



A COLLECTION OF JAMBI TRADITIONAL GAMES AS A PROJECT-BASED LEARNING IN PLAYWRITING

Ady Santoso

Program Studi Seni Drama Tari dan Musik, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Indonesia

*ady.santoso1987@unja.ac.id

ABSTRACT

The research departs from the rich collections contained in the Siginjei Museum, Jambi Province, where one of the collection groups is a variety of traditional children's games in Jambi Province. Based on this, the collection of traditional children's games at the Siginjei Museum, Jambi Province, was then used as a project source for the playwriting course at the Dance and Music Drama Arts Study Program at Jambi University. The research method applied in this research activity is qualitative research using observation and literature review techniques. The results obtained from research activities are in the form of drama scripts that were successfully created by students from the collection of traditional children's games at the Siginjei Museum, Jambi Province. The number of play scripts that were successfully created were four short children's play scripts entitled Ayu Congklak Dewi, Bedil Akbar (Meriam Bambu), Yang Lagi Viral (Gasingan Lampu), and Main Seru (Ketapel). The conclusion obtained is that the Project Based Learning learning model using the collection of traditional children's games at the Siginjei Museum, Jambi Province as a source of student project activities in creating play scripts has been successfully implemented to support the success of Play Writing courses.

Keywords: Project Based Learning, Play Writing Lectures, Jambi Traditional Games, Siginjei Jambi Museum

1. INTRODUCTION

The activity of creating a drama script is an activity related to searching for ideas from within the drama script writer. This is because ideas for creating drama scripts can come from anything. Similarly, ideas in writing a play script can come from anything, from humans, animals, plants, or inanimate objects (Riantiarno, 2003). From the ideas that have been obtained or determined which are then developed, the writer then chooses them and then puts them into a drama script. Creating a drama script requires creative creativity, which means it requires the ability to act, think, and have the courage to put it into a drama script. All of these things then become the impetus for drama script writers to produce drama script works that have novel value.

In the case of creating drama scripts inspired by inanimate objects, the author will convey more information related to metaphors or symbols as representatives of the inanimate object (Santoso et al., 2023). Traditional game equipment is inanimate objects used in children's games, such as in the traditional game of peg lele which requires equipment in the form of wood or bamboo. Traditional games are games that have existed since ancient times and have been played from generation to generation using traditional game aids which can be made from wood, bamboo, rope, and surrounding objects (Yulita, 2017). Traditional games are a type of game that exists in a particular area and is based on the culture of that area. Traditional games are usually played by people in certain areas with traditional rules and concepts in ancient times (Bariyah, 2022).

Dance and Music Drama Arts Study Program, Department of Art History and Archeology, Faculty of Teacher Training and Education, Jambi University as the organizer of academic activities at the undergraduate level has the responsibility to prepare graduates who have competence in the fields of drama arts, dance arts and music arts. One of the specializations in the Dance and Music Drama Arts Study Program is drama arts, where there is a Playwriting course. The achievement of this course is the student's ability to write realist-style drama plays. Next, to achieve the Play Writing course, a project-based learning strategy (Project Based Learning) is implemented to achieve students' ability to create realist-style drama scripts.

Learning strategies are efforts to fulfill learning standards. Project-based learning is a student-centered learning strategy model that provides meaningful learning experiences for students (Afriana, 2015). The learning experience process that is then carried out by students is built through a concept based on project-based products,



which is then called Project Based Learning. Project Based Learning or project-based learning is a learning model that is centered on students carrying out an in-depth investigation of a topic (Nurhayati et al., 2019). Students in Project Learning constructively explore research-based approaches to problems and questions that are meaningful, real, and relevant.

Based on this, the aim of this research is how to achieve the learning targets of the Play Writing course, namely the ability of students to create realist-style drama scripts. Therefore, to achieve this target, a project-based learning strategy (Project Based Learning) was implemented, namely in the form of a collection of traditional Jambi games located at the Siginjei Museum, Jambi Province as the background for the project, which was then used as a source for writing realist style drama scripts.

2. METHODS

This research used a qualitative method with an observation and literature review approach. The observation method is an observation method that is carried out by carrying out careful observations and systematic recording (Sangadji & Sopiah, 2010). In this research, the students then carried out observation activities related to the Jambi traditional game collection at the Siginjei Museum, Jambi Province. The literature review method is the next step applied in this research. The research stages of this study are visualized in Figure 1.

After the observation method was carried out, it was then continued with a literature review. Literature review research is the result of analyzing various conceptual information from various previously published scientific articles, this method functions as a guide in studying a research problem (review of research) (Mulyadi, 2012). In this research, this literature review was used in the form of articles regarding information related to the collection of Jambi traditional games in the Siginjei Museum, Jambi Province, as well as the history, development, and procedures for playing these Jambi traditional games.

