

PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL CUBLAK-CUBLAK SUWENG SEBAGAI WARISAN BUDAYA BANGSA

Yulia Lintangkawuryan
Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti

yulialintang@stptrisakti.ac.id

ABSTRACT

This research discusses the introduction of the traditional game in the country. Nusantara game activities with the introduction of those aspects in which the value of culture, philosophy, history, role, application, and benefits should be part in preserving national culture and also provide for regional cultural traits. Traditional games Cublak-Cublak Suweng is a traditional game from Central Java. The history of this game, to do with the creation of the song Cublak-Cublak Suweng, derived from Walisongo, figures propagator of Islam in Java. Cublak traditional game-cubak Suweng can be used as a medium to develop the moral capabilities of early childhood. this can be seen from the meaning contained in the game Cublak-cubak Suweng that finding treasure, position, and positions do not indulgence but everything is back to a clean conscience, conscience will more easily find what wishes are looking for, do not get lost street to forget the hereafter. While the social development of children from permainan can be seen from the child benefit: interacting and socializing with friends and build sportvitas child when a turn to play, the child should receive. The results of this study identified that the game does have a big part in the archipelago nation's cultural heritage. Through the efforts of recognition given in the project, this activities carried out that the traditional games need to be introduced to the people as a cultural preservation efforts since by recognize these games and its aspects will enhance the awareness of individuals and groups about the importance of preserving the national culture in this form of traditional games.

Keywords : *Traditional games, Cublak-cublak suweng, national heritage, preservation*

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara dengan beberapa jenis permainan tradisional sepanjang Nusantara yang telah menjadi sifat dan karakteristik dari budaya lokal. Tetapi kenyataannya datang dengan fakta mengkhawatirkan bahwa keberadaan permainan tradisional ini sudah mengalami kepunahan seiring semakin luasnya keberadaan game modern, yang pada dasarnya adalah tidak terlalu berakar dalam identitas budaya lokal yang telah menjadi warisan dan khazanah budaya leluhur Indonesia. Kroeber (Dharmamulya, et al, 2008:5) berpendapat bahwa jika nenek moyang Indonesia tidak memiliki gairah untuk bermain, mungkin kita tidak akan mewarisi budaya dan akan kekurangan kehalusan dan miskin intelektualitas.

Dharmamulya juga menyebutkan bahwa permainan tradisional berisi beberapa nilai yang dapat ditanamkan. Nilai-nilai tersebut meliputi rasa kesenangan, rasa kebebasan, rasa teman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa taat, saling bantuan, yang semuanya nilai-nilai yang sangat baik dan bermanfaat dalam kehidupan manusia. Sebenarnya ada banyak alasan mengapa keberadaan anak permainan tradisional, yang dulu menjadi ciri-ciri dari beberapa daerah tertentu, sekarang mulai menghilang.

Permainan bangsa Nusantara adalah kekayaan budaya yang memiliki nilai-nilai luhur untuk diteruskan kepada anak-anak sebagai generasi berikutnya. Permainan Nusantara adalah permainan yang mengandung hikmat (Suseno, 1999). Permainan ini juga kekayaan budaya bangsa Nusantara (Sedyawati, 1999). Studi yang dilakukan oleh peneliti bahwa permainan adalah salah satu warisan budaya yang harus dipelihara dan menjadi identitas bangsa.

Pada dasarnya, permainan adalah

bagian dari perilaku manusia, yang juga merupakan bagian dari budaya. Budaya adalah keseluruhan kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, kustom dan apapun kemampuan dan kebiasaan manusia sebagai anggota masyarakat. Banyak pendapat yang mengatakan bahwa permainan ini warisan, warisan leluhur, untuk melestarikan permainan, juga melestarikan sebagian budaya leluhur. Tetapi warisan sendiri selalu berubah sesuai dengan perubahan zaman dan perkembangan budaya.

Permainan Nusantara dalam kasus ini adalah juga disebut permainan tradisional dapat dinyatakan sebagai faktor prinsip nilai budaya masih ada, hidup, dan dapat dilestarikan. Melalui permainan tradisional bahwa orang dapat mengetahui dan dapat belajar tentang sejarah alam, Sains dan budaya.

