

Kreativiti: Melihat Hubungan Sosial Kanak-Kanak Melalui Permainan Tradisional Jawa

Nor Raudah Siren

PENGENALAN

KREATIVITI merupakan anugerah Tuhan yang paling istimewa kepada hamba-Nya. Semua manusia dianugerah kretiviti tetapi bagaimana manusia menggunakan akalunya untuk berkreatif adalah berbeza antara seseorang dengan seseorang. Oleh itu, pemikiran yang kreatif penting dalam menghuraikan makna kreativiti itu sendiri.

Bermula dengan pemikiran kreatif, manusia akan dapat melangsungkan kehidupannya. Pemikiran kreatif secara umumnya perlu berfikir, mencipta, dan mengadakan. Tanpa ada manusia yang berfikir, mencipta dan mengadakan, manusia hanya akan dapat hidup bersandarkan apa yang diberi oleh alam sahaja tanpa memanfaatkannya untuk faedah yang lain. Seperti pokok kelapa, mereka hanya akan menggunakan kelapa untuk menghilangkan dahaga sahaja tanpa memikirkan buah kelapa boleh dibuat minyak atau batang kelapa boleh dibuat alat muzik (spt. alat Kethumpling).

Pemikiran kreatif dilihat oleh Donald W. Mac Kinnon (1962) dari segi *original, significant response to a problem or a question in a realistic, complete fashion* dan ditambah oleh To Rollo May (1969) sebagai *the process of bringing something new into birth*.

Bagi menghasilkan sesuatu hasil kreativiti, segala input dan output yang difikirkan diproses untuk memperkayakan perkara atau benda. Lalu idea diperkembangkan untuk kemanfaatan manusia. Walau bagaimanapun, dalam memikirkan sesuatu idea kreatif,

manusia tidak perlu terlalu rigid tetapi sudah memadai dengan bakat alam dan asas pengetahuan yang sedia ada dalam diri manusia itu. Misalnya untuk melukis burung, manusia itu perlu ada bakat melukis dan tahu bagaimana rupa burung sebagaimana yang pernah dilihat oleh mata.

Kanak-kanak, khususnya merupakan insan istimewa yang dianugerahkan oleh Allah mempunyai daya imaginasi yang tinggi. Apa saja yang difikirkan oleh mereka biasanya melangkaui alam realiti. Daya imaginasi yang tinggi yang ada pada mereka membolehkan mereka mencipta hasil kreativiti yang cukup memberangsangkan dan menakjubkan.

Kanak-kanak yang kreatif, biasanya mempunyai sifat sendiri yang baik, berkeyakinan, suka mencuba dan sanggup menghadapi risiko serta tidak mudah terikut-ikut. Mereka akan cuba membebaskan diri dari kongkongan suka meniru orang lain bagi memastikan mereka akan mencapai kejayaan yang luar biasa dan dominan miliknya.

Walau bagaimanapun, keinginan hendak bermain yang tidak terbatas ini disekat oleh kemudahan untuk mereka bermain. Bagi kanak-kanak zaman dahulu (tahun 70-an ke belakang), peralatan material untuk membantu permainan mereka kurang. Kalau adapun mereka tidak mampu memilikinya terutama kanak-kanak kampung.

Oleh itu, untuk memenuhi hasrat mereka untuk terus bermain, mereka menggunakan daya kreativiti mereka mencipta permainan mereka sendiri berdasarkan benda-benda yang ada di persekitaran mereka. Bak kata orang tua, *tak ada gading, tandukpun berguna juga*.

Keinginan yang bergabung dengan daya imaginasi yang tinggi, menjadikan kanak-kanak boleh mencipta alat-alat permainan mereka sendiri. Biasanya permainan mereka lebih berbentuk kolektif atau berkumpul. Malah, tiada pencipta khas yang mereka permainan kanak-kanak dahulu. Tetapi permainan tersebut turut popular seperti popularnya Wayang Kulit atau permainan Wau bagi masyarakat dahulu dan kini.

PERMAINAN KANAK-KANAK SEBAGAI MEDIUM SOSIAL KANAK-KANAK

Kanak-kanak mempunyai rasa inginkan kebebasan untuk berfikir dan menentukan corak hidup mereka. Mereka tidak mahu ibu bapa campur tangan dalam urusan seharian mereka sama ada cara pemilihan pakaian, cara bermain, dan cara mereka bergaul. Mereka mahu memanjat, melompat, terjun, tertiarap, dan sebagainya tanpa ada larangan atau cemuhan.