The results of observations and literature review of the research object were then followed by interpreting the data according to the researcher's perspective and understanding. In the next stage, an interpretative approach is applied, namely to interpret the findings of the research object carried out by the researcher based on the results captured from signs that appear or are born which have meaning which the researcher then interprets for further research action (Farida, 2017).

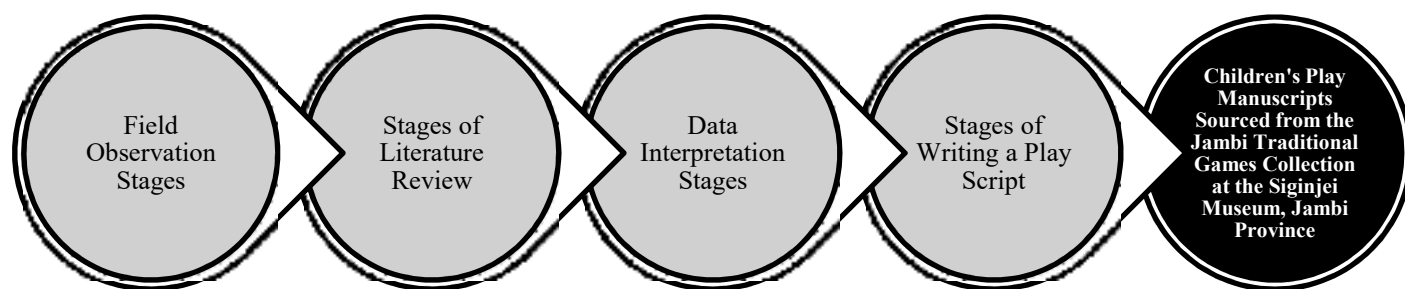


Figure 1. Research Stages

The research stages of this study are visualized in Figure 1. The stages of the research method then carried out by the researcher consisted of (1) the field observation stage, in this stage the researcher visited the Siginjei



Museum, Jambi Province to see firsthand the collection of Jambi traditional games; (2) the literature review stage, in the form of collecting various data related to traditional games that have been determined to then be developed into a realist style drama script; (3) the interpretation stage, in which the researcher begins to interpret the data that has been obtained to create children's play scripts based on traditional games; (4) stages of writing a play script based on traditional Jambi games.

3. RESULTS & DISCUSSION

Research activities have been carried out at the Siginjei Museum, Jambi Province, with the research object being a collection of Jambi traditional children's games. There are nine collections of Jambi traditional games in the exhibition hall, including (1) Chess and chess pieces; (2) *Congklak*; (3) *Meriam bambu/Bedilan bambu*; (4) *Patok lele*; (5) *Kitiran/Baling-baling bambu*; (6) *Taji*; (7) *Casing*; (8) *Celetoran/ Pistol bambu*; and (9) *Umban tali*. From the nine collections of Jambi traditional games in the Siginjei Museum exhibition room, the students then selected four collections that would later be used as children's short drama scripts. The four collections of Jambi traditional games are (1) *Congklak*; (2) *Meriam bambu/Bedilan bambu*; (3) *Casing*; and (4) *Umban tali*.



Figure 2. Field observations with students

An explanation of the selection of collections which were then translated into short children's drama scripts is presented in the table below. The table below is a description of the Jambi traditional game collection which was used as a source of creation, accompanied by photos from the collection, as well as the title of the script, the name of the playwright, as well as the script of his children's plays which are contained in this table. The table below consists of four tables containing descriptions of each children's drama script.



Table 1. Children's Drama Script 1

Manuscript Title	Screenwriter	Source of Traditional Game Collection	Game Collection Photos
Maen Seru (Ketapel)	Prety Kumala Sari	This text is based on the traditional Jambi game "Umban Tali" which is found in the Siginjei Jambi Museum Traditional Games Collection.	 Figure 3. Traditional Jambi game <i>Umban Tali</i>

Children's Drama Script Maen Seru (Ketapel)

Cast

1. "Emak" (An elderly woman over the age of 50)
2. "Lia" (A young girl, aged 10 to 15 years)
3. "Irul" (A young boy, aged 10 to 15 years)
4. "Alep" (A young boy, aged 10 to 15 years)

Latar depan rumah panggung bergaya Melayu Jambi, dengan sebagaimana rumah-rumah panggung Melayu Jambi lainnya, rumah yang sangat asri, dinding dari papan yang di cat berwarna coklat tua, di kelilingi tanaman bunga dan 1 pohon yang rindang, ada beberapa dedaunan yang jatuh di bawah pohon yang telah kering, serta halaman yang dipenuhi oleh rumput gajah, menambah suasana rumah menjadi asri.

