merupakan contoh proses interaksi sosial yang terjadi selama anak bermain bersama. Dengan terwujudnya sikap toleransi, penyesuaian diri dengan lingkungan, serta adanya proses mediasi yang mengarah pada perdamaian menunjukkan adanya proses akomodasi yang berjalan dengan baik.

Selain proses interaksi sosial yang berbentuk proses asosiatif juga terdapat proses interaksi sosial yang bersifat disosiatif. Proses disosiatif yang terjadi berbentuk kontravensi yang berujung pada pertentangan. Proses ini terjadi karena adanya ketidakpuasan dan kecurigaan anak-anak yang menjadi tokoh *enthung* terhadap perilaku salah satu anak lain yang cenderung membela anak yang merupakan tokoh *uler* (tokoh yang seharusnya mereka kejar). Hal tersebut semakin meruncing karena anak-anak yang menjadi tokoh *enthung*

menganggap pembelaan yang dilakukan salah satu anak tersebut bersifat subjektif, karena anak tersebut bersekolah di sekolah yang sama dengan anak yang menjadi tokoh *uler*. Kejadian di atas sesuai dengan pendapat dari Soekanto (2015:90) bahwa pertentangan dapat terjadi ketika pribadi maupun kelompok menyadari adanya perbedaan-perbedaan. Adanya ketidakpuasan yang mengakibatkan meruncingnya perbedaan tersebut membuat tiga anak yang menjadi tokoh *enthung*, yang bersekolah di sekolah yang sama akhirnya memilih meninggalkan lokasi bermain. Berlangsungnya proses disosiatif tersebut menyebabkan proses bermain yang sedang berlangsung menjadi terhenti. Untuk menyelesaikan perselisihan tersebut anak diajak untuk melakukan mediasi, sebagai salah satu bentuk dari proses akomodasi.

Hasil Proses Bermain Lagu Dolanan Uler Cilik

Sebelum adanya kegiatan bermain lagu *dolanan Uler Cilik* anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain gawai di rumah. Hal tersebut disampaikan oleh Nuryanto, salah satu tokoh masyarakat di lingkungan RW 07, bahwa: “untuk di lingkungan masyarakat sini, anak-anak kecenderungannya untuk selalu main hp itu karena permainan di dalam hp, sehingga dia seharian itu di dalam ruangan hanya untuk permainan itu” (wawancara, Nuryanto, Yogyakarta, 4 November 2019). Surono, salah satu tokoh masyarakat sekaligus penggiat kesenian di Dusun Sentolo Lor juga mengatakan: “sekarang anak-anak memang kecanduan dengan hp”, ia melanjutkan: “dengan adanya hp, kalau tidak sering diperhatikan itu sangat mengganggu” (wawancara, Surono, Yogyakarta, 5 November 2019). Selain itu Prawoto, salah satu orang tua anak juga mengatakan bahwa ketika anak sudah bermain hp, anak tidak mau disuruh, dan

sulit untuk dinasehati (wawancara, Prawoto, Yogyakarta, 16 Juni 2020).

Menurut anak-anak yang terlibat dalam kegiatan bermain lagu *dolanan Uler Cilik*, sebelum adanya kegiatan ini, anak sangat jarang memainkan permainan tradisional di lingkungan. Bahkan ketika anak-anak ditanya kapan terakhir memainkan *dolanan anak*, mereka mengatakan bahwa terakhir kali memainkan *dolanan anak* itu sudah sangat lama. Walaupun langkah pengenalan terhadap budaya Jawa, khususnya budaya Mataram (termasuk di dalamnya permainan tradisional) sebenarnya sudah dilakukan di lingkungan sekolah. Akan tetapi kegiatan tersebut hanya dilaksanakan ketika guru pengampu ekstrakurikuler Kemataraman tersebut ada. Hal tersebut tentunya membuat pengalaman anak dalam memainkan permainan tradisional masih sangat kurang.

Setelah adanya proses bermain lagu *dolanan Uler Cilik*, kegiatan bermain anak-anak di lingkungan Rukun Warga 07 dapat berjalan dengan baik. Pada saat proses bermain lagu *dolanan Uler Cilik* mulai diadakan, anak-anak mulai tertarik untuk bermain bersama di luar ruangan. Ketertarikan tersebut dibuktikan dengan antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan bermain lagu *dolanan Uler Cilik* yang diadakan dua kali dalam seminggu. Ketertarikan anak juga dapat dilihat dari lamanya durasi bermain. Waktu bermain pada hari Sabtu dan Minggu ditargetkan dapat berjalan mulai pukul 08.00 hingga pukul 10.00 WIB. Akan tetapi dalam praktiknya anak-anak meminta untuk menghabiskan waktu bermain hingga terdengar kumandang *adzan zuhur*, yaitu sekitar pukul 12.00 WIB. Selama proses bermain berlangsung, anak-anak juga sangat menikmatinya. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya tawa, candaan, serta ekspresi gembira yang ditunjukkan oleh anak-anak ketika sedang bermain. Dengan demikian

walaupun proses bermain berlangsung lama, akan tetapi terasa berjalan dengan cepat.