Bagi kanak-kanak yang dilatih berdikari, walaupun tidak mudah meniru atau terikut dengan orang lain, mereka tidak pula terikat dengan keinginan dan pemikiran mereka sendiri. Mereka masih boleh mengubah kecenderungan dan cara hidup dengan kebolehan memikirkan kebaikan dan kelebihan idea orang lain yang diyakini baik untuk dirinya. Biasanya perubahan ini ialah ke arah yang lebih baik.

Hanya kebijaksanaan ibu bapa mengawal keinginan mereka tanpa menjejaskan emosi mereka perlu untuk memastikan mereka dilatih untuk berdisiplin dan tahu menghargai masa.

Pemupukan awal ibu bapa dengan memberikan kebebasan kepada anak-anak akan turut membantu perkembangan anak-anak untuk menjadi insan berdikari dan kreatif. Tetapi ibu bapa harus memerhatikan mereka supaya mereka tidak berasa seperti anak-anak yang terbiar

Kegembiraan dan keriangian bermain bersama-sama dengan rakan-rakan sebaya menjadi matlamat kanak-kanak yang normal perkembangan sosialnya. Bagi memeriahkan lagi suasana pergaulan mereka, mereka mencipta jenis-jenis permainan mereka yang tersendiri yang mempunyai nilai dan falsafah yang tinggi.

i. Permainan Kanak-kanak sebagai Alat Hiburan

Biasanya kanak-kanak bandar bermain kereta berkawalan jauh atau kereta yang boleh dinaiki dan dikayuh. Mereka memiliki alat permainan yang canggih. Tetapi bagi kanak-kanak kampung, kekurangan yang ada pada mereka tidak memutuskan semangat mereka untuk terus bermain. Nyiru pinang boleh menjadi pengganti kereta kawalan jauh. Nyiru pinang ditarik dengan penumpang di atasnya dan hasilnya mereka boleh turut bergembira dengan permainan mereka. Atau yang lebih kreatif menggunakan papan dan tin sebagai rodanya untuk kereta kayuh mereka.

Jika kanak-kanak bandar mempunyai pistol air atau pistol yang berpeluru plastik dengan percikan cahaya dan bunyi yang menggerunkan, kanak-kanak kampung lebih *adventure* dengan hasil rekaan sendiri. Kayu diraut halus berbentuk pistol dengan pemetik khas dicipta yang diikat dengan getah dan berpelurukan terung pipit, sudah cukup untuk menakutkan lawannya. Sesiapa yang kurang bernasib baik akan lebam mukanya terkena peluru terung pipit. Pasti nostalgia terkena terung pipit menjadi kenangan yang paling manis dalam hidup mereka. Atau yang tidak mempunyai kayu, mereka menggunakan batang bambu dan memotong serta mengikat mengikut bentuk senapang. Hasilnya juga turut memberangsangkan. Biasanya kanak-kanak akan bertaruh (secara lisan sahaja) membuat rekaan pistol mereka dengan ciptaan yang terbaik dan cantik buatannya. Malah, ada kanak-kanak yang tidak tahu membuat akan menempah kepada rakan yang pandai atau kreatif membuat pistol mainan mereka.

Walau apapun hasil ciptaan permainan tradisional kanak-kanak, rekaan mereka adalah dari bahan dari persekitaran mereka. Bahan-bahan tersebut diperolehi tanpa mengeluarkan modal. Apa yang menjadi matlamat kanak-kanak, mereka dapat bermain dan bergembira bersama kawan-kawan mereka. Malah yang paling menakjubkan mereka boleh mencipta lagu-lagu atau pantun-pantun berlagu yang indah dan puitik mengiringi permainan mereka.

Kanak-kanak dahulu mempunyai tugas tertentu dalam keluarga. Kembali dari sekolah mereka akan menolong ibu bapa di rumah, malah ada yang menolong bapa mereka bekerja mencari nafkah keluarga seperti mencari rotan, mencari ikan, menebas kebun dan sebagainya. Pada sebelah petang, mereka berkesempatan bertemu dengan rakan-rakan sebaya untuk melepaskan lelah mereka. Masa bermain amat singkat, lalu mereka mencipta

permainan yang bersifat berkumpul dan cepat habis kerana pada sebelah malam mereka ada tugas yang menanti, mengaji al-Quran.