Lia masuk dari luar ke arah rumah memakai pakaian sekolah dasarnya dan menggendong tas ransel, terdengar nyanyian kecil dan di kompakan iringan langkah dari Lia, seakan nyanyian itu yang menemaninya berjalan kaki pulang kerumah. Selangkah menaikkan kaki ke tangga.

Lia : Samekom, Samekomm (suara keras) Makkk...

Lia : Oooo maakkkk...

Emak : Ah, Waalaikumsalam nak, haha dak dengar Emak nak. Emak tadi di belakang nengok ayah menceng belut.

Lia membuka sepatu dan kaos kakinya.

Lia : Laok belut lagi kito Mak.

Emak : Iyo belut sambal, pake sayur bayam jugo dan (bahagia) sambal perek kesukaan anak Mak.

Lia : Kesukaan Ayah jugo Mak, hmmm (tertawa kemudian hening) tapi agek lia nak maen keumo yo Mak, samo Abang Irul jugok.

Emak : Maen teros, hari panas kagek demam. Makan la dulu biak enak tedok siang hari ini

Irul lewat depan rumah mak, membawa umban tali ia hendak pergi main.



Emak : Rul, nak kemano tengah hari cak ini. Siang bolong ini agek ado antu banyu. Dak takot kamu ha, merayap teros.
Irul : Cari angin disawah ngah.
Emak : Dak sekolah Irul e, Lia be baru sampe rumah ha.
Irul : Kelas Irul tadi balek cepat ngah.
Emak : Mak ado dirumah dak. Ngah nak kerumah. Pak ngah kau tadi dapat belut banyak nian
Irul : Ado, mak dirumah la, la balek dari umo. Lagi jemur padi bae sekarang.
Emak : Ha iyolah itube.

Irul pergi, Emak dan Lia masuk ke dalam rumah, tidak lama kemudian Lia keluar dari rumah dan mengejar abang sepupunya yaitu Irul yang juga mau main ke sawah, setelah Lia pergi, terdengar suara Mak memanggil dari dalam menuju keluar.

Emak : Liaaa... Liaaaaaa... Oiiii... Ya Allah... Tuhan, pegi nianla anak itu. Dak dengar lagi cakap orangtuo.

Mak masuk kedalam, lampu padam. Terdengar suara musik, tak lama kemudian lampu mulai hidup perlahan, Irul dan Lia pulang kerumah. Lia sambil menangis karena kesakitan punggungnya terkena umpan tali yang dimainkan oleh teman Irul yaitu Alep. Mendengar suara Lia yang menangis semakin besar karena telah mendekati rumah, akhirnya mak keluar rumah, Lia tetap menangis.

Emak : Ya Allah... Ngaponii.
Irul : Lia keno umpan tali mak, Alep salah betet nyo, mau nganu burung malah keno adek.
Emak : Mano Alepnyo suruh kesini, Emak nunggu, ngapo Irul yang antar bukan Alep jugo ekot.

Irul kelihatan sangat gelisah, mukanya memerah karena takut Mak nya marah, karena ia telah membuat Lia menangis, sedangkan Mak masih sibuk melihat punggung Lia yang sakit dan mencoba menenangkan, Irul mundur dan berlari sambil teriak.

Irul : Sebentar Makkk.
Emak : (kepada Lia) Lah emak bilang jangan nak main bae gawe, tedokla siang, hari panas, makan belom, pegi main bae, nah tu saket kan.

Irul kembali datang membawa Alep. Alep sangat ketakutan muka nya memerah, tubuh dan suaranya bergetar.

Alep : Mak.
Emak : Heiiii, apo keno ini kamu main pacak anak emak kayak gini, kagek kalo ayah nyo tahu, abes kamuyo.
Irul : Maapin kami yo Mak. Alep tadi baru belajar maen umpan tali itu
Emak : Kato orang tuo siang bolong tu dirumah, jangan nak main teros, apo yang kamu mainkan sampe merah kayak gini, apo cubo tingok mano bendo nyo.
Alep : Ini mak.

Mak menepis dan membawa Lia berdiri.

Emak : Halah sudahlah balek semua, harila nak magreb, besok awas lagi kayak gini yo. Kasih tahu ayah Lia nian.



Alep dan Irul menunduk dan kemudian pergi. Mak masuk ke dalam dengan Li. Lampu mulai padam, bunyi suara ayam berkokok hari sudah pagi, bunyi lagu Melayu dari radio di dalam rumah, tak lama kemudian hari mulai siang dan panas, Emak dan Lia keluar.

Emak : Lah siang hari dek, ekot Mak yasinan yok, agek makan di rumah Wak Lina wang plembang tu biaso makan tekwan.

Lia : Ayok Mak, bentar lagi yo.

Datang Alep dan Irul membawa 4 burung merpati.

Irul : Samekom Mak.

Emak : Ha rul, dari manotu bawak apo.

