BAB II

TINJAUAN UMUM MENGENAI MEDIA INFROMASI TENTANG SUNAN GIRI SERTA CARA BERMAIN MANFAAT DAN MAKNA DARI PERMAINAN DAN LAGU TRADISIONAL KREASI SUNAN GIRI

II.1 Sunan Giri

Nama Sunan Giri Sewaktu muda adalah Raden Paku atau Joko Samudro atau Muhammad Ainul Yaqin Sunan Giri lahir sekitar tahun 1365 M di Blambangan Ayah dari Sunan Giri adalah Maulana Ishaq yang berasal dari Pasai. Sedangkan ibunya bernama Dewi Sekardadu Putri Raja Blambangan (Arif, 2013, h.256)

Kisah asal usul Sunan Giri yaitu pada suatu hari kerajaan Blambangan yang sedang terkena wabah penyakit, sang putri raja pun menderita penyakit tersebut akhirnya raja mengeluarkan sayembara bahwa siapa saja yang bisa menyembuhkan akan dinikahkan dengan anaknya dan juga dapat tinggal di kerajaan. Hingga akhirnya Maulana Ishaq yang dapat menyembuhkan penyakit tersebut sesuai janjinya Maulana Ishaq dinikahkan dengan Dewi Sekardadu, namun pada perjalananya setelah menikah raja Blambangan merasa terancam akan keberadaan Maulana Ishaq yang penduduk banyak yang menaruh simpati, karena itulah raja menyingkirkan Maulana Ishaq hingga pada akhirnya Maulana Ishaq menyingkir dari kerajaan Blambangan Maulana Ishaq tidak menginginkan terjadi perseteruan yang semangkin jauh antara dirinya dengan mertuanya. Oleh karena itu akhirnya ia memutuskan untuk pergi dari kerajaan Blambangan, padahal saat itu istrinya sedang hamil tujuh bulan.(Hariwijaya, 2007.h.36

Hariwijaya (2007) Mengisahkan Bahwa Dewi Sekardadu melahirkan bayi yang tampan. Terjadilah hasutan oleh Patih Bajul kepada Raja Blambangan Bahwa kelak bayi itu akan membawa petaka kepada rakyat Blambangan, bahwa bayi itu harus dibunuh sang raja akhirnya terhasut namun ia tidak sampai membunuh cucunya, sebagai gantinya ia menidurkan cucunya itu didalam peti dan

dihanyutkan ke laut. Sang putri pun hancur melihat perlakuan sang ayah kepada cucunya hingga akhirnya putri raja meningalkan istana tanpa pengetahuan siapapun, hingga pada akhirnya peti yang berisikan bayi Sunan Giri ditemukan oleh anak buah kapal di laut dan dibawahlah peti itu dan diserahkan kepada majikan mereka yaitu Nyai Ageng Pinatih saudagar kaya raya asal Gresik karena Nyi Ageng Pinatih tidak memiliki anak, ia mengangkatkan sabagai anak dan karena ia ditemukan di tengah samudra maka diberilah nama Joko Samudro (hlm 39)

Seperti telah dijelaskan bahwa Raden Paku atau Joko Samudro telah diangkat menjadi anak Nyai Ageng Pinatih setelah Joko Samudro beranjak dewasa tibalah saatnya beliau untuk belajar. Nyai Ageng Pinatih mengirimkan Raden Paku ke Ampeldenta untuk belajar kepada Wali yang bernama Sunan Ampel.

Menurut catatan yang ada beliau mengaji selama dua belas tahun didalam pondok itu ternyata beliau adalah seorang santri yang selalu taat kepada gurunya dan sangat cerdik dalam menguasai ilmu ilmu agama serta kelengkapanya yang dapat dipakai untuk mengembangkan agama pada masa-masa selanjutnya.(Lembaga riset Islam luhur Malang h.98-99)

