

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dahulu sekitar tahun 1987 masih banyak permainan tradisional anak yang dimainkan seperti misalnya: kelereng, sembunyi-sembunyian, benteng-bentengan, gobak sodor, dan bola bekel. Permainan tradisional anak ini menjadi menarik untuk ditulis karena sebelumnya telah ada buku yang menyinggung permainan tradisional anak ini yakni buku tentang permainan tradisional anak di daerah Jawa Tengah dan Madura yang ditulis Drs. Bambang, hanya saja buku tersebut tidak memuat tentang kosakata yang dipakai dalam permainan-permainan tradisional tersebut dan juga norma-norma budaya setempat yang berlaku.

Di dalam permainan tradisional tersebut dijumpai juga bahasa permainan tradisional anak. Bahasa dalam permainan tradisional anak sangatlah banyak dan bervariasi, seperti disinggung sedikit pada bagian awal ini yaitu pada permainan kelereng dijumpai kata-kata *gundu* yang dalam bahasa Jawa diartikan dengan tanam atau menanam sesuatu dan juga kata *jartin* yang artinya dalam bahasa Jawa ora ngejar mati (tidak mengejar mati atau kalah), pada permainan petak umpet misalnya juga dijumpai kosakata Jawa seperti *tekong* yang artinya dalam bahasa Jawa *teko ing* (sampai di) . Fenomena-fenomena seperti inilah yang nantinya akan diteliti lebih lanjut.

Ditinjau dari segi arti sangat berbeda dengan apa yang banyak dipikirkan orang, karena bahasa permainan tradisional anak mempunyai ciri khas tersendiri yang tidak dijumpai dalam bahasa lain. Timbulnya kata-kata *gundu* (menanam kelereng dalam tanah), *ker* (masuknya kembali kelereng ke dalam lubang), *prik* (menempatkan kelereng diantara 2 kelereng musuh), tersebut sedikit banyak dipengaruhi oleh budaya yang ada dalam lingkungan permainan anak tersebut. Koentjaraningrat menegaskan bahwa perilaku dan bahasa seseorang sangat dipengaruhi oleh kebudayaan yang berlaku (dalam Kebudayaan Jawa, 1984:210). Dalam perkembangannya ditemukan juga bahwa falsafah yang berlaku dalam masyarakat Jawa juga nampak dalam permainan tradisional anak misalnya dalam permainan delik-dalikan. Dalam permainan delik-dalikan terdapat falsafah Jawa '*alon-alon asal kelakon*'. Dibutuhkan kesabaran yang ekstra untuk dapat menemukan para pemain yang bersembunyi. Bila si pencari sabar maka para pemain yang bersembunyi tadi dapat diketemukan dengan kata lain si pencari dinobatkan sebagai pemenangnya. Mengacu pada pendapat Safir dan Wolf tentang hubungan antara bahasa dan kebudayaan dimana bahasa merupakan salah satu bagian dari budaya. Budaya itu lahir karena adanya suatu bahasa, demikian pula sebaliknya bahasa itu ada karena dijumpainya peradaban manusia (dalam Kristal-Kristal Ilmu Bahasa, 1995:289).

1.2. Permasalahan

Dalam tulisan ini diketengahkan masalah yang menyangkut pengaruh budaya Jawa pada bahasa permainan tradisional anak yang mengacu pada pembahasan kosakata-kosakata Jawa dan falsafah kehidupan yang berlaku dalam masyarakat Jawa.

Mengacu pada permasalahan, maka penelitian ini menitik beratkan pada :

- Bagaimanakah pengaruh budaya Jawa pada bahasa permainan tradisional anak ?

1.3. Perumusan Masalah

Merujuk pada permasalahan maka dalam penelitian ini mengkaji lebih lanjut.

- a. Bagaimanakah pengaruh budaya Jawa pada bahasa permainan tradisional anak di Surabaya?
- b. Bagaimanakah norma-norma masyarakat Jawa yang ada pada bahasa permainan tradisional anak di Surabaya?

