

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Setelah melakukan observasi terhadap *Kaulinan Budak* yang hidup di Desa Cilandak Kecamatan Cibatu Kabupaten Purwakarta, dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak LKB yang hidup di sana. 14 LKB telah diobservasi dan 4 LKB telah dianalisis. LKB yang dianalisis dipilih berdasarkan pertimbangan ragam bahasa dan ragam tema. Maka, dipilihlah (1) LKB *Cing Ogo-ogo*, (2) LKB *Endog-endogan*, (3) LKB *Siti Aisah*, (4) LKB *Jim Jim Jim*. Penganalisisan LKB ini meliputi analisis struktur, proses penciptaan, konteks penuturan, fungsi dan makna. Pertama, analisis struktur meliputi analisis formula sintaksis, formula bunyi, formula irama, majas, dan isotopi. Kedua, analisis proses penciptaan meliputi telaah terhadap proses terciptanya LKB sehingga anak-anak dapat menuturkannya serta proses transmisinya. Ketiga, analisis konteks penuturan meliputi telaah terhadap konteks situasi dan konteks budaya LKB. Keempat, analisis fungsi meliputi bagaimana kebermanfaatan atau nilai guna LKB di masyarakat penuturnya. Keempat, analisis makna meliputi kandungan makna LKB secara tersirat. Berikut simpulan hasil analisis terhadap 4 LKB.

1. Struktur LKB

Cing ogo-ogo merupakan LKB berbahasa Sunda yang dimainkan anak-anak sebagai pengantar permainan bertanding seperti *ucing-ucingan*, *beberikan*, dan lain-lain. Struktur LKB secara formula sintaksisnya terdiri dari 4 kalimat. Teks LKB *Cing Ogo-Ogo* terdiri dari 4 kalimat. Masing-masing kalimat tersusun dari beberapa kata. Kalimat pertama terdiri dari 2 kata, kalimat kedua 3 kata, kalimat ketiga 2 kata, dan kalimat keempat 3 kata. Teks LKB akan dianalisis perkalimat. Analisis formula sintaksis

LKB ini dilihat dari hubungan sintagmatik dan paradigmatisnya. Secara sintaksis, semua kalimat dari kalimat ke-1 sampai ke-4 pada LKB ini memiliki fungsi S dan P. Ini berarti kalimat-kalimat pada LKB ini sudah memenuhi syarat sebuah kalimat. Kategori kata pada setiap kalimat termasuk ke dalam nomina dan verba.

Secara umum, LKB *Cing Ogo-ogo* bernada ringan dan riang. Anak-anak menyanyikan LKB ini secara bersama-sama, dengan kata lain tidak dinyanyikan oleh perwakilan pemain saja. Dilihat dari orkestrasi bunyinya, LKB *Cing Ogo-ogo* dipenuhi dengan bunyi efonik (kombinasi bunyi yang merdu). Asonansi pada LKB *Cing Ogo-ogo* terdapat pada kata *ogo* dan *ogo* di kalimat (1) dan (3) serta pada kata *anu* dan *nangtung* di kalimat (2). Pada kalimat (1) dan (3) terdapat asonansi /o/ dan /o/, sedangkan pada kalimat (2) terdapat asonansi /a/ dan /u/. Pada LKB ini, vokal /o/ lebih dominan muncul, dibanding vokal yang lain. Adapun aliterasi atau pengulangan konsonan di awal suku kata secara berurutan pada LKB ini hanya terletak pada kalimat (1) dan (3), yaitu pada kata *cing*. Konsonan yang sering muncul pada LKB ini yaitu /c/ dan /g/. Ketika menganalisis rima, teks LKB *Cing Ogo-ogo*, tidak berima seperti pantun. Kalimat pertama, ketiga, dan keempat berima /o/, tetapi kalimat kedua berima /u/. Jadi, LKB ini berima o – u – o – o.