Astuti dalam penelitiannya (2002) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial. Sementara penelitian Masturi (dalam Markamah, 2007) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan untuk berempati. Kedua studi ini menunjukkan dua aspek kecerdasan emosional melalui permainan tradisional.

Dengan demikian kehilangan atau kekurangan permainan tradisional yang dimainkan atau disajikan dalam kehidupan publik, nilai dan manfaat yang tersedia dalam permainan juga akan hilang. Hal ini diperlukan untuk pelestarian budaya. Ini akan menjadi diskusi yang dipilih oleh penulis untuk penelitian dijelaskan saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kegiatan yang bermanfaat untuk memperkenalkan budaya Nusantara melalui salah satu permainan tradisional yang disebut Cublak-Cublak Suweng kepada masyarakat sebagai upaya pelestarian budaya.

TINJAUAN PUSTAKA

Folklore, Heritage, Dan Permainan Nusantara

Foklore adalah bagian dari kebudayaan dari berbagai kolektif di dunia pada umumnya dan di Indonesia pada khususnya, yang disebarkan turun-temurun di antara kolektif-kolektif yang bersangkutan, baik dalam bentuk lisan, maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat atau *mnemonic devices* (Danandjaya, 1986). *Folklore* dapat berupa bahasa rakyat, ungkapan tradisional, teka-teki, cerita rakyat, nyanyian rakyat, permainan rakyat, teater rakyat, kepercayaan rakyat, arsitektur rakyat, musik rakyat, dan sebagainya. Permainan rakyat seringkali juga disebut sebagai permainan tradisional. Beberapa hasil penelitian di beberapa negara yang mencoba untuk meneliti permainan tradisional mengacu pada penelitian indigenous di negaranya dan mencoba untuk menggali dan mengidentifikasinya. Krasilnikov (2006) melakukan penelitian tentang permainan tradisional pada masyarakat Siberia, Burnett & Hollander (2004) melakukan proyek riset untuk menggali permainan tradisional di Afrika Selatan, dan Ofele (2000) melakukan penelitian dan pengkajian tentang permainan tradisional dan mengaitkannya dengan pembelajaran di Argentina. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional atau permainan rakyat sudah menjadi bagian dari budaya yang mengalami perkembangan dan diajarkan secara turun temurun.

Bishop & Curtis (2005) mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tersebut mengandung nilai baik, positif, bernilai, dan diinginkan. Selanjutnya Bishop & Curtis (2005)

mengklasifikasikan tradisi-tradisi bermain menjadi tiga kelompok, yaitu permainan yang syarat dengan muatan verbal, permainan yang sarat dengan muatan imajinatif, dan permainan yang sarat dengan muatan fisik. Adapun permainan tradisional yang akan dijadikan fokus dalam penelitian ini adalah permainan tradisional yang mengandung unsur aturan dan melibatkan lebih dari satu orang.

Permainan seperti disebutkan diatas digolongkan ke dalam sesuatu yang tradisional karena bentuk aktivitas tertentu merupakan “kegiatan” yang sudah biasa dilakukan sejak dahulu, dan biasanya baik sarana maupun prasarana yang dibutuhkan untuk melakukan kegiatan tersebut berupa benda-benda yang *old fashion* dan tidak atau belum tersentuh oleh modernitas. Haviland (1987) menyatakan bahwa sesuatu dapat disebut tradisional atau bersifat tradisi bila hal tersebut merupakan kebiasaan-kebiasaan lama (*old cultural practices*) yang biasanya memiliki ciri-ciri yang bertolak belakang dengan kebiasaan saat ini.

Belum lama kita menghadapi masalah yang cukup membuat tersentak lantaran budaya tradisional negeri Indonesia dianggap telah dicuri oleh salah satu negeri tetangga, mereka. Apakah masyarakat Indonesia memang patut dipersalahkan karena ternyata gagal melindungi budaya bangsa sendiri?