Masa yang singkat inilah mereka gunakan untuk mencari suatu hiburan yang benar-benar mencapai kepuasan dalam hidup kanak-kanak. Dengan kematangan hidup yang sudah belajar berdikari, kanak-kanak yang kreatif ini sempat memikirkan jenis permainan bagi memenuhi matlamat hidup mereka, berseronok, dan bergembira.

Zaman kanak-kanak dahulu (70-an ke belakang) tiada alat-alat hiburan yang khusus seperti televisyen, radio, Internet, dan alat-alat permainan yang canggih yang sedia ada di pasaran kini. Oleh itu untuk memenuhi masa terluang mereka mencipta alat hiburan mereka sendiri dengan bermain seperti permainan layang-layang, serunai dari daun kelapa, permainan baling tin, baling kasut, ketuk batang, dan sebagainya.

Kanak-kanak menggunakan permainan sebagai satu cara bersosial dengan rakan-rakannya. Bila bertemu dengan rakan-rakan, mereka hanya ingin berasa seronok dan terhibur. Dengan kemampuan fantasi dan imaginasi yang ada, mereka berkongsi idea untuk menghasilkan permainan yang boleh memberi satu kepuasan atau nikmat yang tidak terhingga kepada ahli kumpulan mereka. Menurut Josep T. Klapper, *hiburan sering digunakan oleh masyarakat bagi mengelakkan diri dari berasa rendah diri dan rasa tidak selamat.*

ii. Permainan Kanak-kanak sebagai Alat Pendidikan

Pendidikan merupakan satu proses membentuk keperibadian manusia. Ia dapat melahirkan *figura* yang dapat berinteraksi dengan lebih baik terutama dengan Pencipta alam dan alam itu sendiri.

Oleh kerana manusia merupakan makhluk yang terdiri daripada akal, roh, dan anggota jasmani maka pendidikan menjadikan semua itu sebagai sasaran yang perlu dipupuk dan dikembangkan potensinya.

Manusia hidup memerlukan kriteria yang baik dan contoh utama yang diyakini kebenarannya. Mereka perlu menyesuaikan diri dengan kebenaran itu dan tidak akan dapat menyesuaikan diri dengan ajaran kebenaran jika tidak mengerti dan memahami betul-betul ajaran itu. Oleh itu, ilmu perlu dimiliki.

Menurut John Dewey (1970), seorang ahli falsafah Amerika, pendidikan ialah *the process of forming fundamental dispositions, intellectual and emotional toward nature and fellow men.* Prof. H. Horne (1970) pula menambah;

Education is the external process of superior adjustment of the physically and mentally developed, free conscious, human being to god, as manifested in the intellectual, emotional and volitional environment of man.

Pendidikan melatih akhlah, jasmaniah dan moral manusia menjadi baik untuk membentuk warganegara yang baik. Permainan tradisional kanak-kanak juga mempunyai asas dalam proses pendidikan bagi melatih akhlah, jasmaniah, dan mental manusia.

Di dalam permainan secara berkumpulan, kanak-kanak melatih diri mereka mempunyai cara hidup berkesatuan dalam kumpulan. Permainan *endok-endokan*, misalnya, mereka berpegangan tangan dan membiarkan telur di bawah pecah dahulu. Telur di atas pecah kemudian kerana dikhuatiri mengotorkan telur yang di bawah. Ini bermakna sejak dari kecil, manusia sudah diajar menghormati yang lebih tua dan mendahulukan orang lain sehingga sanggup mengorbankan diri sendiri dahulu.

Permainan yang berbentuk perlawanan seperti musang dan ayam memberi satu *sanction* bagi yang melakukan kesilapan. Kanak-kanak sudah belajar menjaga diri dan bangsanya dari menjadi mangsa insan yang tidak berperikemanusiaan. Bagi yang lalai dan leka mereka akan menjadi mangsa dan menghadapi akibatnya, iaitu dibaham musang.