II.2 Dakwah Sunan Giri

11.2.1 Sunan Giri Menemukan Tempat Untuk Berdakwah

Sunan Giri saat masih berada dipondok pesantren Ampeldenta atau masih berguru kepada Sunan Ampel. Sunan Giri diceritakan dalam beberapa buku bahwa pada suatu hari Sunan Giri meminta ijin kepada gurunya untuk menunaikan rukun Islam yang ke lima yaitu naik haji, dan pada saat itu juga Sunan Giri diberikan ijin namun ada satu syarat yaitu harus singah dahulu di Pasai. Di Pasai Sunan Giri bertemulah dengan orang tuanya yaitu Maulana Ishaq disana Sunan Giri diajari berbagai ilmu agama, dan setelah Sunan Giri mendapatkan ilmu banyak di Pasai Sunan Giri disuruh kembali oleh orang

tuanya ke Jawa dan mengurungkan niatnya untuk naik haji. Karena di Jawa sangat memerlukan tenaganya dalam menyebarkan agama Islam, namun ketika Sunan Giri akan kembali ke Jawa Sunan Giri diberikan wasiat segengam tanah dan disuruh mencari tempat yang tanahnya serupa dari segi warna dan baunya agar selanjutnya menetap dan berdakwah daerah itu. Singkat cerita Sunan Giri setelah kembali di Jawa menemukanlah tempat yang tanahnya sesuai dengan tanah yang diberikan ayahnya yaitu di gunung Kedaton disinilah Sunan Giri meminta ijin kepada gurunya Sunan Ampel dan disetujui mendirikan pesantren dan mendirikan masjid sebagai tempat untuk menyiarkan agama Islam.

Menurut keterangan dalam mencari tanah yang mirip dibekalkan oleh ayahnya. Sunan Giri terlebih dahulu *bertafakur* setelah itu beliau mengembara sampailah pengembaraan beliau disebuah bukit di Desa Sidomukti, Kebomas, Gresik disanalah beliau mendirikan pesantren Giri, sejak itulah Raden paku dikenal dengan nama Sunan Giri dalam bahasa sangsekerta yang berarti gunung atau perbukitan (Purwadi.2007. h 106)

II.2.2 Sunan Giri Menjadi Pendidik Dan Penyebar Agama Islam

Saat masih dewasa beliau Sunan Giri sudah aktif untuk belajar ilmu agama beliau belajar agama di Ampeldenta dan saat beliau akan menunaikan ibadah haji yang pada akhirnya tidak jadi karena kembali lagi ke Jawa dan mendirikan pesantren dan masjid, sewaktu di Pasai beliau mendalami ilmu agama dan juga ilmu-ilmu yang belum pernah didapatkan sewaktu belajar di Sunan Ampel.

Di Pasai beliau belajar ilmu ilmu agama yang dianggapnya belum dipelajari di Ampel, maka oleh Syeickh Awwalul Islam diberi juga pelajaran tentang segala cabang ilmu yang bersangkutan dengan ilmu kewalian (Lembaga riset Islam Luhur Malang h. 99)

Sebagai pendidik beliau mempunyai jiwa ikhlas beliau hanya ingin menyampaikan pelajaran serta memperbaiki ahlak manusia yang tidak baik.

Beliau memberikan contoh teladan langsung baik kepada masyarakat, Karena ilmu pengetahuanya yang tinggi maka beliau dihormati dan disegani baik oleh masyarakat dan lawan lawanya yang mencoba mengahalangi niat beliau menyebarkan agama Islam.(Lembaga riset Islam luhur malang h.99)

Raden Paku sebagai pendidik yang mempunyai niat baik dan memberikan contoh langsung membuat banyak para pemuda dan masyarakat berdatangan dan berdiam di Giri sebagai santri dan belajar ilmu kepadanya. purwadi (2007) konon pesantren Giri terkenal ke seluruh penjuruh Jawa sampai keluar pulau Jawa, seperti Kalimantan Lombok dan Madura konon dalam penuturan babad jawi murid Sunan Giri bertebaran hingga ke mancanegara seperti Cina Mesir Arab dan Eropa. Pesantren Giri merupakan pusat ajaran *tauhid* Dan *fiqh* (h.106)