Sebenarnya tidak mudah menjawab pertanyaan itu. Sebab kehidupan manusia sendiri tidak pernah statis dan pada seiring waktu akan selalu mengalami perubahan sosial termasuk pula budaya yang menurut Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi (1964) dari FISIP-UI adalah sarana hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat. Sehingga mau tidak mau kita akan mengalami perubahan dari budaya lama menjadi budaya baru yang mungkin

sebagian atau seluruhnya. Boyd dan Timothy dalam bukunya *Heritage Tourism* (2003) memaparkan bahwa “Heritage bersifat selektif, catatan sejarah tidak lengkap dan tidak semua warisan adalah apa nilai-nilai masyarakat. Apa yang diinginkan untuk menjaga adalah pilihan dari masa lalu. Proses penyaringan ini mungkin disengaja atau tidak disengaja tetapi masyarakat melalui sistem nilai yang tidak diragukan berubah dari waktu ke waktu”

Jika pada zaman dahulu perubahan budaya biasanya terjadi dalam waktu lama dan gradual, namun pada zaman yang kian modern berkat kemajuan teknologi dan juga globalisasi dalam segala aspek kehidupan manusia di bumi ini sehingga perubahan budaya terjadi cukup cepat dan tidak jarang radikal. Tidak heran jika di Indonesia pun terjadi kegamangan budaya karena intervensi budaya modern.

Permainan tradisional merupakan ciri suatu bangsa, dan hasil suatu peradaban. Bangsa mana yang tidak bangga pada budayanya sendiri? Karenanya, menggali, melestarikan dan mengembangkan olahraga tradisional adalah suatu hal yang tidak dapat dihindari. Selain telah menjadi ciri suatu bangsa, olah raga tradisional adalah salah satu bagian terbesar dalam suatu kerangka yang lebih luas yaitu kebudayaan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif yaitu studi etnografi. Penelitian ini dilakukan di beberapa sekolah tingkat dasar dan menengah di daerah Jakarta Selatan. Teknik penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria tokoh masyarakat/tokoh adat, pelaku permainan tradisional, guru/tenaga pendidik. Informan penelitian ini berjumlah 9 orang.

Instrumen utama adalah peneliti

sendiri dengan dibantu oleh daftar pertanyaan yang terstruktur mengenai identifikasi permainan tradisional, kemampuan dasar yang dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional, bagaimana cara mensosialisasikan permainan tradisional. Observasi juga dilakukan dalam keseharian informan yang terkait dengan penggunaan permainan tradisional dalam kehidupan sehari-hari. FGD dilakukan untuk mengetahui cara sosialisasikan mengenai permainan tradisional. Setelah pengumpulan data dilakukan, maka penelitian melakukan verifikasi terhadap hasil wawancara, observasi. Hasil verifikasi akan dilanjutkan melalui analisis data dengan metode triangulasi.

PEMBAHASAN

Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat di dalamnya. (Keen Achroni, 2012). Pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak, bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa. Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak. Menurut Pellegrini dalam Naville Bennet bahwa permainan didefinisikan menurut tiga matra sebagai berikut: (1) Permainan sebagai kecenderungan, (2) Permainan sebagai konteks, dan (3) Permainan sebagai perilaku yang dapat diamati.

Bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang

dilakukan secara spontan yang terdapat lima pengertian bermain; (1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak (2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik (3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, dan (4) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial.

Permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis di balik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan di masa dewasa. Pesatnya perkembangan permainan elektronik membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus dan nyaris tak dikenal. Memperhatikan hal tersebut perlu usaha-usaha dari berbagai pihak untuk mengkaji dan melestarikan keberadaannya melalui pembelajaran ulang pada generasi sekarang melalui proses modifikasi yang disesuaikan dengan kondisi sekarang (Elly Fajarwati, 2008)

Permainan tradisional menurut James Danandjaja (1987) adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebar dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain

adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Peran dan Manfaat Permainan Tradisional

Peran penting masyarakat dalam permainan tradisional, perlu kita kembangkan demi ketahanan budaya bangsa, karena kita menyadari bahwa kebudayaan merupakan nilai-nilai luhur bagi bangsa Indonesia, untuk diketahui dan dihayati tata cara kehidupannya sejak dahulu. Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang besar dalam keanekaragaman kebudayaan didalamnya, termasuk permainan tradisional, keanekaragaman permainan tradisional adalah karena banyaknya daerah di Indonesia memiliki kearifan lokal kebudayaan masing-masing, sehingga membentuk masyarakat melakukan aktivitas kebugaran jasmani yang berbeda satu daerah dengan yang lainnya. Permainan tradisional memang sudah seharusnya mendapatkan perhatian khusus dan mendapatkan prioritas yang utama untuk dilindungi, dibina, dikembangkan, diberdayakan dan selanjutnya diwariskan. Hal seperti itu diperlukan agar permainan tradisional dapat memiliki ketahanan dalam menghadapi unsur budaya lain di luar kebudayaannya.

Permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan sejak anak usia dini, seperti :

- a. Aspek motorik: Melatih, kekuatan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- b. Aspek kognitif: Mengembangkan imajinasi, mengenalkan anak pada alam, kreativitas problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- c. Aspek sosial: Menjalinkan relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial

- dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- d. Aspek ekologis: Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
 - e. Aspek nilai-nilai/moral: Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.
 - f. Aspek emosi: Mengasah empati, pengendalian diri.
 - g. Aspek bahasa: permainan tradisional memerlukan dialog dan nyanyian sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini yang dilakukan natural secara bermain.

Selain beberapa aspek perkembangan pada anak usia dini di atas, manfaat permainan tradisional bagi anak antara lain (Tim Play Plus Indonesia, 2014):

- a. Anak akan lebih kreatif dan keterampilan anak akan senantiasa terarah, karena dalam permainan tradisional Anak terkondisikan membuat permainan dari berbagai bahan yang telah tersedia di sekitarnya. Dengan demikian, otot atau sensor motoriknya akan semakin terasah pula. Di pihak yang lain, proses kreatifitasnya juga berkembang karena di usia mereka merupakan masa-masa anak untuk mengasah daya cipta dan imajinasinya.
- b. Permainan tradisional bisa di gunakan sebagai terapi terhadap anak, Dalam permainan tersebut jiwa anak terlihat secara penuh. Suasana ceria, senang yang dibangun senantiasa melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. kegiatan seperti ini sangat di perlukan oleh anak untuk meluapkan

perasaan mereka dan sebagai terapi emosi yang dibutuhkan dalam masa perkembangannya.

- c. Pembelajaran tentang sosialisasi dan taat pada peraturan, beberapa permainan tradisional di mainkan lebih dari 1 orang sehingga anak belajar berinteraksi dengan orang lain, anak akan belajar meng- hargai dan bersikap baik dengan orang lain, dalam permainan tradisional anak juga akan mengorganisir diri dengan memupuk semangat kebersamaan, menciptakan tenggang rasa dan toleransi dalam kelompoknya.

Permainan Tradisional Cublak- cublak Suweng

Permainan Tradisional *cublak-cublak suweng* merupakan permainan tradisional yang berasal dari Jawa Tengah. Sejarah permainan ini, kaitannya dengan penciptaan lagu *cublak-cublak suweng*, berasal dari Walisongo, tokoh penyebar agama Islam di Pulau Jawa. Tentang tokoh penciptanya masih jadi kontroversi, ada sumber yang menyebutkan cublak-cublak suweng adalah ciptaan Sunan Giri, namun sumber lain mengatakan penciptanya adalah Sunan Kalijaga. Hal ini menunjukkan bahwa tembang dolanan (permainan) ini sudah sejak lama, sejak walisongo menyebarkan islam di tanah jawa. Oleh karena itu permainan cublak-cublak suweng memiliki makna filosofi yang dalam karena merupakan salah satu media yang digunakan walisongo dalam dakwah menyebarkan Islam di Nusantara. Sunan Giri memang seorang wali sekaligus budayawan yang sangat hebat. Dakwahnya tidak memaksa namun justru menjadikan rasa untuk hanyut didalamnya. Metode ini ternyata sangat ampuh untuk menjadikan daya tarik orang-orang jawa awam terhadap islam. Melalui seni budaya yang berupa gamelan, tembang, ataupun karya sastra lainnya menjadikan Sunan Giri sebagai

sosok yang dikagumi hingga kini. Teknis permainan tradisional Cublak-cublak suweng adalah sebagai berikut (Fad Aisyah. 2014):

a. Persiapan

- 1) Permainan dilakukan oleh 3-5 anak.
- 2) Satu buah biji-bijian/ kerikil yang bisa digenggam.

b. Cara Permainan

- 1) Melakukan hompimpa atau gambeng dan yang kalah menjadi Pak Empo berbaring telungkup di tengah, anak-anak lain duduk melingkari Pak Empo.