Alep : Mak ini untuk Mak. Mak maaf yo kemaren itu Alep baru belajar ini, tadi Alep dapat burung dari sawah.

Emak : Aiii, repot-repot nian. Anak Mak ini dak kenapa kenapa dak, Lia ni ah ini udah sembuh ah, mokasi yo lep.

Lia : Hah, iyo bang udah sembuh sembuh nian emang.

Lampu mulai redup, suara ketawa dan diiringi musik yang meriah lampu padam.

Table 2. Children's Drama Script 2

Manuscript Title	Screenwriter	Source of Traditional Game Collection	Game Collection Photos
"Yang Lagi Viral (Gasingan Lampu)"	Prety Kumala Sari	This text is based on the traditional Jambi game "Casing" which is found in the Siginjei Jambi Museum Traditional Games Collection.	

Figure 4. Traditional Jambi game Casing

Children's Drama Script Yang Lagi Viral (Gasingan Lampu)

Cast

1. Nyai (An elderly woman over the age of 50)
2. Ayah (An elderly man, aged 40 to 50 years)
3. Erik (A young boy, aged 10 to 15 years)
4. Arsad (A young boy, aged 10 to 15 years)

Dari dalam rumah kayu panggung bergaya Melayu Jambi, rumah yang terlihat tua dan usang. Papan satu dan papan lainnya yang menjadi dinding rumah tampak renggang termakan rayap, seperti umur rumah hampir satu abad, rumah yang beratap seng ini di penuh sawang yang dibiarkan dari tahun ketahun, kualiti hitam yang bergantung, meja dan 3 kursi makan terbuat dari pohon mahoni hasil buatan ayah 6 bulan lalu.



Erik yang sedang menunggu di meja makan, Nyai yang masih sibuk mondar mandir menyiapkan makan malam, dari balik gorden Nyai membawa rantang yang berisikan gulai nangka dan meletakkan kemeja.

Erik : Wah harum mee
Nyai : *(senyum meletakkan rantang)* Lapar yo cucu nyai
Erik : Wangi nian ikan asin e sampe berasap asap dapur ko buat erik lapar *(ketawa kecil)*
Nyai : *(tersenyum)* Yo makan dulu cung enaak ini, ikan asin.
Erik : Pake sayur gorii Hahahahah.
Nyai : Ini nenek tambahin, namboh namboh.
Erik : Enak nian nek, apo lagi kalo ado ayah.
Nyai : Ayah kan 2 hari lagi balek, emang Erik mau di bawakin apo samo ayah
Erik : Yang lagi viral nek, ado lampu kelap kelip nyoooo.

Lampu mulai padam, suara piring makan masih berlanjut dan perlahan menghilang.

Latar di depan rumah tua bergaya Melayu Jambi, di bawah pohon pinang Erik duduk, disaat bersamaan Arsad sibuk memainkan gasingan yang baru di belikan oleh ibunya, teman teman mengerumumi Arsad, tetapi Erik duduk menjauh seolah tak ingin melihat mainan itu. Arsad menyadari bahwa Erik tak melihat gasing yang ia mainkan.

Arsad : Kau ngapo rik, mau aku pinjamin ini.
Erik : *(berdiri mendekat)* Ini serius yo aku boleh.
Arsad : Nah, hahahaha sorii be,

Teman-teman Arsad dan Erik menertawankan Erik, karena Erik berhasil dipermalukan oleh Arsad, Erik di bully bahkan hampir nangis suara Erik yang seolah tak terima atas perlakuan Arsad membuat nenek datang ke halaman depan.

Nyai : Ngapo nii, hus pergi pergi.
Arsad : Nenek nyo datang wei, kaburrrrr.
Nyai : Hei, kurang ajar bocah ingusan.

Teman-teman Arsad berlari mengikuti Arsad, tinggalah hanya Nenek dan Erik.

Erik : *(sedih)* Erik mau punyo gasingan kayak Arsad Nyai, gasingan nyo ado lampu lampu, kawan Erik yang laen jugo punyo kayak gitu.
Nyai : Nyai kauni lah tuo cung, tapi duet dari mano nak beli cak itu.
Erik : Mano Ayah tu nyai, katonyo Ayah balek nak bawain mainan.
Nyai : Sabar dulu cung, mungkin Ayah lagi kejabak macet di jalan, mobil batu bara kan rame waya sore mak ini.
Erik : Pokoknyo kalo Ayah dak balek, Nyai yang harus beliin gasengan, kalo idak berarti Nyai dak sayang samo Erik. Erik malu di ejek samo kawan Erik. Erik dak pernah punyo mainan bagus. Erik jugo dakdo pernah minta hp, padahal kawan-kawan Erik semuanya ado hp, kalo Nyai nak tau cuma Erik yang dak adooo hp, taudak Nyai tuu.