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai pengaruh budaya Jawa pada bahasa permainan tradisional anak memiliki tujuan dan manfaat sebagai berikut :

A. Tujuan

1. Memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam tentang arti kosakata-kosakata Jawa yang dipakai pada bahasa permainan tradisional anak.

2. Dapat mengungkapkan norma-norma masyarakat Jawa yang berlaku pada permainan tradisional anak.
3. Dapat mengetahui sampai sejauh mana pengaruh budaya Jawa pada bahasa permainan tradisional anak.

B. Manfaat

1. Dapat memberikan pengetahuan serta pemahaman yang lebih mendalam tentang salah satu ragam bahasa yaitu bahasa permainan tradisional anak kepada para pemerhati kebahasaan.
2. Dapat menggali unsur-unsur penting yang terkandung di dalamnya guna melestarikan hasil budaya Jawa yang hampir punah, tergeser oleh kecanggihan perkembangan teknologi saat ini yaitu yang menyangkut permainan tradisional anak agar nantinya generasi penerus kita mengetahui bahwa pernah ada yang permainan tradisional anak yang dimainkan di Surabaya.
3. Dapat menumbuhkan rasa bangga dan ikut memiliki dari suatu hasil budaya yang masih dapat bertahan sampai saat ini agar dapat dikembangkan oleh penerus-penerus kita.

1.5. Landasan Teori

1.5.1. Pengertian Permainan Anak

Ada 2 buah buku yang menjadi sumber inspirasi yaitu buku tentang permainan tradisional anak di daerah Jawa Tengah dan buku permainan anak di daerah Madura. Kedua buku tersebut dikarang oleh Drs H

Bambang Suwondo dan dicetak pada tahun 1983. Buku tersebut hanya memuat permainan-permainan yang dimainkan di Jawa Tengah dan Madura beserta cara memainkannya tetapi sama sekali tidak dibahas kosakata yang dipakai saat memainkan permainan tersebut dan mengenai falsafah-falsafah budaya setempat yang terdapat dalam permainan tersebut.

Permainan tradisional menurut Drs. Bambang adalah permainan rakyat yang hanya dikenal dan berkembang di suatu daerah tertentu saja. Mengetahui hal tersebut saya berusaha untuk melakukan penelitian terhadap permainan tradisional yang ada di Surabaya dengan menekankan pada penelitian terhadap pengaruh budaya Jawa pada kosakata-kosakata yang dipakai pada permainan tradisional anak dan juga norma-norma masyarakat yang berlaku dalam permainan tradisional tersebut.

Buku lainnya yang dapat dipakai sebagai tinjauan pustaka adalah buku *kebudayaan Jawa* dari Koentjaraningrat yang dicetak tahun 1984 dimana buku tersebut memuat tentang norma-norma dalam masyarakat Jawa, logat-logat dalam bahasa Jawa. Pengertian norma menurut Koentjaraningrat adalah falsafah hidup yang berlaku dalam masyarakat Jawa. Berdasarkan ketiga buku tersebut maka peneliti mulai melakukan suatu penelitian dalam skripsi yang berjudul "*Pengaruh Budaya Jawa Pada Bahasa Permainan Tradisional Anak*":