Gambar 1 Permainan cublak- cublak suweng

- 2) Semua pemain membuka telapak tangan menghadap ke atas dan diletakkan di punggung Pak Empo.
- 3) Salah satu anak memegang biji/ kerikil dan dipindah dari telapak tangan satu ke telapak tangan lainnya diiringi lagu Cublak-Cublek Suweng. “Cublak cublek suweng, suwenge ting gelenter, mambu ketundung gudel. Pak empo lirik-lirik, sapa mau sing delekke. Sir sir pong dele gosong, sir sir pong dele gosong”.
- 4) Pada kalimat “Sapa mausing delekke” serahkan biji/ kerikil ke tangan seorang anak untuk

disembunyikan dalam genggam.

- 5) Di akhir lagu, semua anak menggenggam kedua tangan masing-masing, pura-pura menyembunyikan kerikil, sambil menggerak-gerakkan tangan.
- 6) Pak Empo bangun dan menebak di tangan siapa biji/ kerikil disembunyikan. Bila tebakannya benar, anak yang menggenggam biji/kerikil gantian menjadi Pak Empo. Bila salah, Pak Empo kembali ke posisi semula dan permainan diulang lagi.

Makna Filosofis Permainan Cublak-cublak Suweng

Salah satu karya Walisongo cublak-cublak suweng ternyata mengandung makna yang dalam. Berikut ini Makna lagu dolanan Cublak-Cublak Suweng:

Cublak-cublak suweng

Cublak Suweng artinya tempat *Suweng*. *Suweng* adalah anting perhiasan wanita Jawa. Jadi, Cublak-cublak suweng, artinya ada tempat harta berharga, yaitu *Suweng* (*Suwung*, *Sepi*, *Sejati*) atau *Harta Sejati*.

Suwenge teng gelenter

Suwenge Teng Gelenter = *suweng* berserakan. *Harta Sejati* itu berupa kebahagiaan sejati sebenarnya sudah ada berserakan di sekitar manusia.

Mambu ketundhung gudel

Mambu (baunya) *Ketundhung* (dituju) *Gudhel* (anak Kerbau). Maknanya, banyak orang berusaha mencari harta sejati itu. Bahkan orang-orang bodoh (diibaratkan *Gudhel*) mencari harta itu dengan penuh nafsu ego, korupsi dan keserakahan, tujuannya untuk menemukan kebahagiaan sejati.

Pak empo lera-leru

Pak *Empo* (bapak ompong) *Lera-lere* (menengok kanan kiri). Orang-orang bodoh itu mirip orang tua ompong yang kebingungan. Meskipun hartanya melimpah, ternyata itu harta palsu, bukan Harta Sejati atau kebahagiaan sejati. Mereka kebingungan karena dikuasai oleh hawa nafsu keserakahannya sendiri.

Sopo ngguyu ndhelikake

Sopo ngguyu (siapa tertawa) *Ndhelik-ake* (dia yang menyembunyikan). Menggambarkan bahwa barang siapa bijaksana, dialah yang menemukan Tempat Harta Sejati atau kebahagiaan sejati. Dia adalah orang yang tersenyum sumeleh dalam menjalani setiap keadaan hidup, sekalipun berada di tengah-tengah kehidupan orang-orang yang serakah.

Sir-sir pong dele kopong

Sir (hati nurani) *pong dele kopong* (kedelai kosong tanpa isi). Artinya di dalam hati nurani yang kosong. Maknanya bahwa untuk sampai kepada Tempat Harta Sejati (*Cublak Suweng*) atau kebahagiaan sejati, orang harus melepaskan diri dari kecintaan pada harta benda duniawi, mengosongkan diri, rendah hati, tidak merendahkan sesama, serta senantiasa memakai rasa dan mengasah tajam Sirnya/hati nuraninya.

Kesimpulan dari lagu ini kurang lebih adalah untuk mencari harta janganlah menuruti hawa nafsu tetapi semuanya kembali ke hati nurani yang bersih. Tidak dipengaruhi hawa nafsu. Dengan hati nurani akan lebih mudah menemukannya, tidak tersesat jalan hingga lupa akan akhirat.