Sebagai pendidik beliau telah menempuh jalan yang bijaksana sekali dan metode yang baik dan mensesuaikan dengan keadaan masyarakat. Kemashuran Sunan Giri dalam menyebarkan agama Islam didorong kemauan yang keras untuk melaksanakan perintah guru dan orang tuanya sehingga walaupun banyak rintangan. Beliau tetap bertekad untuk menyebarkan agama Islam ditambah lagi sikap beliau yang ikhlas membimbing masyarakat dan menangulangi kesulitan kesulitan hidup dimasyarakat dan menunjukan jalan kebahagian hidup di dunia dan akhirat

II.3 Media Dakwah Sunan Giri

Dengan kewibawaan dan sifat-sifat yang luhur dari Raden Paku serta ilmu pengetahuan dapat menunjukan kelebihan serta dapat menguasai situasi masyarakat yang adil dan makmur, sunguh amat besar jasa Sunan Giri semasa hidupnya bagi penyiaran agama Islam Sunan Giri banyak mengirimkan utusan keluar Jawa menyiarkan agama Islam Sunan Giri juga dikenal sabagai pendidik yang sangat bijaksana serta berjiwa demokratis. Melalui media pendidikan sebagai media dakwahnya Sunan Giri telah mendidik anak-anak dengan sangat bijaksana beliau juga menciptakan bermacam macam permainan anak anak yang

berunsurkan dan mengandung ajaran agama seperti *jetungan, jamuran,* dan sebagainya, beliau juga menciptakan nyanyian anak anak yang juga mengandung ajaran agama Islam seperti *padang bulan, lir ilir.*

Dalam bidang kesenian Sunan Giri terkenal mengubah tembang *asmaradana* dan *pucung* ia juga pencipta permainan anak anak seperti *jamuran, cublak cublak suweng, jethungan* dan *jitungan, dhelikan,* dan juga menciptakan nyayian untuk anak-anak *padang bulan* dan *lir ilir* yang isinya mengandung ajaran agama Islam. (M.Hari Wijaya hlm 45)

Selain keistimewaan di atas masih banyak keistimewaan lain misalnya menyembuhkan orang sakit, penolakan sihir, juga menjadi media dakwahnya namun yang lebih unik yaitu media dakwah beliau menciptakan permainan anak dan lagu yang mengandung unsur agama Islam dengan segala metode dakwahnya yang biasa digunakan dan segala kebijasanaan yang dipunya Sunan Giri telah meluaskan dakwahnya sampai daerah daerah yang begitu luas .

II.4 Permainan Dan Lagu Tradisional Ciptaan Sunan Giri Sebagai Media Dakwahnya

II.4.1 Permainan Tradisonal Ciptaan Sunan Giri

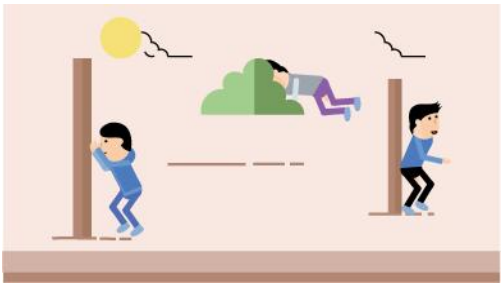
JETHUNGAN

Jethungan adalah istilah dari bahasa Jawa bila diartikan ke bahasa Indonesia yaitu petak umpet sebuah permainan tradisonal yang mengasyikan dan juga membangun semangat serta kebersamaan permainan ini diciptakan oleh Sunan Giri sebagai media dakwah mengembangkan islam di tanah Jawa

Dolanan jethungan juga tidak membutuhkan biaya dan perlengkapan yang mahal. *Dolanan* ini dapat dimainkan oleh anak-anak tanpa harus mengeluarkan biaya, karena hanya membutuhkan tempat yang cukup luas. Dulu *dolanan* ini biasa dimainkan di halaman rumah, di dalam rumah, di jalan-jalan kampung, di lapangan, maupun di perkampungan. Anak-anak yang senang bermain j*ethungan*

berumur 6—14 tahun. Namun ada kalanya anak-anak yang lebih besar ikut bermain. Permainan dilakukan secara berkelompok, artinya lebih ideal dimainkan antara 4—10 anak. Jethungan sering dimainkan saat-saat waktu senggang, seperti sore hari atau malam hari. Saat liburan kadang juga dimainkan pada pagi hari. Begitu pula ketika di sekolah, bisa dilakukan waktu istirahat. (http://arsip.tembi.net/id/news/bale-dokumentasi-aneka-rupa/jethungan-dolanan-anak-tradisional-13--4170.html)