Permainan merupakan gejala yang umum baik di dunia hewan maupun di kalangan masyarakat seperti lingkungan anak-anak, pemuda, dan orang dewasa. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Permainan tidak mempunyai tujuan tertentu. Tujuan permainan terletak pada permainan itu sendiri dan dapat dicapai pada waktu bermain. Anak-anak suka bermain karena dalam diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri. Menurut Karl Buhler (1972) dan Schenk Danziger (1980) bermain adalah kegiatan yang menimbulkan 'kenikmatan'. Kenikmatan itu menjadi rangsangan bagi perilaku lainnya. Ketika anak-anak mulai mampu berbicara dan berfantasi, fungsi kenikmatan meluas menjadi kenikmatan berkreasi. Konsep ini dikembangkan lebih lanjut oleh Charlotte Buhler (1971) yang menganggap bermain sebagai pemicu kreativitas. Menurutnya, anak yang banyak bermain akan meningkatkan kreativitasnya, seperti pada permainan kelereng dimana sambil memainkan kelerengnya si anak mengucapkan gundu yang mempunyai arti menanam kelereng di dalam tanah, ker yang mempunyai arti masuknya kembali kelereng ke dalam lubang dan masih banyak lagi. Kendati bermain bukanlah bekerja dan tidak 'sungguh-sungguh', Sigmund Freud (1960) yakin anak-anak menganggap bermain sebagai sesuatu yang serius. Di dalam bermain anak menumpahkan seluruh perasaannya. Bahkan mampu mengatur 'dunia dalam'-nya agar sesuai

dengan 'dunia luar'. Ia berusaha mengatur, menguasai, berpikir dan berencana.

Karenanya, menurut Erik Erikson (1972), bermain berfungsi memelihara ego anak-anak. Jean Piaget (1962) menyatakan, bahwa bermain menunjukkan dua realitas anak-anak, yaitu: adaptasi terhadap apa yang sudah mereka ketahui dan respon mereka terhadap hal-hal baru. Dalam bermain, sarana sering menjadi tujuan. Anak berlari, misalnya, bukan demi kesehatan tetapi demi lari itu sendiri. Jadi, bagi anak-anak, bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam diri menjadi pelbagai kemampuan dan kecakapan. Bermain juga bisa menjadi sarana penyaluran kelebihan energi dan relaksasi.

Bermain adalah sarana utama untuk belajar tentang hukum alam, hubungan antar orang dan hubungan antara orang dan obyek. Perbedaan antara bermain dan bukan bermain tidak terletak pada jenis kegiatan yang dilakukan, akan tetapi lebih pada sikap individu dalam melakukannya.

Beberapa karakteristik kegiatan bermain adalah:

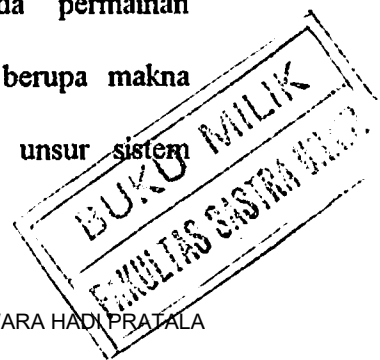
1. Bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan karena paksaan.
2. Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, itu sebabnya, bermain selalu menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan.

3. Tanpa iming-iming apapun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan.
4. Dalam bermain, aktivitas lebih penting daripada tujuan. Tujuan bermain adalah beraktivitas itu sendiri.
5. Bermain menuntut partisipasi aktif, secara fisik atau mental.
6. Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan. Individu bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasi.
7. Dalam bermain, individu bertingkah laku secara spontan, sesuai dengan yang diinginkannya saat itu.
8. Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan oleh si pelaku.

Namun dalam pengertian bermain ada pengecualian. Kita kenal juga berbagai permainan yang berorientasi pada tujuan (kalah atau menang) dan menawarkan imbalan ekstrinsik (pujian orang tua, kekaguman teman sebaya, piala kejuaraan), misalnya saja dalam permainan kelereng, kartu atau halma. Permainan kalah-menang ini juga tergolong kategori bermain.