Musik masuk



Nyai	: Ya Allah cung.
Erik	: Erik dak mau ngaji soreko, kalo ayah dakdo balek dan dak bawak mainan untuk Erik.
<i>Erik pergi meninggalkan Nenek. Suara gesekan dari alat musik Celo yang besar dan menggema mengikuti langkah dan kepergian Erik. Nenek hanya terdiam mendengar perkataan cucunya tersebut, hatinya seperti teriris, ia tak menyangka bahwa cucu satu satunya yang ia punya berani berkata sekeras itu terhadap dirinya, hanya karena mainan.</i> <i>Lampu mati perlahan, dan diiringin suara gesekan biola yang panjang (sedih).</i> <i>Suara ayam berkokok seakan menandakan bahwa sudah pagi. Latar di halaman depan rumah Erik.</i> <i>Lampu kembali menyala, dari jauh seperti terdengar suara obrolan benar saja Ayah Erik pulang.</i>	
Ayah	: Assalamualaikummm.

Table 3. Children's Drama Script 3

Manuscript Title	Screenwriter	Source of Traditional Game Collection	Game Collection Photos
Bedil Akbar (Meriam Bambu)	Prety Kumala Sari	This text is based on the traditional Jambi game "Meriam Bambu" which is found in the Siginjei Jambi Museum Traditional Games Collection.	 Figure 5. Traditional Jambi game Meriam Bambu

Children's Drama Script Bedil Akbar (Meriam Bambu)

Cast

1. Datuk (An elderly over the age of 65 tahun)
2. Ibuk (An elderly woman, aged 40 to 50 years)
3. Ayah (An elderly man, aged 40 to 50 years)
4. Daus (A young boy, aged 10 to 15 years)
5. Teman-teman Daus (young kids, aged 10 to 15 years)

Di dalam rumah (dapur, ruang makan) terdengar suara dari to'a masjid, SAHURRR. SAHUR..... SAHUR.. SAHUR. BANGUNNN BANGUNNN. AYO IBU BAPAK SEMUA NYA BANGUN SAHUR. WAKTU TINGGAL 30 MENIT LAGI (sementara Ibu masih menyiapkan makanan ke atas meja, Ibu mondar mandir mengambil peralatan makan mulai dari piring hingga sendok.

Ibu : Ayokk nak bangun.
Ibu : Dauss.



Ibu menoleh ke arah kamar, tangan ibu menuangkan minuman ke gelas-gelas.

Ibu : Daussss bangun nak. Heii anak ini dak jugo bangun. Bangun.

Ibu pergi ke depan kamar daus

Ibu : Daus kau dak dengar suaro to'a masjid tadi ha, Allah huakbar anak ini, ya tuhanku ampunn.

Daus : Iyo bukk, tauu tauuu, ai buk eh.

Ibu : Berdiri la yo, tinggal makan udah ibuk masak in jugo.

Ayah datang dari kamar nya menuju ke meja makan.

Ayah : Wahh, sayur asem seger sekali enak nii *(suara menggoda)*.

Ayah : Kau dak mau makan nak, sayur asem plus main mercon agek malam.

Ibuk : Ha dengar mercon tegak dio yah

Daus keluar dari kamar dengan cepat melewati meja makan yang menuju ke arah kamar mandi, setelah keluar dari kamar mandi. Muka daus kelihatan basah dan sudah siap untuk sahur

Daus : Yah iyo nian e agek malam beli mercon yo di simpang.

Ayah : Iyo abesin la dulu nasi tu, agek Ayah beliin mercon yang besak.

Daus : Yeyyyy *(menggeleng kepala karena kesenangan)*.

Lampu perlahan padam dan diikuti suara azan subuh berkumandang.

Latar di warung jualan mercon.

Ayah : Yang ini berapa mang?

Daus : Yang ini 2 yah *(kepada Ayahnya)*

Mamang : Yang mano bang?

Ayah : Yang ini ah mang, ini jugo.

Mamang : Oh yg ini 40 sikok bang, kalo 2, 70 ambek 3, 100 bae. Yg ini mercon koset 5000 saja isi 20. Larisss maniss sayang anak sayang anak

Lampu padam perlahan, dan terdengar musik Bulan Ramadhan.

Lampu mulai hidup perlahan dan diiringi suara-suara dari to'a masjid, yang terdengar suara orang sedang tadarus, latar tempat di hamparan samping mushola dan dua rumah kayu sederhana. Dengan lampu teras berwarna kuning untuk menerangi rumah tersebut.