Dengan adanya kegiatan bermain lagu *dolanan Uler Cilik*, anak-anak menjadi lebih ceria, tidak malu untuk bergaul, dan selalu menunggu waktu untuk bermain bersama dengan temannya. Hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh Nuryanto yang juga merupakan orang tua salah satu anak. Nuryanto mengatakan bahwa anaknya sebenarnya termasuk anak yang pemalu, sehingga sangat kurang interaksi dengan lingkungan. Nuryanto melanjutkan: “setelah adanya permainan lagu *dolanan Uler Cilik* itu ada peningkatan, dalam artian tidak terlihat sedih, senang gitu lho anak itu, terus ada misalnya menunggu temannya itu, dan mau keluar interaksi dengan anak yang lain” (wawancara, Nuryanto, 8 Juni 2020).

Selain menjadi sarana anak dalam berinteraksi dengan teman seusianya, lagu *dolanan Uler Cilik* juga memiliki berbagai manfaat lain. Pertama, sebagai langkah untuk mengenalkan anak terhadap kebudayaan tradisional, khususnya budaya permainan anak-anak Jawa. Kedua, sebagai langkah untuk mengurangi interaksi anak dengan gawai, dengan mengalihkan perhatian anak kepada kegiatan bermain bersama. Ketiga, mengenalkan anak terhadap ciptaan Tuhan, yang dalam hal ini anak dikenalkan dengan proses metamorfosis yang terjadi pada kupu-kupu. Keempat, melalui lagu *dolanan Uler Cilik*, anak dapat mengetahui macam-macam nama ulat dalam bahasa Jawa. Kelima, sebagai sarana melatih ketangkasan fisik, melatih kemampuan pemecahan masalah, melatih kecakapan menghitung, melatih rasa toleransi, serta berbagai manfaat lainnya.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pemanfaatan lagu *Uler Cilik* menjadi lagu *dolanan*, mengambil ide dari lagu *dolanan* tradisional *Cublak-Cublak*

Suweng dan *Jamuran*. Secara garis besar kegiatan bermain lagu *dolanan Uler Cilik* dibagi ke dalam dua tahap, yaitu tahap persiapan permainan yang dilakukan untuk mengenalkan lagu *dolanan Uler Cilik*, serta tahap jalannya permainan, yang pada tahap ini anak memainkan lagu *dolanan Uler Cilik* secara bersama-sama dengan bebas.

Selama anak-anak memainkan lagu *dolanan Uler Cilik* terjadi berbagai macam proses interaksi sosial, baik yang bersifat asosiatif maupun disosiatif. Interaksi sosial tersebut terjadi dalam wujud interaksi antar individu, interaksi antar kelompok, maupun interaksi antara individu dengan kelompok, atau sebaliknya. Dengan adanya kegiatan bermain lagu *dolanan Uler Cilik*, anak-anak menjadi lebih ceria, tidak malu untuk bergaul, serta memunculkan kembali ketertarikan anak untuk bermain dengan teman seusianya. Dengan memainkan lagu *dolanan Uler Cilik* anak dapat mengurangi penggunaan gawai, setidaknya pada waktu-waktu bermian. Selain itu, lagu *dolanan Uler Cilik* juga memiliki manfaat-manfaat lain, diantaranya adalah sebagai sarana melatih kecerdasan kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta sebagai langkah pengenalan terhadap kebudayaan tradisional, sehingga anak dapat memahami dan mencintai kebudayaannya sendiri.

Berdasarkan hasil dari proses penelitian yang dilakukan, peneliti ingin memberikan beberapa saran. Pertama bagi Rukun Warga 07 Dusun Sentolo Lor diharapkan penelitian dengan judul Lagu *Dolanan Uler Cilik* Sebagai Sarana Interaksi Sosial Anak Usia 9-12 Tahun di Dusun Sentolo Lor dapat ditindaklanjuti menjadi salah satu permainan rutin yang dikemudian hari dapat dikembangkan lebih jauh. Kedua, diharapkan penelitian ini dapat menjadi dasar rujukan penelitian lanjutan. Ketiga,

diharapkan penelitian ini dapat menjadi salah satu literatur tentang lagu *dolanan* anak di perpustakaan.

Referensi

- Ahyani, Pramono, A. (2018). *Empati dan Efikasi Diri Guru Terkait Kegiatan Belajar Mengajar Bebas Bullying*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Bahasa, T. P. K. P. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Hadisukatno, S. (1981). Permainan Kanak-Kanak Sebagai Alat Pendidikan. Dalam 30 Tahun Tamansiswa. In *Yogyakarta: Percetakan Tamansiswa*.
- Hermianto, & Winarno. (2008). Ilmu Sosial & Budaya Dasar. In *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Hurlock, E. (2018). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Rostini, E. T. (2009). *Sosiologi 1*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Rosyidi, H. (2012). *Psikologi Sosial*. Surabaya: CV Jaudar.
- Soekanto, S. (2015). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Soeroso. (1982). *Lagu Dolanan Slendro Pelog*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wijayanti, V. (2008). *Nilai Pendidikan Dalam Dolanan Anak*. Depok: Universitas Indonesia.