1.5.2. Pengaruh Budaya Jawa

Unsur-unsur budaya yang paling menonjol pada permainan tradisional anak ini tampak pada unsur bahasa yang berupa makna kosakata Jawa pada permainan tradisional anak dan unsur sistem



kemasyarakatan yang berupa norma-norma dalam masyarakat Jawa yang terdapat dalam permainan tradisional anak ini (*Koentjaraningrat 1984:211*)

1.5.2.1. Makna Kosakata-Kosakata Jawa pada Permainan Tradisional

Anak

Aktivitas bermain adalah ibarat laboratorium bahasa. Pendapat tersebut diungkapkan oleh Sylva Bruner (1980) (dalam buku *Bermain Dunia Anak*). Punyaku, punyamu, dan ribuan kata-kata lainnya diucapkan anak-anak saat bermain. Selama bermain anak mempunyai kesempatan untuk bercakap-cakap, berargumentasi, menjelaskan, meyakinkan. Bermain memungkinkan anak bereksperimen dengan kata-kata baru, sehingga memperkaya perbendaharaan kata serta ketrampilan pemahamannya. Dengan siapa mereka bermain, permainan apa yang mereka mainkan dan yang terpenting bahasa apa yang dia pakai pada permainan tersebut.

Pemakaian kosakata Jawa pada permainan tradisional anak merupakan suatu bentuk pengaruh budaya Jawa terhadap permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak seperti permainan benteng-bentengan yang dimainkan oleh anak-anak SDK Santa Maria yang kebanyakan dari etnis keturunan cina yang sudah lama berada di Jawa mereka memakai istilah-istilah dalam bahasa Suroboyoan yaitu: *kenek* yang artinya kena, *lopot* yang artinya tidak kena dan masih banyak lagi

kata-kata yang dipakai oleh mereka. Dapat kita lihat bahwa budaya Jawa sangat berpengaruh pada bahasa yang dipakai pada permainan tradisional anak tersebut, pengaruh tersebut tampak pada makna simbolis yang terdapat dalam kosakata-kosakata pada permainan tradisional, sebagai contoh kata *jaritin(ora ngejar mati)* mempunyai makna simbolis *lara lapa tapa brata* maksudnya bila dihubungkan dengan kata *jaritin* makna simbolis tersebut mengandung arti dalam mencapai suatu kesuksesan ditempuh dengan jalan yang sulit dan berliku-liku. Dikatakan oleh Aart Van Zoest (1993) dalam *semiotika* bahwa makna simbolis dalam suatu kebudayaan merupakan makna yang berdasarkan kesepakatan yang gramatikanya dikenali oleh para anggota kesatuan budaya.

Berpegang pada suatu hubungan yang terjadi antara bahasa dengan budaya dimana bahasa merupakan sub sistem dari sistem kebudayaan. Bahasa terlibat dalam semua aspek kebudayaan, paling sedikit dengan cara mempunyai nama atau istilah bagi unsur-unsur dari semua aspek kebudayaan itu. Lebih penting dari itu bahwa kebudayaan manusia tidak akan terjadi tanpa bahasa. Bahasalah yang memungkinkan terbentuknya kebudayaan. Jadi bahasa adalah *sine qua non* (= yang mesti ada) bagi kebudayaan dan masyarakat manusia (dalam *Nababan, 1993:50*).

Makna kosakata tersebut dapat dilihat dari macam permainan tradisional anak yang dimainkan yaitu:

1. Permainan Anak Secara Umum dan,

2. Permainan Anak Dilihat dari Perkembangan Kognitifnya.

Zulkifli (1986) membagi permainan anak secara umum menjadi tiga yaitu: a. Permainan Fungsi, . Contoh permainan tradisional anak yang termasuk dalam permainan fungsi ini adalah: Permainan *pal-palan* (Benteng-bentengan). Dalam permainan ini yang dimaksud dengan *pal* adalah tiang yang dipakai sebagai markas atau benteng yang harus dijaga agar pemain lawan tidak dapat menyentuh tiang tersebut.

b. Permainan Konstruktif, Salah satu permainan tradisional yang termasuk dalam permainan konstruktif adalah: Permainan *nguncal watu*. Permainan ini mempunyai arti melempar batu yang disusun. Batu-batu yang disusun ini dipilih yang pipih-pipih dan permukaannya halus.