Sifat suka berlumba juga terhasil dengan permainan berkumpulan seperti permainan *baling tin*. Dua kumpulan berlawanan mengutip markah dan berusaha mencapai jumlah yang terbanyak. Sikap suka berlumba dalam permainan menanamkan sikap mahu berjaya dan berlumba-lumba untuk berjaya

Lagu-lagu yang mengiringi permainan pula dapat memulihkan rohani dan jasmani kanak-kanak untuk terus menjadi manusia baik dan kuat mencari ilmu. Misalnya permainan *Datuk Harimau*, iaitu permainan yang menggunakan lagu sambil kanak-kanak berbaris berpegang bahu dengan watak harimau di hadapan. Kumpulan yang berpegang bahu akan menyanyi sampailah ke soalan '*Pukul berapa datuk harimau ? pukul satu*. Sampai ke pukul 10.00 harimau akan mencari mangsanya dan kanak-kanak yang lain bertempiran menyelamatkan diri masing-masing.

Secara keseluruhan, permainan kanak-kanak mempunyai nilai pembentukan moral yang baik iaitu sikap bekerjasama, tolong- menolong, menepati janji dan sikap berdikari.

iii. Permainan Kanak-kanak : Sebagai Alat Komunikasi

Komunikasi merupakan satu aktiviti yang kita lakukan setiap saat dalam hidup kita. Untuk meneruskan kehendak sosial dan psikologinya, manusia perlu bergaul dengan orang lain. Mereka perlu berkomunikasi dengan manusia lain untuk melafazkan apa yang ingin diperkatakannya atau berkongsi pemikiran, pendapat dan rasa dengan anggota masyarakat di sekelilingnya.

Komunikasi menjadi kehendak yang perlu dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam kehidupan kanak-kanak. Berkehendak untuk berkomunikasi ini merupakan satu kehendak selagi manusia mahu hidup bermasyarakat. Proses komunikasi tiada permulaan dan pengakhirannya sama ada secara komunikasi *interpersonal* atau komunikasi *intrapersonal*.

Bagi kanak-kanak, bermain adalah satu cara mereka berkomunikasi. Mereka mewujudkan satu kumpulan dalam permainan dan tahu cara mengendalikan kumpulan mereka. Melalui aktiviti-aktiviti permainan mereka dengan sendirinya, mereka dapat memahami bahawa mereka perlu bersatu. Kalau berpecah mereka akan menemui kekalahan.

Permainan juga dapat merapatkan hubungan sesama jiran. Hubungan kanak-kanak sejian ini akan dapat mengeratkan hubungan kejiiran antara kanak-kanak dan antara ibu bapa kanak-kanak tersebut. Ini dapat dilihat apabila mereka berasa seronok bermain, mereka berjanji untuk bertemu kembali pada keesokan harinya. Ibu bapa pula akan bercerita mengenai anak-anak mereka semasa anak-anak mereka bermain di rumah jirannya. Biasanya kanak-kanak akan bertukar-tukar tempat permainan iaitu berganti-ganti rumah. Oleh itu, di mana kanak-kanak bermain, tuan rumah akan bertanggungjawab mengawasi anak-anak mereka.

Kanak-kanak yang tidak mahu berkomunikasi dengan rakan sebaya mereka, perkembangan sosialnya tidak normal. Mereka akan menjadi kanak-kanak yang pemurung, penakut, bersendirian, dan mudah putus asa.

Komunikasi juga merupakan proses sesuatu idea, nilai, dan sikap dipindahkan dan dikongsikan oleh seseorang individu dengan orang lain. Hubungan sesama manusia dan objek sekelilingnya itu mendatangkan kefahaman. Melalui permainan, kanak-kanak boleh bertukar-tukar idea bagi memeriahkan lagi permainan mereka.

Di dalam bergaul sesama rakan sebaya pula, ada kanak-kanak yang memperbaiki tingkah laku mereka. Di dalam permainan, kawan mereka akan menegur sikap rakannya yang merosakkan keseronokan. Malah kalau ada idea-idea yang merbahaya juga boleh mempengaruhi kanak-kanak seperti mencuri, menipu, dan pergaduhan dalam permainan jika kanak-kanak tersebut kurang mendapat pendidikan daripada ibu bapa mereka.

iv. Permainan kanak-kanak sebagai Alat Kreativiti

Mengemukakan sesuatu yang baru adalah ciri-ciri yang paling penting dalam menghasilkan idea yang kreatif. Ia memerlukan sensitiviti yang halus dengan pengamatan yang amat peka dalam menilai persekitaran, pengalaman dan kesungguhan untuk melangsungkan keinginan.