LKB *Cing Ogo-ogo* dinyanyikan dengan irama ceria. Panjang pendek, turun naik, dan kuat lambatnya nada dinyanyikan teratur sehingga menciptakan suasana gembira. Sementara Majas yang muncul pada LKB ini pertama, sinekdoki, dengan macam pars pro toto (sebagian untuk keseluruhan) yang ditunjukkan pada kalimat kedua dan ketiga. Isotopi yang muncul pada LKB ini yaitu isotopi manusia, hewan, dan kegiatan. Hal ini mengindikasikan bahwa LKB ini bertema perbuatan manusia dan interaksinya dengan hewan.

LKB *Endog-endogan* terdiri dari 3 kalimat. Masing-masing kalimat tersusun dari beberapa kata. Kalimat pertama sampai ketiga terdiri

dari 4 kata. Kalimat pertama dan kedua terdiri dari 10 suku kata dan kalimat ketiga terdiri dari 13 suku kata. Akan tetapi, pada praktik permainannya, kalimat pertama ini akan dinyanyikan berulang-ulang. Rata-rata tiap kalimat sudah memiliki fungsi, kategori, dan peran yang memenuhi unsur-unsur kalimat.

Secara umum, LKB *Endog-endogan* bernada ringan dan riang. Anak-anak menyanyikan LKB ini secara bersama-sama, dengan kata lain tidak dinyanyikan oleh perwakilan pemain saja. Dilihat dari orkestrasi bunyinya, LKB *Endog-endogan* dipenuhi dengan bunyi efon (kombinasi bunyi yang merdu). Asonansi pada LKB *Endog-endogan* terdengar berulang-ulang karena lirik LKB ini memang diulang-ulang. Karena lirik LKB ini sangat pendek, maka dinyanyikan berulang-ulang, sehingga menimbulkan kesan memiliki rima. LKB *Endog-endogan* dinyanyikan dengan irama ceria. Panjang pendek, turun naik, dan kuat lambatnya nada dinyanyikan teratur sehingga menciptakan suasana gembira.

Majas yang muncul pada LKB yang kedua ini yaitu majas metafora. Majas ini ditunjukkan oleh kata *endog-endogan*, yang mengumpamakan niat yang bulat, tekad yang utuh, dan pendirian yang kokoh. Isotopi yang muncul pada LKB ini yaitu isotopi manusia, hewan, kegiatan, dan makanan.

Teks LKB *Siti Aisah* terdiri dari 27 kalimat. Masing-masing kalimat tersusun dari beberapa kata. Kalimat pertama sampai kedelapan merupakan tuturan berpasangan atau tanya jawab antara pemain satu dengan pemain lainnya. Kalimat pertama dan kedua terdiri dari 1 kata. Kalimat ketiga terdiri dari 4 kata. Kalimat keempat terdiri dari 2 kata. Kalimat kelima terdiri dari 1 kata. Kalimat keenam terdiri dari 2 kata. Kalimat ketujuh terdiri dari 3 kata. Kalimat kedelapan terdiri dari 1 kata.

Secara umum, LKB *Siti Aisah* bernada ringan dan riang. Anak-anak menyanyikan LKB ini secara bersama-sama. Pada LKB ini anak-anak juga bermain peran dengan menyanyikan bagian tanya jawab antara

pemain satu dengan pemain lainnya. Dilihat dari orkestrasi bunyinya, LKB *Siti Aisah* dipenuhi dengan bunyi efon (kombinasi bunyi yang merdu). Bunyi akhir setiap kalimat tidak beraturan, tetapi ada beberapa kalimat saja yang beraturan, yaitu pada kalimat ke-11 dengan ke-12, kalimat ke-13 dengan ke-14, serta kalimat ke-17 dan ke-18.

LKB *Siti Aisah* dinyanyikan dengan irama ceria. Panjang pendek, turun naik, dan kuat lambatnya nada dinyanyikan teratur sehingga menciptakan suasana gembira. Kalimat ke-1 sampai ke-8 tidak dinyanyikan dengan irama lagu, tetapi hanya dituturkan dengan intonasi tanya jawab yang wajar. Kalimat selanjutnya hingga akhir dinyanyikan dengan irama lagu tertentu.