c. Permainan Sukses, Salah satu permainan tradisional yang termasuk dalam permainan sukses adalah: Permainan *pal-palan* (Benteng-bentengan). Dalam permainan ini yang dimaksud dengan *pal* adalah tiang yang dipakai sebagai markas atau benteng yang harus dijaga agar pemain lawan tidak dapat menyentuh tiang tersebut. Piaget (1962) dan Inghalder (1959) (*Seri Ayah Bunda, Bermain Dunia Anak*) membagi permainan anak dilihat dari perkembangan kognitifnya menjadi:

a. Permainan Praktis, merupakan permainan dimana anak mengeksplorasi semua kemungkinan suatu materi. Permainan tradisional anak yang termasuk dalam jenis permainan ini adalah: Permainan *kenekeran*. Dalam permainan *nekeran* ini dapat dijumpai anak-anak

yang hanya sekedar bermain dengan memakai skor (nilai) dan ada juga yang berbentuk semacam taruhan. b. Permainan Simbolik, merupakan permainan dimana anak mulai menggunakan makna simbolis benda-benda. Salah satu permainan tradisional yang termasuk dalam permainan ini adalah: Permainan *pal-palan* (Benteng-bentengan) Dalam permainan ini yang dimaksud dengan *pal* adalah tiang yang dipakai sebagai markas atau benteng yang harus dijaga agar pemain lawan tidak dapat menyentuh tiang tersebut.

Hymes membagi fungsi pada tingkat individu menjadi enam yaitu:

1. Fungsi Emotif, 2. Fungsi Direktif, 3. Fungsi Referensial,
4. Fungsi Poetik, 5. Fungsi Fatik (empati/solidaritas) dan yang terakhir,
6. Fungsi Metalinguistik.

Permainan-permainan tradisional anak tidak semuanya dapat dicakupkan dalam fungsi-fungsi tersebut. Hanya beberapa fungsi saja yang dapat dijumpai dalam permainan tradisional anak diantaranya fungsi emotif terlihat dalam permainan *nguncal watu* dalam permainan ini yang lebih ditonjolkan emosi dari si anak dalam menembak batu-batu yang disusun. Fungsi referensial dijumpai pada seluruh permainan tradisional anak yang dibahas dalam skripsi ini karena pada dasarnya semua jenis permainan tradisional anak yang dibahas di sini membutuhkan pernyataan dahulu dari para pemainnya tentang permainan yang dimainkan, aturan-aturan yang dipakai, terutama tentang bagaimana

seorang pemain dinyatakan menang dan kalah. Fungsi yang terakhir dijumpai dalam permainan tradisional ini adalah fungsi fatik atau empati atau solidaritas. Hampir semua permainan tradisional membutuhkan solidaritas dari para pemainnya terutama permainan tradisional anak yang sifatnya beregu. Permainan *pal-palan* membutuhkan solidaritas yang tinggi terutama dalam mangorganisasi penyerangan dan pertahanan benteng atau *pal*. Disamping fungsi-fungsi Individu di atas masih ada lagi fungsi kebudayaan yaitu fungsi ontogenetik atau kita dapat menyebutnya dengan fungsi sosialisasi atau internalisasi individu. Anak-anak yang memainkan permainan tradisional anak dilatih untuk melakukan fungsi sosialisasi dengan lingkungan tempatnya bermain, bagaimana mereka bergaul dengan teman-teman sepermainannya, bagaimana mereka berkomunikasi antara satu dengan yang lain, dan masih banyak lagi.

1.5.2.2. Norma-Norma Dalam Masyarakat Jawa yang Berlaku pada Permainan Tradisional Anak

Norma-norma kemasyarakatan umum tertentu yang tersebar memberikan pembenaran sebagai petunjuk normatif. Norma-norma kemasyarakatan yang sama ini jugalah yang dapat merupakan elemen penting sebagai social control dalam masyarakat. Kiranya sangat mungkin juga bahwa komponen moral ini diresapi oleh anak-anak selama masa awal umurnya dan masa-masa yang paling peka, sehingga

menjadi kekuatan penggerak penting di dalam pribadinya (*Hildred Geertz, 1982:151*) Dengan melihat pada peraturan-peraturan yang berlaku dalam permainan tradisional anak, kita dapat melihat bahwa norma-norma Jawa sangat berpengaruh.