Berfikir secara kreatif membolehkan kita melalui zaman kehidupan yang semakin kompleks dengan keadaan keinginan manusia yang tidak terbatas tetapi penawaran atau perkhidmatan semakin berkurang atau tidak mampu dimiliki atau menurut Jean Jacques Rousseau, *the world of reality has its limits: the world of imagination is boundless*.

Oleh itu dengan kebolehan imaginasi manusia yang tidak terbatas bila bergabung dengan nilai-nilai kreatif dalam diri seseorang insan akan dapat mengadakan ciptaan-ciptaan baru untuk memenuhi keperluan mereka. Misalnya, dengan imaginasi Bell untuk

menghubungi rakannya tanpa bersemuka menghasilkan idea kreatifnya menghasilkan telefon.

Setiap manusia mempunyai kehendak-kehendak biologi iaitu kehendak-kehendak hasil desakan naluri dan juga kehendak-kehendak dari segi sosial. Kedua-dua kehendak ini meliputi kehendak jasmani dan rohani.

Untuk memenuhi kehendak-kehendak jasmani dan rohani itu manusia memerlukan alat-alat tertentu. Peralatan yang dihasilkan oleh manusia merupakan hasil perlakuan manusia yang berupa *artifacts* (konkrit) iaitu alat-alat yang dicipta seperti layang-layang, anyaman ketupat, dan kereta tolak atau *mentifacts* (abstrak) seperti bahasa, kesenian, kepercayaan, institusi, dan lembaga.

Penghasilan peralatan ini merupakan hasil kesenian atau kekreativitian yang menyenangkan dan penjelmaan rasa estetika dari desakan cipta naluri penciptanya. Manusia cuba berhubung dengan alam kerohanian dengan menggunakan daya kreativiti manusia itu sendiri.

Setiap manusia juga dianugerahi kepintaran kesenian yang tersendiri. Kepintaran itu menunjukkan keistimewaan yang ada dalam diri seseorang dengan penonjolan mereka dalam bidang seni tersebut. Permainan tradisional kanak-kanak juga mempunyai sentuhan seni yang tersendiri. Seni anyaman, seni ukiran, seni lagu dan seni rekacipta dalam permainan kanak-kanak menjadikan kanak-kanak insan tersendiri. Herbert Mead dalam Gubahan Novel oleh Shahnnon Ahmad (1979) menjelaskan;

Dari satu masa ke satu masa akan muncullah seorang yang istimewa sifatnya; istimewa kerana dia mempunyai pandangan dunia yang khusus dan mempunyai cara yang khusus pula bagi membentangkan pandangan dunia yang khusus itu sehingga mendorongnya mencipta sesuatu yang unik.

Bentuk dan Jenis Permainan Kanak-kanak

Permainan kanak-kanak hasil rekacipta kanak-kanak itu sendiri mempunyai berbagai bentuk yang tersendiri. Walau bagaimana bentuk dan jenisnya, kanak-kanak akan memainkan dengan penuh kepuasan dan kegembiraan.

Di dalam permainan kanak-kanak terdapat dua kategori iaitu perseorangan dan permainan secara berkumpulan. Permainan secara perseorangan biasanya permainan tersebut dilakukan seorang diri oleh kanak-kanak semasa ketiadaan kawan-kawan mereka seperti menganyam bentuk burung dari daun kelapa, mengukir pistol, membuat kipas buluh, layang-layang, dan membuat kereta tolak. Walau bagaimanapun permainan secara persendirian, kurang didapati kerana sifat kanak-kanak yang tidak suka bersendirian (normal).

Permainan secara berkumpulan banyak didapati seperti permainan *Baling Tin*, *Baling Kasut*, *Main Lengit*, *Rebut Tiang*, *Datuk Harimau*, *Jala Itik*, *Musang Kejar Ayam*, *Galah panjang*, dan *Ketuk Kayu*.

Permainan kanak-kanak terbahagi kepada dua jenis iaitu permainan yang berbentuk material (*artifacts*) dan permainan yang berbentuk non material (*mentifacts*). Permainan bermaterial memerlukan peralatan dalam permainan mereka. Peralatan yang diperlukan adalah hasil dari alam sekeliling mereka sahaja. Ada permainan yang memerlukan buluh seperti *Main Galah Panjang*, *Kereta Tolak*, *Layang-layang*, *Kipas Buluh*, dan *Ketuk Kayu*. Buluh memang biasa terdapat di kawasan kampung dan mencari bahan tersebut bukan menjadi satu masalah kepada kanak-kanak yang sedia diajar ilmu cara hidup di kampung.