Teks LKB *Jim Jim Jim* terdiri dari 10 kalimat. Masing-masing kalimat tersusun dari beberapa kata. Kalimat per kalimat dari LKB ini sulit dipahami secara semantis, tetapi secara sintaksis dapat dianalisis. Walaupun demikian, struktur sintaksis LKB ini secara fungsinya sudah memiliki S dan P. Jadi, sudah memenuhi unsur kalimat sempurna.

Secara umum, LKB *Jim Jim Jim* bernada ringan dan riang. Anak-anak menyanyikan LKB ini secara bersama-sama. LKB ini dinyanyikan oleh dua orang pemain dengan disertai gerakan-gerakan ringan. Dilihat dari orkestrasi bunyinya, LKB *Jim Jim Jim* terdiri dari kombinasi bunyi efon (kombinasi bunyi yang merdu) dan kakofoni (kombinasi bunyi yang tidak merdu).

LKB *Jim Jim Jim* dinyanyikan dengan irama ceria. Panjang pendek, turun naik, dan kuat lambatnya nada dinyanyikan teratur sehingga menciptakan suasana gembira. Jumlah suku kata pada setiap kalimat LKB ini tidak tetap. LKB ini tidak menggunakan bahasa kiasan dalam kata-katanya. Bahasa yang muncul tidak beraturan. Apalagi pada frasa boneka laut. Sulit dipahami apa makna dari boneka laut. Juga bidadari yang tiba-tiba bertemu orang gila. LKB ini memiliki isotopi manusia, hewan, benda, dan sifat.

2. Proses Penciptaan LKB

Proses penciptaan keempat LKB ini terjadi secara terstruktur, artinya penciptaan LKB ini terjadi melalui hafalan anak-anak para pemain LKB. Proses pewarisan LKB ini terjadi secara horizontal, artinya proses pewarisan terjadi pada generasi yang sama. Anak-anak mengetahui LKB ini dari teman sebayanya ketika bermain bersama.

3. Konteks Penuturan LKB

Penganalisisan konteks penuturan ini meliputi konteks situasi dan konteks budaya. Pertama, konteks situasi keempat LKB ini yaitu permainan ini biasa dimainkan pada siang hari, di waktu anak-anak pulang sekolah sampai sore hari, ketika mereka pulang dari mengaji di majelis taklim atau TPA (Taman Pendidikan Al-Quran), atau pada pagi hari ketika libur sekolah. Tujuan anak-anak memainkan keempat LKB ini yaitu agar merasa senang saja, kecuali untuk LKB *Cing Ogo-ogo*, tujuan khususnya yaitu untuk menentukan anak yang akan menjadi *ucing* dalam permainan *Ucing Sumput* atau *Ucing-ucingan*. Tidak ada peralatan khusus yang digunakan dalam keempat permainan ini.

Keempat LKB ini dilakukan dengan gerakan tertentu. Pada LKB *Cing Ogo-ogo*, para pemain berkumpul di luar rumah, di halaman/pekarangan rumah, atau di lapangan bermain, lalu menyanyikan lagu ini sambil melakukan gerakan tertentu. Gerakannya yaitu pada saat kata *nangtung* maka pemain harus tetap berdiri. Sebaliknya pada saat kata *cingogo*, maka pemain harus cepat-cepat berjongkok.

Endog-endogan dilakukan dengan cara pemain dapat melakukan permainan ini di dalam atau di luar rumah. Mereka duduk melingkar lalu menyanyikan lagu ini sambil melakukan gerakan tertentu. Gerakannya yaitu setiap pemain mengepalkan kedua tangannya, dan kepala tangan

tersebut ditumpuk-tumpukan dengan kepalan tangan pemain lain sehingga membentuk susunan ke atas.