Dalam fungsi ini dikatakan bahwa anak-anak selalu mengulangi apa yang pernah dikerjakan atau diperbuat nenek moyangnya sejak dari masa dahulu sampai sekarang. Karena alasan itulah maka fungsi ini dinamakan atavistik. Dalam bahasa latin atavis artinya nenek moyang. Jadi atavistik artinya kembali pada sifat nenek moyang (*Zulkifli 1986:25*). Permainan-permainan tradisional seperti, *kenekeran, pal-palan delik-dalikan, layangan, mlumpat tali, dan nguncal watu* merupakan permainan-permainan yang berasal dari anak-anak generasi terdahulu yang diturunkan pada anak-anak sekarang.

1.6. Metode Penelitian dan Teknik Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, (*Chadwick, 1991*). Metode yang digunakan adalah deskriptif (*Moleong, 1989*), yaitu menjelaskan masalah-masalah kebahasaan dalam hubungannya dengan budaya Jawa yang terdapat dalam permainan tradisional anak.

Peneliti melakukan pengamatan dalam setiap permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak SDN Morokrengan I/22 dan SDK Santa Maria Surabaya, lalu mencatat semua kata-kata yang diucapkan

oleh anak-anak SD tersebut di tempat kejadian. Hasil pencatatan tersebut ditranskripsikan ke dalam bentuk tulisan. Tahap berikutnya adalah menganalisisnya berdasarkan masalah yang akan diteliti, yaitu menyangkut pengaruh budaya Jawa pada bahasa permainan tradisional anak yang mengkaji pada makna kosakata Jawa dan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat Jawa.

Data yang dipakai adalah data primer yang berupa hasil pencatatan bahasa permainan tradisional anak di tempat kejadian. Data tersebut seperti misalnya permainan *delik-dalikan* mempunyai beberapa kosakata Jawa seperti *tekong*, *kecekel*, *wis* dan *ngintip*. Falsafah Jawa yang berlaku dalam permainan ini adalah *alon-alon asal kelakon* maksudnya adalah orang yang sabar dalam melakukan suatu kegiatan maka orang tersebut akan mendapatkan keuntungan dari kesabarannya itu.

1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih ada dua tempat yaitu:

1. SDN Morokrengan I/ 22 yang berlokasi di kecamatan Krengan, kelurahan Morokrengan yang merupakan salah satu SD yang terletak di pinggir kota. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan atas:
 - Banyak permainan tradisional anak yang dijumpai pada SD tersebut seperti kelerengan, dan petak umpet.

- Kebanyakan muridnya berasal dari Madura meskipun sudah lama menetap di Jawa.

2. SDK Santa Maria yang berlokasi di Kecamatan Tegalsari,

Kelurahan Keputran yang merupakan salah satu SD yang terletak di pusat kota. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan atas:

- Kebanyakan dari murid-murid SD ini adalah etnis Tionghoa tetapi mereka memainkan permainan tradisional anak yang berasal dari Jawa.

1.6.2. Teknik Penarikan Sampel

Dalam penelitian ini akan digunakan teknik penarikan sampel secara tak acak (*Non Random Sampling*) dimana sampelnya sudah ditentukan yaitu murid-murid SD kelas tiga hingga kelas enam dari dua SD yang telah disebutkan. Teknik *Non Random Sampling* yang diambil memakai sistem purposif dimana peneliti memakai keahlian pengetahuan budaya dan kebahasaan yang dimiliki untuk memilih subyek yang dikajinya yaitu bahasa permainan tradisional anak. Pemilihan *Non Random Sampling Purposif* dimaksudkan untuk:

- Memperoleh data secara lebih akurat dalam bentuk kata-kata yang dikeluarkan oleh anak pada saat memainkan permainan tradisional anak.
- Memperoleh data secara alami terhadap setiap fenomena yang dijumpai pada penelitian permainan tradisional anak.