Permainan *Jethungan* sendiri memiliki makna yang tinggi Solihin Salam (1960) Jethungan mengajarkan kepada kita bahwa jika kita sudah berpegang teguh kepada pedoman yang benar maka kita akan selamat (h.39)



Gambar II.1 Ilustrasi permainan *jethungan*

Sumber: Data pribadi



Gambar II.2 Ilustrasi permainan *jethungan*

Sumber: Data pribadi

Anak-anak yang hendak memainkan *dolanan jethungan* biasanya setelah berkumpul, menyepakati beberapa peraturan sederhana, misalnya, pembatasan wilayah permainan, tidak diperkenankan masuk rumah (jika bermain diluar rumah) harus melihat sungguh-sungguh yang ditunjuk (*dithor,* disekit) bukan asal spekulasi, waktu menutup mata tidak boleh melirik, tidak boleh terus menerus menunggu pangkalan (tunggu *brok*) dan sebagainya. Jika mereka sudah membuat peraturan sederhana, mereka memilih sebuah pangkalan untuk dijadikan pusat permainan, misalnya pohon, sudut tembok, gardu ronda, tembok gapura, sudut pagar, tiang rumah, atau lainnya. Pangkalan sebisa mungkin mudah dijangkau oleh semua pemain.(http://arsip.tembi.net/id/news/bale-dokumentasi-aneka-rupa/jethungan-1--dolanan-anak-tradisional-13--4170.html)

Setelah membuat sebuah peraturan barulah permainan dimulai semua anak anak mulai yaitu dengan melalukan *hompimpah*, *hompipah* sendiri dilakukan untuk menentukan siapa yang menang dan yang kalah, dan setelah tahu siapa yang menang dan yang kalah barulah yang menang segera bersembunyi dengan syarat pemain yang kalah menutup mata dan berdiri di depan pangkalan yang sudah ditentukan tadi. Biasanya dalam permainan pemain yang kalah terlalu takut untuk keluar dari pangkalan untuk mencari temanya namun ada juga yang berani yang keluar dari pangkalan untuk mencari temanya. Biasanya saat saat seperti ini para pemain yang bersembunyi mulai siap siap untuk keluar dari persembunyianya dan ingin segera menyentuh pangkalan yang sudah ditentukan tadi. Disaat seperti inilah keseruan dari permainan tradisional ini biasanya saat yang sembunyi keluar atau ketahuan pemain dan pemburu akan berlomba kecepatan berlari untuk kembali ke pangkalan jika pemain dahulu yang sampai maka pemain menang dan tidak kalah karena ketahuan jika sebaliknya pemain kalah cepat maka pemburulah pemenangnya.(http://arsip.tembi.net/id/news/bale-dokumentasi-aneka-rupa/jethungan-dolanan-anak-tradisional-13--4170.html)

Permainan jethungan memang membutuhkan kecepatan, ketepatan, dan juga keberanian bermain. Kecepatan dibutuhkan saat berlomba berlari dengan para

pemburu, ketepatan diperlukan saat menebak pemain pemburu agar tidak keliru, keberanian yaitu harus berani keluar dari pangkalan, permainan jethungan ini banyak sekali manfaat

Sedangkan Makna dari Permainan ini adalah untuk mendidik pengertian tentang keselamatan hidup. Yaitu hanya berpegang tegulah kepada keyakinan pada Tuhan Yang Maha Esa. Manusia (buruan) itu akan selamat cengkraman iblis (Pemburunya) (Lembaga Riset Islam luhur Malang h.107)

JAMURAN

Dari segi istilah, nama *jamuran* diambil dari nama tumbuhan jamur. Jamur yang berbentuk seperti payung bulat itulah yang menjadi inspirasi nama *dolanan jamuran*. Berarti *jamuran* adalah sebuah nama *dolanan*, yang permainannya membentuk lingkaran seperti jamur. Maka anak-anak menyebutnya dengan *dolanan jamuran*.