Manfaat Permainan Tradisional Cublak-cublak suweng

Manfaat bermain Cublak-Cublak Suweng antara lain sebagai berikut (Sri Wahyuningsih, 2009),:

- 1) Membangun sportivitas anak ketika mendapat giliran bermain, anak harus menerimanya.
- 2) Melatih kemampuan untuk jeli mengamati dan membaca keadaan sehingga dapat menebak dengan benar.
- 3) Mengasah kepekaan musikal anak karena dimainkan sekaligus dengan nyanyian.
- 4) Sebagai media untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan temannya.
- 5) Anak belajar menyanyi, mencocokkan ritme lagu dengan gerakan tangan, mengenal bahasa Jawa, melatih motorik halus, belajar mengikuti aturan, latihan kerja sama dan belajar menyimpan rahasia.

KESIMPULAN

Budaya lokal yang beraneka ragam merupakan warisan budaya yang wajib dilestarikan. Ketika bangsa lain yang hanya sedikit mempunyai warisan budaya lokal berusaha keras untuk melestarikannya demi sebuah identitas, maka sungguh naif jika kita yang memiliki banyak warisan budaya lokal lantas mengabaikan pelestariannya demi menggapai burung terbang sementara punai di tangan dilepaskan.

Rekonstruksi berbagai jenis permainan tradisional agar lebih layak digunakan dan dimainkan agar semakin dipahami muatan yang terkandung dalam permainan tersebut. Karena dengan semakin banyaknya kegiatan pengenalan dan pemasyarakatan permainan tradisional ini maka dengan sendirinya semakin banyak masyarakat khususnya anak-anak yang semakin tahu dan memahami, maka dengan sendirinya terjadinya suatu usaha pelestarian terhadap warisan budaya bangsa dalam bentuk permainan rakyat tradisional ini.

Selain itu nilai filosofi yang terkandung dalam permainan tradisional tanpa disadari telah turut membangun nilai-nilai positif ini juga di dalam generasi muda yang tentunya akan meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya pada anak-anak atau generasi muda.

Kearifan lokal permainan tradisional cublak-cubak suweng dapat digunakan sebagai media untuk mengembangkan kemampuan moral anak usia dini. hal ini dapat dilihat dari makna yang terkandung dalam permainan cublak-cubak suweng bahwa mencari harta, kedudukan, dan jabatan janganlah menuruti hawa nafsu tetapi semuanya kembali ke hati nurani yang bersih. Dengan hati nurani akan lebih mudah menemukan apa keinginan yang dicari, tidak tersesat jalan hingga lupa akan akhirat. Sedangkan pengembangan sosial anak dari permainan ini dapat dilihat dari manfaat anak dalam: berinteraksi dan bersosialisasi dengan temannya serta membangun sportivitas anak ketika mendapat giliran bermain, anak harus menerimanya.

DAFTAR PUSTAKA

Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Cet. 1. Jogjakarta: Javalitera.

- Bishop, J.C. & Curtis, M. (2005). *Permainan anak-anak zaman sekarang*. Editor: Yovita Hadiwati. Jakarta: PT. Grasindo.
- Danandjaja, J. (1986). *Foklor Indonesia: Ilmu gossip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT.Grafitipers.
- Davison, G. dan C Mc Conville. 1991. *A Heritage Handbook*. St. Leonard, NSW: Allen & Unwin.
- DeBord, K. & Amann, N. (2005). *Benefits of play in children: Age Specific Interventions*. <http://www.ces.ncsu.edu/depts/fcs/human/disas4.html> Diakses 28 Desember 2007
- Fad, Aisyah. 2014. *Kumpulan ermainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif.
- Fajarwati, Elly. 2008. *Permainan Tradisional yang Tergerus Zaman*. Artikel diambil pada tanggal 02 Mei 2015 di www.nasimaedu.com
- Galla, A. 2001. *Guidebook for the Participation of Young People in Heritage. Conservation*. Brisbane: Hall and Jones Advertising.
- Sukirman, dkk., 2004, *Permainan Tradisional Jawa*, Kepel Press, Yogyakarta.
- Tim Play Plus Indonesia. 2014. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta.
- Wahyuningsih, Sri. 2009. *Permainan Tradisional*. Bandung: PT Sandiarta Sukses.