(suara mercon meledak, berkali-kali)

Anak-anak sedang bermain petasan. Daus dan teman-teman nya kegirangan, namun saat mercon berhasil dinyalakan kemudian akan dilempar ke bawah, mereka menutup telinga nya sendiri. Permainan mercon pertama kedua hingga ketiga berhasil, tapi naas terjadi. Saat Salah satu teman Daus ingin menghidukan mercon koset yang di pegang Daus, ntah kenapa mercon itu meledak langsung seketika sebelum Daus melemparkannya, suara ledakan itu membuat semua teman nya terkejut dan ketakutan, Daus menangis histeris dan membuat orang di



mushola keluar untuk melihat kondisi nya, mendengar suara teriakan Daus, Ayah pun keluar dari rumah nya, dan melihat kondisi anaknya yang menangis dan di tangan kanan nya terdapat luka bakar.

Ayah : Nakkk. Atagfirullahalazim maafin Ayah nak ngapo jadi kayak ini. Ya Tuhannn. Ayok kito berobat nak.

Ayah menggendong Daus berlari masuk kerumah, dan terdengar suara sahutan memanggil istrinya, lalu lampu mulai padam kembali.

Lampu mulai hidup perlahan. Latar di hamparan sawah yang berbatasan disamping rumah-rumah panggung kayu, pohon pisang yang berjajaran menjadi batas tanah kepemilikan sawah dan rumah, sepotong bambu besar di tengah sawah dan di kelilingi anak anak yang masih sibuk merakit, matahari bersinar terang membuat anak anak berkeringat, namun tak membuat mereka menyerah untuk mengidupkan bedil tersebut.

Anak 1 : Ini udah biso sebentar lagi.

Anak 2 : Ah coba tengok ini benar dak e.

Anak 1 : Jangan di tahan kek gitu.

Datuk : Waiii rame nian, ngapoin ini.

Anak 1 : Ini bedilan yang datuk bilang malam kemarin, kami cobak buat hari ini tuk, tapi belom biso edop.

Datuk : Alhamdulillah kalo kalian dengar in omongan Datuk kemaren, bagusla kito maen maenan tradisi dusun kito dari pada maen mercon keno tangan kayak si Daus.

Teman-teman Daus mengganggu dan saling melihat satu sama lain.

Datuk : Ha, cubola mengger dulu, Datuk nak tengok, aponi hahah wajar bae dak mau hidup cung bedil untuk suaro ujungnya jangan ditutup kayu.

Datuk mencoba menghidupkan dan berbunyi ledakan seperti mercon. Teman Daus semua senang dan kegirangan senyum

Anak 1 : Yeyyy edopp tok.

Semua : Yeayyyy berhasil.

Datuk : Dengar yo semua, mainlah mainan dari daerah kito, karno cuma kito yang biso melestarikan kalo bukan kito siapa lagi yang kenal, tapi ingat main nyo jangan dak ingat waktu, jangan bermain pas orang tarawih, atau di jam tidur siang, karena dapat ganggu orang yang lagi istirahat, kamu jugo taraweh jangan idak, agek sore ngaji datuk tunggu yo, selesai ngaji kito main

Anak-anak : Iyoo tuk.

Anak 1 : Ayok kito lanjut main sekarang.

Lampu mulai padam perlahan diiringin dengan musik Melayu Jambi dan suara bedilan meriam bambu.



Table 4. Children's Drama Script 4

Manuscript Title	Screenwriter	Source of Traditional Game Collection	Game Collection Photos
Ayu Congklak Dewi	M. Ari Habillah	This text is based on the traditional Jambi game "Congklak" which is found in the Siginjei Jambi Museum Traditional Games Collection.	 Figure 6. Traditional Jambi game Congklak

Children's Drama Script Ayu Congklak Dewi

Cast

1. Emak (Usia 65 tahun ke atas)
2. Ayu (Anak Perempuan, Usia 10-15 tahun)
3. Dewi (Anak Perempuan, Usia 10-15 tahun)

RUMAH PANGGUNG YANG SANGAT SEDERHANA, DI TERAS RUMAH ITU TERDAPAT SEPERTI KURSI, MEJA, POT BUNGA, DLL. TERLIHAT DUA ORANG ANAK YANG DUDUK DI KURSI, SALING BERHADAPAN. KEDUANYA SALING BERBINCANG TENTANG PENDAPAT SATU SAMA LAIN. (LIGHTING FADE IN SAAT TEDENGAR KICAUAN BURUNG DAN KESIBUKAN AKTOR DI ATAS PANGGUNG).

Ayu : (SAMBIL SIBUK MEMBAGI BUAH CONGKLAK) Pokoknyo aku hari ini dak boleh kalah lagi, titik.

Dewi : (MENANGGAPI SAMBIL TERTAWA) Apo kato kau tadi, dak boleh kalah? tiap kali kau main samo aku belom pernah menang raso nyo kau ko pik, serius lah dikit main tu. (MENGEJEK AYU)

Ayu : Belom bae. Kau tunggulah kagi kalu aku menang. Segan pulak aku, gek kalu aku lah serius nian main nyo takut pulak kau, dak galak lagi kau main samo aku.