Pada LKB *Siti Aisah*, para pemain duduk berhadap-hadapan lalu menyanyikan lagu ini sambil melakukan gerakan tertentu. Gerakannya yaitu pada bagian pertama (kalimat ke-1 sampai ke-8), pemain merapatkan kedua tangannya masing-masing lalu melakukan gerakan bersalaman dengan kedua tangan sambil bertanya jawab. Selanjutnya gerakan tepukan tangan mendominasi permainan ini. Kedua pemain saling menepukkan tangan kepada lawan mainnya. Pada bunyi *oek – oek* (kalimat ke-9) pemain meletakkan kedua tangannya di telinga, sambil menggerak-gerakkan jarinya ke bawah dan ke atas. Setelah itu, kembali melakukan gerakan tangan.

Pada LKB *Jim jim jim*, para pemain dapat melakukan permainan ini di dalam atau di luar rumah. Mereka duduk berhadap-hadapan lalu menyanyikan lagu ini sambil melakukan gerakan tertentu. Gerakannya yaitu pada kalimat ke-1 sampai ke-8 pemain menepuk-nepukan kedua tangannya kepada lawan main masing-masing. Lalu pada kalimat terakhir, sambil menyebutkan “gi – la” kedua pemain *suit* (permainan beradu tangan). Kemudian yang kalah membelakangi yang menang, lalu yang menang menepuk-nepuk sambil dinyanyikan jim jim kembali, pada *part* terakhir, “gila”, yang menang menyolek punggung yang kalah dengan salah satu jarinya, kemudian yang kalah harus menebak jari apa yang dicolekkan yang menang.

Lokasi penelitian keempat LKB ini yaitu di Desa Cilandak Kecamatan Cibatu Kabupaten Purwakarta. Khususnya observasi *Cing Ogo-ogo* dan *Endog-endogan* dilakukan di Kampung Cisantri RT 02 RW 01, LKB *Siti Aisah* dilakukan di Kampung Bongas RT 05 RW 02, dan LKB *Jim jim jim* dilakukan di Kampung Kaum RT 04 RW 02.

Penutur *Cing Ogo-ogo* merupakan anak-anak usia 6 – 11 tahun. Permainan ini dimainkan minimal oleh dua orang. Masyarakat penutur

LKB ini merupakan dwibahasawan. Masyarakat Desa Cilandak sudah termasuk ke dalam masyarakat modern. Desa Cilandak memiliki sistem kemasyarakatan yang sudah cukup modern. Penduduk desa ini berjumlah 4041 orang. Masyarakat Desa Cilandak sudah menggunakan peralatan hidup yang modern.

4. Fungsi LKB

Fungsi LKB *Cing Ogo-ogo* meliputi fungsi rekreatif, fungsi pedagogi, dan fungsi untuk Memulai Suatu Permainan. Fungsi LKB *Endog-endogan*, *Siti Aisah*, dan *Jim jim jim* meliputi fungsi rekreatif, fungsi pedagogi, dan fungsi sebagai sistem proyeksi.

5. Makna LKB

LKB *Cing Ogo-ogo* ini bermakna permainan yang mengajarkan anak-anak mempertahankan dirinya agar tidak menjadi *ucing*. Makna lain yang muncul ialah tentang bermain peran (menjadi *ucing*) dan melakukan interaksi-interaksi yang melibatkan perbuatan manusia seperti berdiri dan berjongkok.

LKB *Endog-endogan* merupakan reduplikasi dengan bentuk dasar *endog* (telur). Secara leksikal, dalam Kamus Umum Basa Sunda, *endog* berarti *barang nu ngandung pianakeun nu dibijilkeun ku sawatara sato nu teu nyusuan (bangsa manuk, bangsa sato ngarayap, lauk cai, insekta, jst)* (benda yang mengandung calon anak yang dikeluarkan oleh setiap hewan yang tidak menyusui (sebangsa burung, hewan melata, ikan, insekta, dst.).

Permainan ini bermakna cukup dalam. Melalui permainan ini anak mengetahui tentang telur dan pemanfaatannya. Lebih dari itu mengepalkan tangan memiliki filosofi membulatkan tekad, niat, dan keinginan serta pendirian yang kokoh. Kemudian tangan yang sudah membuka kepalannya tetap menyatu dengan teman lainnya. Hal ini menggambarkan persatuan, persaudaraan, dan kebersamaan yang erat harus tetap terjalin.