Sebelum permainan ini dimulai biasanya diawali dengan *hompimpah* untuk menentukan siapa menang siapa kalah. Kalah atau menang, anak-anak tetap riang. anak-anak yang menang, bergandengan membentuk lingkaran sembari melantunkan syair *jamuran* sementara satu anak yang berdiri di tengah lingkaran yang menandakan bahwa anak itu yang kalah. Setelah itu barulah para anak anak akan menyanyikan syair sebagai berikut

Anak-anak yang mengelilinginya sambil menyanyikan sebuah tembang jamuran, yaitu: *jamuran, ya ge ge thok jamur apa? ya ge ge thok jamur gajih mbejijih saaraara semprat-semprit jamur apa*? Setelah nyanyian selesai, maka anak yang *dadi* segera mengucapkan sebuah jamur, misalnya *jamur lot kayu*. Maka seketika pemain yang mengelilinginya harus segera mencari pohon atau benda-benda yang berasal dari kayu untuk dipeluknya. Jika ada anak yang kesulitan mencarinya maka bisa segera ditangkap oleh anak yang *dadi*. Jadilah anak yang ditangkap itu menjadi anak yang *dadi.* Ia harus berada di tengah, semantara anak

lain termasuk yang menangkapnya kembali mengelilingi anak yang baru *dadi* tadi. Begitulah seterusnya, ketika permainan kembali mulai, anak-anak mengawali dengan tembang *jamuran* seperti di atas.(jamuran http://tembi.net/ensiklopedi-aneka-rupa/jamuran-dolanan-anak-tradisional-9)

Berbagai jenis jamur yang biasanya diucapkan oleh anak yang *dadi.* Hal itu biasanya tergantung dari wawasan anak yang *dadi*. Macam-macam jenis jamur yang sering diucapkan anak saat bermain jamuran, seperti *jamur kethek menek*, *jamur kendhil borot, jamur gagak, jamur kendhil*, dan sebagainya. Saat anak yang *dadi* mengucapkan *jamur kethek menek*, maka pemain lain harus segera mencari tempat yang bisa dipanjat. Yang penting mereka tidak menginjak tanah. Ketika ada anak yang kesulitan mencari tempat panjatan dan segera ditangkap oleh anak yang *dadi*, maka anak yang ditangkap akan berubah menjadi anak yang *dadi*. Jika ada anak yang *dadi* sampai berulangkali, dinamakan *dikungkung*.



Gambar II.3 Ilustrasi permainan jamuran

Sumber: sonzblog-corps.blogspot.com (27 Desember 2014)

Tentu anak yang bermain *jamuran* harus bisa bersosialisi dengan teman, tidak boleh egois, harus cekatan, banyak akal, dan tidak boleh cengeng. Jika anak tidak bisa memenuhi kriteria itu tentu akan mudah ditinggalkan teman-teman bermain lainnya. Itulah pendidikan yang diajarkan dalam permainan tradisional (jamuran http://tembi.net/ensiklopedi-aneka-rupa/jamuran-dolanan-anak-tradisional-9)

Permainan *jamuran* ternyata memiliki nilai filosofis yang sangat tinggi. Anak-anak saling bergandengan tanpa memandang status sosial, jenis kelamin, atau apapun yang bisa memisahkan mereka. Mereka bergandengan membentuk sebuah lingkaran, ini menggambarkan bahwa persatuan mereka tidak akan pernah terputus. Permainan ini mengajarkan kepada anak-anak untuk tetap menjaga kerukunan dalam kondisi apapun. (*http://ikanmasteri.com/archives/823)*
Menyangkut pembelajaran tingkat wawasan dari yang *dadi*. apabila tak banyak pengetahuan utamanya mengenai jamur maka akan sangat lama dia menyebutkan jamur yang bakalan diperankan oleh sebagian temen yang sekaligus menjadi target operasi selanjutnya. (*http://ikanmasteri.com/archives/823)*

II.4.2 Lagu Tradisonal Ciptaaan Sunan Giri

Selain permainan tradisonal Sunan giri juga mengajarkan nyanyian anak anak yang berjiwa agama diantaranya adalah tembangan bocah atau lagu anak anak seperti berikut ini

Lagu Padang Bulan

Padang – padang bulan Ayo gage do –dolanan, de-dolanan nang latar, ngalap padang padang gilar, nudung begog hanga tikar

Artinya : Terang terang bulan marilah kita lekas bermain bermain dihalaman mengambil manfaat dari terang menderangnya bulan mengusir gelap yang lari terbirit birit. Adapun maksud arti dari lagu tersebut adalah sebagai berikut.