Dewi : Hahahaha ooo yu, bangun kau tu. Hampir setiap hari kayak nyo kau ngomong macam tu. Sampe kini dak menang menang.

Ayu : Aiii pasat dikit kau ko supik? Haa payo lah kalu cam tu, kalu memang nak serius nian. Awas nenges kau kagi eee!

Dewi : Halahhh... kau tu macam ko lah terus, dari mamu ayit aku bekawan samo kau dan hampir setiap hari kito beduo ko main iko be.

Ayu : Ya rabbii eee kau ko dek Dewi! Geram nian aku nganeng cakap kau tu.

Dewi : Makonyo serius lah kau tu, biak dak aku katoi terus hahaha.

Ayu : Payo! Iko nian ndak kau yo. Serius nian aku kini!



Dewi : Nah kan seruuu. Aku jugo serius kalu cam tu.

AYU DAN DEWI AKHIRNYA MEMAINKAN CONGKLAK DENGAN PENUH SEMANGAT. SANGKING FOKUSNYA BERMAIN. MEREKA TIDAK SADAR BAHWA SI EMAK DATANG SAMBIL MEMBAWA MINUMAN DAN CEMILAN UNTUK MEREKA. EMAK TERTAWA MELIHAT TINGKAH MEREKA BERDUA SAAT BERMAIN

Emak : *(SAMBIL DIAM-DIAM MEMPERHATIKAN MEREKA)* Bebenar nian kalian beduo ko main tu, sampe tejongkok-jongkok di buat eee.

Dewi : Iyo mak, kali ko pertaruhannyo hargo diri.

Emak : Way lah cam nak perang lawan belando be, sampe hargo diri taruhan ee tu.

Ayu : Kan dak lagi wak, iko ko lebih gawat lagi dari lawan belando tu.

Emak : Serah lah piik pik, yang penting kamu beduo ko main yang jujur, seporotip.

Ayu : *(TERTAWA)* Kenyok seporotip wak.

Dewi : Aiii emak ko muat malu be, sportif mak sportif. Kenyok seporotip!

Emak : Yo kurang lebih cam tu lah pik. Pokok ee kaning elok-elok cakap mak tu tadi. Jangan sampe bebala kamu beduo gegara main congklak tu.

Ayu & Dewi : Iyo mak.

EMAK MENINGGALKAN TERAS DAN MASUK KE DALAM RUMAH UNTUK MELANJUTKAN AKTIVITASNYA DI DAPUR. AYU DAN DEWI MENJADI SEMAKIN FOKUS BERMAIN SAMBIL MENIKMATI MAKANAN SERTA MINUMAN YANG DI BUAT OLEH EMAK.

Ayu : Dew?

Dewi : *(SENYAP)*

Ayu : Dew!

Dewi : *(SENYAP)*

Ayu : Kiw-kiw! Ooooy!

Dewi : Hmmm.

Ayu : Wayy, serius nian ruponyo kau ko.

Dewi : Aii kau ko nak main apo idak. Kagi kalah banyak pulak alasan kau. Main lah elok-elok.

Ayu : Idak jok, awak cuma nak nyebot, enak pulak kue mak kau ko, ado lagi dak?

Dewi : Mak ee kau ko, lapar keknyo, nak pake nasi ambek di belakang!

Ayu : Segan awak jok. Kau be yang ambek.

Dewi : Kagi lu, tunggu awak jalanin ko bentar.

Ayu : Kebelakang lah dengar, kalu aku kebelakang kan dak enak pulak dak, enak tu kau lah.

Dewi : Dak percayo aku samo kau tu dak kalu aku tinggal kebelakang, pasti kau sekewet agek.

Ayu : Ai mak eee, takut nian, dak aku apo-apo in punyo kau ko dak.

Dewi : Aii saro nian punyo kanti cam kau ko.

Ayu : Aiii senang nian ati punyo kanti baik dan cantek cam kau ko.

Dewi : Eleh eleh, padek pulak kau ko ngerayu ruponyo.

Ayu : *(MERAYU DEWI MENGGUNAKAN DIALOG YANG PUITIS SAMBIL MENAHAN TAWA)* Tuan putri yang baik nan jelita, nak kan kau membantu ku mengambek kue-kue yang ada di belakang. Aku berjanji, aku tidak akan curang saat kau pergi meninggalkan singgasana mu disini.

Dewi : *(MENDENGARKAN RAYUAN DARI AYU, MEMBUAT DEWI MENJADI GELI DAN TERTAWA)* Ooo mak ee, gilo kau ko dak.

Ayu : *(JUGA IKUT MERASA GELI DENGAN PERKATAANNYA SEHINGGA MEMBUATNYA JUGA TERTAWA)* Laaah cepat lah kau ambek, biak ado tenago aku nglawan kau main koo.