Bagi yang tidak memerlukan peralatan, mereka hanya memerlukan rakan-rakan yang boleh bekerjasama seperti permainan *Musang Kejar Ayam*, *Ibu Ayam*, dan *Tarik Tangan*. Bagi permainan yang diiringi lagu-lagu bersama pergerakan jasmani pula ialah seperti *Datuk Harimau*, *Jala Itik*, *Enjit Semut*, *Endok-endokan*, *Ikan Kering*, *Rumah Nenek Roboh*, *Uyek-uyek Ranti*, *Anglek-anglek*, dan *Aci-aci*.

Contoh permainan bermaterial: *Baling Tin*

Permainan ini memerlukan enam biji tin yang disusun berbentuk piramid, dan kasut untuk membaling. Kanak-kanak terbahagi kepada dua kumpulan iaitu kumpulan A dan kumpulan B. *Osom* dibuat antara ketua yang dilantik untuk menentukan kumpulan yang bermain dahulu. Jika kumpulan A yang bermain dahulu, ketua akan memulakan permainan dan ahli yang lain akan berada bertaburan bersama kumpulan lawannya yang menjaga pihak lawan. Ketua kumpulan menggunakan kasut untuk membaling tin dan mesti berada 10 kaki dari tin yang berbentuk piramid. Bila tin berjaya dirobuhkan kumpulan A akan berusaha membina semula piramid tersebut dan lawannya akan membaling kasut ke arah orang yang sedang membina piramid. Jika terkena kasut, orang tersebut akan terkeluar dari permainan sehinggalah piramid berjaya didirikan. Jika tidak berjaya, kumpulan akan bertukar permainan. Pemungut markah yang banyak adalah pemenang permainan ini.

Contoh permainan kanak-kanak non- material : *Jala Itik*

Dua orang akan berpegang tangan secara berhadapan. Rakan-rakan yang lain akan berbaris dan apabila lagu *Jala Itik* dinyanyikan barisan bergerak ke bawah tangan sehinggalah lagu dihabiskan. Bila lagu habis orang yang masih di bawah tangan akan ditangkap dan dibisik dengan kod rahsia (untuk menentukan kumpulan). Kemudian lagu dan permainan diulang lagi sehinggalah habis dan terbahagi kepada dua kumpulan. Kemudian permainan disambung dengan permainan tarik tangan iaitu semua ahli kumpulan berpegangan tangan dan ketua bertemu ketua akan berpegang tangan dan mula saling menarik. Kumpulan yang berjaya menarik kumpulan lawan dianggap berjaya dalam permainan.

Lagu Jala Itik:

*Jan jan jala itik
jala jala ayam
berapa lubang kancil?
seratus lima puluh
Cik Wah Cik Adik
makan sirih mulutnya merah
pilihan:
Nak mawar ke nak orkid?*

Lagu Jawa : Endok-endokan

*Endok-endokan
Ojo pecah neng duwor
Pecah neng ngisor
Prakk!!*

Permainan endok-endokan ini, dimainkan secara berkumpulan antara 4 hingga enam orang. Kanak-kanak akan menggenggam ibu jari kawannya dan diikuti oleh rakan-rakan yang lain hingga membentuk satu tingkat tangan yang menggenggam. Bila nyanyian habis dinyanyikan, tangan yang bawah akan terdampar di atas lantai dengan keadaan telangkep dan jari terbuka. Nyanyian akan dilagukan kembali sehinggalah tangan habis terdampar. Bila kesemua tangan sudah terdampar, lagu *rumah nenek hendak roboh* dilagukan sambil menggoyangkan tangan-tangan yang bertindih-tindih tadi. Dan bila sampai rak .. rak.. roooooomm, tanganpun berpecah. Lalu permainan habis di situ diiringi dengan hilai tawa keriang.