Bahwa agama (bulan) telah datang memberi penerangan hidup. Maka marilah segera menuntut pendidikan (dolanan atau bermain) di bumi ini (latar atau halaman) marilah kita mengambil hikmah dari ilmu agama Islam yang cemerlang itu (cahaya bulan) agar kebodohan serta kesesatan diri segera hilang (gelap atau bodoh) (Lembaga Riset Islam Luhur Malang hal 107-108)

Lagu lir ilir

Selain lagu padang bulan ada lagi lagu yang terkenal yaitu tembang buat anak-anak bernama *lir ilir* yang maknanya mengandung filsafat dan jiwa agama.

Lirik lagu *lir ilir* seperti berikut ini

Lir ilir Lir ilir. Tandure wis angilir. Sing ijo royo royo. Tak sengguh penganten anyar. Cah angon cah angon. Penekna blimbing kuwi. Lunyu lunyu penekna kanggo masuh dodotira. Dodotira dodotira. Kumitir bedah ing pinggir. Dondomana jrumatana. Kaggo serba menggo sore. Mumpung gede rembulane mumpung jembar kalangane .Ndak sorak horee

Sedangkan makna dari lagu ini adalah

Sang bayi yang baru lahir di dunia ini (tanaman yang mulai menghijau) masih suci masih murni sehingga ibarat penganten baru setiap orang ingin memandangnya (*bocah angon*) itu diumpamakan santri artinya orang yang menjalankan syariat agama sedangkan belimbing itu adalah buah buahan yang mempunyai belahan lima maksudnya sholatlah meskipun (*lunyu lunyu*) atau licin tolong panjatkan juga yakni walaupun susah berat dalam sholat namun kerjakanlah. (*Membasuh dodotira*) yaitu untuk membasuh hati dan jiwa yang kotor ini. (*Kumitirbedah ing pinggir Dondomana jrumatana Kaggo serba menggo sore*) maksudnya adalah bahwa orang hidup di dunia ini senantiasa condong ke arah berbuat dosa segan berbuat baik. Maka dengan menjalankan sholat lima waktu itu diharapkan kelak dapat menjadi bekal menghadap ke yang maha kuasa bekal itu ialah amal soleh (Lembaga Riset Islam Luhur Malang hal 108-109)

II.5 Manfaat Permainan Tradisional

Dalam permainan tradisional banyak sekali manfaat yang bisa didapatkan diantaranya adalah memahami konsep sportivitas, Melatih kemampuan fisik anak, Belajar mengelola emosi, mengali kreatifitas, mengenal kerja sama,

bersosaliasi lewat permainan. mengenalkan permainan tradisional kepada anak berarti juga mewariskan nilai-nilai positif yang terkandung didalamnya (www.slideshare.net/mobile/zairaniaabhamid/manfaat-permainan-tradisional)

II.6 Manfaat Musik Tradisional

Psikolog Rosdiana Setyaningrum mengungkapkan beberapa manfaat dari mengenalkan lagu daerah atau lagu tradisonal pada anak yaitu mengenalkan ragam budaya, memetik pesan positif, memperkaya musikalitas anak, tumbuhkan percaya diri dan kreatifitas, meningkatkan kecerdasan emosi (www.futuready.com/ArticleDetail/-Manfaat-mengenalkan-lagu.daerah-pada anak)