Makna LKB *Siti Aisah* pertama, belajar berinteraksi dengan sesama. Dalam hal ini, tercermin pada kalimat ke-1 sampai ke-8. Dalam bagian awal ini, anak bertanya jawab tentang keberadaan Siti Aisah. Tuturan *punten* dan *mangga* merupakan tuturan halus yang digunakan oleh masyarakat Sunda ketika menyapa. Lalu bagian ini dilanjutkan dengan pertanyaan tentang keberadaan Siti Aisah yang ternyata ada di sawah dan mereka bermaksud untuk mengantarnya. Di sini terlihat bagaimana interaksi yang terjalin yang dibangun melalui LKB ini. Tanpa disadari, anak belajar berinteraksi dengan baik, sopan, serta tuturan yang santun. Kedua, anak belajar bersabar dan memahami kondisi orang tuanya. Di bagian kalimat ke-20 sampai ke-21 terdapat cerita bagaimana anak harus bersabar ketika mau makan, piringnya pecah. Mau minum, airnya panas. Mau ke *restaurant*, orang tuanya belum gajian. Di sini anak mencoba belajar bersabar dan memahami kondisi orang tuanya.

LKB *Jim Jim Jim* memiliki kandungan makna yang cukup mendalam. Melalui LKB ini, tanpa disadari anak dapat belajar mengetahui bagaimana cara berkembang biak hewan, dalam hal ini bebek dan ayam. Sebenarnya LKB ini sulit dipahami, karena struktur sintaksisnya tidak beraturan. Antara ayam menetas lalu dilanjutkan dengan “bidadari ketemu orang gila” memang tidak memiliki hubungan secara sintaksis, tetapi tetap harmonis ketika dinyanyikan.

6. Rancangan Bahan Ajar Teks Tanggapan Deskriptif

Permainan tradisional dipilih menjadi bahan ajar teks tanggapan deskriptif dengan beberapa pertimbangan, yaitu pertama, permainan tradisional merupakan salah satu bentuk kearifan lokal yang juga merupakan bagian dari budaya Indonesia, ini sejalan dengan tema “Pengenalan Budaya Indonesia” yang diusung pemerintah. Kedua, permainan tradisional dimiliki setiap daerah, sehingga dapat dengan mudah dibawa ke dalam proses pembelajaran. Ketiga, permainan

tradisional dapat dideskripsikan dari segi bentuk, teknik permainan, konteks situasi, serta konteks budayanya.

Penyusunan bahan ajar diramu dengan menggunakan format Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Format ini dipilih dengan pertimbangan bahwa RPP mencakup aspek-aspek pembelajaran secara menyeluruh. Format RPP disesuaikan dengan panduan teknis penyusunan RPP Kurikulum 2013 yang dikeluarkan oleh pemerintah.

Dengan demikian, permainan tradisional cocok digunakan dalam pembelajaran teks tanggapan deskriptif di kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Bahan ajar yang telah disusun juga dapat dimanfaatkan sebagai alternatif bahan ajar teks tanggapan deskriptif, di samping bahan ajar yang telah disediakan pemerintah.

B. Saran

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, beberapa hal yang dapat menjadi saran penulis yaitu sebagai berikut.

1. Hendaknya dilakukan penelitian lanjutan berbasis penelitian eksperimen atau penelitian tindakan kelas, dengan menggunakan instrumen RPP yang telah disusun. Penelitian terkait teks tanggapan deskriptif berbasis kurikulum 2013 belum banyak dilakukan, sehingga hal ini perlu menjadi perhatian para peneliti.
2. Bahan ajar yang telah dibuat dapat dimanfaatkan oleh guru Bahasa Indonesia, khususnya yang berada di wilayah Jawa Barat. Guru di luar Jawa Barat pun dapat memanfaatkannya dengan penyesuaian permainan tradisional yang hidup di daerahnya.
3. Penelitian tentang permainan tradisional serta upaya sosialisasi terhadapnya harus terus dilanjutkan, agar warisan budaya ini dapat tetap lestari.