Lagu Melayu : Rumah Nenek Hendak Roboh

*Nenek oh nenek
rumah nenek hendak roboh
rak .rak..roooooomm*

KESIMPULAN

Merekacipta sesuatu kreativiti khususnya permainan yang boleh melegakan fizikal dan mental bukanlah sesuatu yang mudah. Ia memerlukan daya imaginasi dan kreativiti yang baik. Kanak-kanak adalah insan istimewa yang mempunyai kelebihan ini berbanding dengan orang dewasa. Berbekalkan bakat kreatif yang sedia ada dengan daya imaginasi yang tinggi, kanak-kanak boleh berfikir apa saja dan boleh merealisasikan apa yang diinginkan terutama alat-alat permainan mereka. Perhubungan yang baik sesama rakan-rakan adalah contoh teladan yang baik kerana mereka tidak pernah mengenal erti cemburu atau dengki.

Walaupun bergaduh semasa bermain, keesokan harinya mereka akan bermain kembali dengan penuh keriang dan kegembiraan.

Permainan tradisional kanak-kanak juga bersifat kolektif. Tiada siapa yang berani mengakui bahawa dialah penciptanya. Permainan ini juga bukan sahaja tertumpu kepada satu kampung sahaja tetapi turut terkenal di seluruh negeri di Malaysia ini seperti *Baling Tin*, *Baling Kasut*, *Galah Panjang*, dan sebagainya turut diakui wujud di Melaka, Johor dan Pulau Pinang. Bagaimana perkembangan ini berlaku masih menjadi tanda tanya kerana permainan ini dimainkan secara spontan oleh kanak-kanak tanpa campur tangan orang tua. Tetapi jika dilihat dari konsep lagu Jawa, perkembangan lagu Jawa berlaku kerana penghijrahan dan cerita-cerita dongeng yang dikembangkan oleh penglipur lara. Ini bermakna permainan Kanak-kanak juga turut mengalami perkembangan yang sama iaitu melalui penghijrahan dan penyampaian oleh 'penglipur lara'.

Permainan tradisional kanak-kanak di kalangan masyarakat Jawa di Negeri Selangor (Sabak Bernam) pada sekitar 60-an dan 70-an sudah mengalami percampuran dengan permainan tradisional kanak-kanak masyarakat Melayu. Ini kerana pergaulan kanak-kanak masyarakat Jawa pada masa itu luas dan tidak tertumpu kepada satu kampung sahaja. Oleh itu terdapat lagu-lagu Melayu dalam permainan kanak-kanak masyarakat Jawa.

**KREATIVITI: MELIHAT HUBUNGAN SOSIAL KANAK-KANAK MELALUI
•PERMAINAN TRADISIONAL JAWA•**

RUJUKAN

- A. Wahab Ali. 1988. *Tradisi Pembentukan Sastera Melayu Moden*, Penerbitan Sarjana.
- Atan Long, *Psikologi Pendidikan*, 1988. Dewan Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur.
- Hamidah Abdulhamid, 1995. *Pengantar Estetik*, Dewan Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur.
- Hizairi Othman, 1996. *Aspek Kreativiti dalam Penciptaan Karya Kesusasteraan*, Dewan Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur.
- Kasmiri Kassim, Dr, *Memahami Jiwa Kanak-kanak*, 1994. Kuala Lumpur. Syarikat S. Abdul Majeed.
- Kennick W.E, *Art and Philosophy: Reading in Aesthetics*, 1979. St. Martins Press. New York.
- Mohd. Fadzilah Kamsah dan Rahmat Ismail, *Kecemerlangan Mendidik Anak*, 1996. Utusan Publication & Distributors.
- Mohd. Taib Osman. 1998. *Masyarakat Melayu: Struktur, Organisasi dan Manifestasi*, Dewan Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur.
- Nor Raudah Siren, *Falsafah Lagu-lagu Jawa di Kalangan Masyarakat Jawa di Negeri Selangor*, Tesis B.A, Jabatan Penulisan Universiti Malaya, 1991/92
- Susan R. Horton, terjem, 1993. *Penulisan: Cetusan Fikiran*, Kuala Lumpur. Dewan Bahasa dan Pustaka.

TEMUBUAL

1. Tuan Haji Kordi b. Ahmad
68 tahun
Kampung Batu 37 Darat
Sabak Bernam
Selangor
2. Ustaz Samuri b. Adnan
53 tahun
Kampung Batu 37 Darat
Sabak Bernam
Selangor
3. Encik Sahudi Hj. Sidek
54 tahun
Kampung Batu 37 Darat
Sabak Bernam
Selangor