II.7 Psikologis Anak Usia 10-12 Tahun

Kolhberg (seperti di kutip Ahira, 2012), anak yang berusia 10-12 tahun sudah bisa berfikir bijaksana. Hal ini ditandai dengan anak berprilaku sesuai dengan aturan moral agar disukai oleh orang dewasa, bukan karena takut dihukum. Sehingga berbuat kebaikan bagi anak usia seperti ini lebih dinilai dari tujuannya. Anak pun menjadi anak yang tahu akan aturan. Sedangkan menurut Piaget (Ahira seperti dikutip Ahira, 2012) anak berusia 11-12 tahun sudah mulai mempertimbangkan tujuan-tujuan perilaku moral. Anak juga sudah bisa menilai bahwa aturan-aturan moral yang ada hanyalah kesepakatan tradisi dan hal ini sangat dapat diubah. Perkembangan psikologis anak umur 10-12 tahun diarahkan kepada hal-hal yang dipelajari di sekolah, seperti lingkup saint dan teknologi, tentang ruang angkasa, hujan, angin, suara, dan sebagainya. Mereka senang dengan cerita yang merangsang imajinasi dan memberi kesan yang *action*. Perkembangan anak tergantung dengan lingkungan sosial anak berada dan didikan orang tua.

II.8 Pengertian Bermain

Bermain menurut Mulyadi (2004), secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. 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
4. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak
5. Memilikii hubungan sistematik yang khusus dengan seuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya

II.8.1 Tahapan Perkembangan Bermain

Jean Piaget

Adapun tahapan kegiatan bermain menurut Piaget (seperti di kutip DuniaBunda, 2012) adalah sebagai berikut:

1) Permainan *Sensori Motorik* (± 3/4 bulan – ½ tahun)

Bermain diambil pada periode perkembangan *kognitif* sensori motor, sebelum 3-4 bulan yang belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut *reproductive assimilation.*

2) Permainan Simbolik (± 2-7 tahun)

Merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia 2-7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya. Seringkali anak hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memperdulikan jawaban yang diberikan dan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya sapu sebagai kuda-kudaan, sobekan kertas sebagai uang dan lain-lain. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya.

3) Permainan Sosial yang Memiliki Aturan (± 8-11 tahun)

Pada usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan

Games with rules dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan.

4) Permainan yang Memiliki Aturan dan Olahraga (11 tahun keatas)

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu atau kasti. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaik-baiknya.

II.9 Media Informasi

II.9.1 Definisi Media Informasi

Pentingnya media informasi pada masa ini dirasakan cukup berperan dalam keberlangsungan studi ilmu pengetahuan, dikarenakan melalui media informasi manusia dapat mengetahui informasi dan dapat bertukar pikiran serta berinteraksi satu sama lain. Heinic (1982) mengatakan "istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara suber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio,

rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi". Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996).

Sedangkan pengertian dari informasi secara umum informasi adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik masa sekarang atau yang akan datang (Gordon B. Davis, 1990). Maka pengertian dari media informasi dapat disimpulkan sebagai alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi.

II.9.2 Jenis-Jenis Media Informasi

Setyowati (2006) menjelaskan jenis-jenis media informasi dibagi.

menjadi dua yaitu:

1. Media non cetak

Media non cetak merupakan berupa radio, TV, kaset, kamera, handphone, dan internet.

2. Media cetak

Media cetak antara lain buku, surat kabar, majalah, brosur, poster, flyer, sign system, billboard, pamflet, spanduk,

Pada perancangan ini jenis media yang akan digunakan adalah media cetak.

H.G. Andriese menyebutkan buku merupakan "informasi tercetak di atas kertas yang dijilid menjadi satu kesatuan". Maka buku diartikan sebagai kumpulan kertas tercetak dan terjilid berisi informasi yang dapat dijadikan salah satu sumber dalam proses belajar dan membelajarkan.

Ciri-ciri buku sebagai media informasi menurut Lukens (2003)

meliputi beberapa aspek diantaranya yaitu:

- Stile (Bahasa)

Secara umum bahasa dalam buku informasi haruslah memenuhi persyaratan sederhana baik kosa kata maupun strukturnya, lugas dalam kaitannya dengan makna yang dimaksud, tidak berbelit, dan informatif.

- Bentuk Narasi

Kemenarikan buku informasi dapat dilihat dari penyajian redaksionalpenceritaannya serta informasi fakta yang ditulis.