Sampel yang diambil dalam penelitian ini terdiri dari murid-murid kelas tiga hingga kelas enam di SDN Morokrengan I/22 dan SDK Santa Maria alasannya adalah sebagian besar anak-anak yang memainkan permainan tersebut adalah anak-anak dari kelas tiga sampai kelas enam. Waktu penarikan sampel dilakukan akhir bulan Maret 2000 sampai akhir bulan Mei 2000.

1.6.3. Teknik Pengumpulan Data

1.6.3.1. Tahap observasi

- Pengamatan langsung berupa kosakata-kosakata bahasa Jawa logat Suroboyoan yang dikeluarkan sewaktu memainkan permainan tradisional anak dan adakah norma-norma falsafah Jawa yang dijumpai dalam permainan tradisional anak tersebut.

1.6.3.2. Subyek Penelitian

- Murid-murid kelas tiga sampai dengan kelas enam di kedua SD yang bersangkutan karena permainan tradisional anak tersebut kebanyakan hanya dimainkan oleh anak-anak kelas tiga sampai kelas enam SD

1.6.3.3. Pengumpulan Data

- Kosakata-kosakata bahasa Jawa logat Suroboyoan dalam permainan tradisional, yang dikeluarkan oleh anak-anak kelas tiga sampai kelas enam SD pada saat memainkan permainan anak tradisional.

- Pengamatan langsung terhadap fungsi komunikasi dari permainan tradisional anak yang dimainkan oleh anak-anak.
- Pengamatan dan pertanyaan tak berencana untuk mengetahui sampai sejauh mana peraturan yang berlaku dalam permainan tradisional anak dapat mengajarkan kepada anak tentang norma-norma yang ada dalam masyarakat Jawa.

1.6.3.4. Operasionalisasi Konsep

1. Permainan Tradisional adalah permainan yang dimainkan dengan memakai peralatan-peralatan khas permainan Jawa seperti kelereng, tali karet dan lain-lain.
2. Fungsi Permainan Tradisional Anak adalah Fungsi yang terdapat dalam permainan anak-anak dari generasi terdahulu yang sampai saat ini masih berlaku

1.6.4. Teknik Analisis Data

Proses analisis data akan meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1. Seluruh data yang telah terkumpul melalui metode pengamatan khususnya tentang permainan tradisional anak yang berupa makna kosakata-kosakata Jawa yang dipakai dalam permainan tradisional anak, fungsi dari permainan tradisional anak, macam permainan tradisional anak dan juga pengaruh budaya Jawa terhadap permainan anak tradisional tersebut. Data-data tersebut diklasifikasikan berdasarkan umur antara 9 sampai 12 tahun (kelas 3 sampai kelas 6 SD) dari jenis kelamin yang

kebanyakan laki-laki dan sebagian kecil perempuan yang fungsinya untuk membatasi sampel penelitian yang diambil.

2. Kegiatan selanjutnya adalah analisis data yang telah diklasifikasi menjadi dua bagian pokok yaitu mengenai makna kosakata Jawa pada permainan tradisional anak dan norma-norma budaya Jawa yang terdapat dalam permainan tradisional anak kemudian dihubungkan dengan landasan teori yang dipakai.
3. Pada bagian akhir akan dilakukan penarikan kesimpulan dari analisis tersebut.

1.6.5. Teknik Penulisan Laporan

Laporan penulisan ini ditulis dengan memberikan gambaran-gambaran kepada pembaca tentang pengaruh budaya Jawa pada bahasa permainan tradisional anak, dan norma-norma masyarakat Jawa yang ada pada bahasa permainan tradisional anak.

BAB II

GAMBARAN UMUM OBYEK PENELITIAN