- Keakuratan dan Cakupan Fakta

Bacaan informasi yang baik, seharusnya memberikan informasi secara lengkap, menyeluruh, mampu membangkitkan konsep, dan bermakna. Fakta yang dimaksud adalah sesuatu yang bersifat faktual yang kebenarannya didukung bukti empirik, logika, dan dapat dipertanggungjawabkan.

-Format

Kehadiran format dalam buku informasi telah terpenuhi diharapkan akan menumbuhkan dan membangkitkan minat terhadap buku informasi itu sendiri.

- Illustrasi

Illustrasi dihadirkan agar menarik perhatian bahkan dapat mendorong minat untuk membaca teks verbal yang menyertainya.

- Unsur Didaktis (mendidik)

Bentuk penyajian dalam buku informasi aspek pelajaran atau membawa pesan ilmu wajib ada di dalamnya karena melalui buku informasi dapat memperoleh berbagai informasi yang diperlukan.

II.10 Analisis Permasalahan

Setelah menyimpulkan dari beberapa materi mengenai Sunan Giri dan Media dakwahnya, konsep kearifan lokal yang terdapat pada *jethungan, jamuran cublek cublek suweng* dan lagu *padang bulan* serta *lir ilir* dan manfaat dari permainan lagu tersebut, maka dengan demikian konsep kearifan lokal dan manfaat permainan serta lagu tradisional ini lebih relevan untuk ditargetkan kepada anak-anak dan remaja usia 10 sampai 12 tahun, karena anak-anak usia ini sudah berfikir bijaksana untuk tahu akan konsep kearifan lokal yang terdapat dalam permainan tradisonal yaitu yang pertama (*Jethungan*) untuk pengertian tentang keselamat hidup, yaitu hanya berpegang tegulah kepada keyakinan pada Tuhan Yang Maha Esa. Kedua (*Jamuran*) meningkatkan kecekatan membangun mentalitas di dalam mengambil keputusan. Ketiga (*Cublek Cublek Suweng*) di perlukan hati yang bersih dan baik untuk mencari harta dan kebahagian sejati. Keempat (*lagu padang bulan*) mari mencari ilmu dan mengambil hikmah dari mencari ilmu. Kelima (*lir ilir*) menyuruh untuk agar rajin sholat agar tidak tersesat dalam menjalani hidup.

Hal yang ingin disampaikan melalui Buku illustrasi ini adalah cara bermain manfaat dan makna pada permainan tradisional dan lagu tradisional ciptaan Sunan Giri. Maka diharapkan anak anak dan remaja yang sudah mengetahui permainan serta lagu tradisonal tertarik untuk memainkanya kembali dan diterapkan dalam kesehariannya dari Kreasi Sunan Giri tersebut dan mendapatkan. Sehingga informasi ini mampu melestarikan dan terdokumentasikan mengenai konsep kearifan lokal dan manfaat permainan tradisional. Dengan demikian Perjalanan dakwah dan Media Dakwah Sunan Giri tidak akan dilupakan sehingga membuat permainan dan lagu ini tetap dikenal dan tetap diingat serta konsep kearifan lokal dan manfaat permainan tradisional dan lagu tradisional pun akan tersampaikan.

II.11 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dipilih berdasarkan uraian secara spesifik dari sumber-sumber data yang diperoleh secara tepat berupa:

II.11.1 Demografis

- Target utama: Masyarakat anak anak (10–12 tahun). Dijadikan target primer
- Target sekunder: Dewasa (+25 tahun). Dipilih sebagai target sekunder karena biasanya orang tua orang tua selalu memberikan informasi yang baik kepada anaknya
- Status ekonomi sosial: Menengah.
- Pendidikan: Smp
-

II.11.2 Geografis

Anak- anak yang yang berada di kota-kota besar yang ada di Indonesia

II.11.3 Psikografis

Anak anak (10–12 tahun). umur tersebut anak anak senang dengan cerita yang merangsang imajinasi dan memberi kesan dan mempraktekkan apa yang mereka lihat atau mereka pelajari dan juga sudah mampu berfikir bertindak secara matang.