Dewi : Yolah, bentar.
Ayu : Naah cakep!
Dewi : Kalo kau curang, ku doai kau jadi ulek bulu
Ayu : (AYU MENIRUKAN MENJADI ULEK BULU)
Dewi : Alamak mirip nian rupo ee.
Ayu : Lah-lah, ligat lah dikit, gek jadi ulek bulu kelaparan aku ko.
Dewi : Yo yo. Bentar.

DEWI PERGI MENINGGALKAN AYU DAN MASUK KE DALAM RUMAH. TINGGALAH AYU SEORANG DAN DI SAAT ITULAH NIAT LICIK AYU UNTUK BERMAIN CURANG. AYU MEMINDAHKAN BEBERAPA BUAH YANG ADA DI TRMPAT DEWI KE TEMPAT AYU. "DIALOG TOKOH AYU DI BEBASKAN SESUAI KENYAMANAN AKTOR". TAK LAMA KEMUDIAN DEWI KEMBALI KE TERAS SAMBIL MEMBAWA KUE/CEMILAN.

Ayu : Nah, iko baru namoe kanti awak.
Dewi : (SAMBIL MENGASIH KUE KE AYU DAN MEMPERHATIKAN ISI BUAH YANG BERADA DI LOBANG CONGKLAK) Kanta kanti kanta kanti kanta kanti, awas sekewet kau ee.
Ayu : Ku doa'in nian kau ko masuk surgo dew.
Dewi : Samo lah jok, ku doa'in nian kau ko masuk nerako.
Ayu : Yaah, meraaajuk.
Dewi : Lah-lah-lah-laaah, payo cepat dikit kito maen. Kagi mak nak mintak tolong pulak jemur kain samo nyuci piring.
Ayu : Aman, agek biak aku tolong. Selow lah kau.

MEREKA MELANJUTKAN KEMBALI PERMAINANNYA. AYU BERMAIN SAMBIL MENGUNYAH KUE YANG DI BAWAKAN OLEH DEWI, SEDANGKAN SI DEWI MASIH TIDAK MENYADARI KECURANGAN YANG DILAKUKAN OLEH AYU. HINGGA AKHIRNYA AYU PUN BERHASIL MENGALAHKAN DEWI DALAM PERMAINAN CONGKLAK.

Ayu : Nah nah nah naaah kau deek. Menang jugo kk kan.
Dewi : Aiii kok biso. Perasaan betul lah buah yang kujalanani tadi tu. Mustahil kalah aku.
Ayu : Tu lah kau. Akibat nyombong, rungkad kan.
Dewi : Dak dak, kau ko pasti ngebong!
Ayu : Lah masih dak caayo.
Dewi : Oy. Mustahil aku ko kalah main iko dengan kau!
Ayu : Nah, ini kalah buktinyo.
Dewi : Pasti kau sekewet!
Ayu : Dak do dak aku sekewet!
Dewi : Dah lah yuuu yu, mending kau jujur bae! Kau sekewet kan!
Ayu : Idaak dew, dak sekewet dak aku!
Dewi : Aiii malas nian aku main cam ini ni!
Ayu : Dah lah oo, akui be kekalahan tu. Kalah-kalah, menang-menang!
Dewi : Idih, kau kiro bengak aku ni, mustahil aku kalah main congklak. Apo lagi dengan kau.
Ayu : Jadi maksud kau aku bengak?
Dewi : Iyo! Lah bengak, sekewet pulak!
Ayu : Kau lah yang bengak, kalah tu kalah bae. Akuii, jangan malu.
Dewi : Kau tu sekewet ayuuu!
Ayu : Mano buktinyo kalo aku sekewet! Ado dak? Dak tek kan?



Dewi : Memang aku dak ado buktinyo. Tapi aku yakin kau pasti sekewet!
Ayu : Nah, buktinyo be kau dak tek, kek mano nyebut aku sekewet. Kau tau dak, itu fitnah namonyo. Fitnah tu lebih kejam dari pada pembunuhan!
Dewi : Idiih, lah sekewet sok nyeramahi pulak!
Ayu : Idiih, lah kalah tu kalah be lah, akui!
Dewi : Kau tu sekewet ayuu!
Ayu : Kau tu kalah dewii!

DI TENGAH PERDEBATAN MEREKA, TERDENGAR SUARA EMAK DARI DALAM RUMAH MEMANGGIL DEWI. NAMUN PANGGILAN TERSEBUT TIDAK TERDENGAR OLEH DEWI SEHINGGA EMAK PERGI MENGHAMPIRI MEREKA DI TERAS. SAAT TIBA DI TERAS, EMAK TERKEJUT MELIHAT MEREKA BERDUA SEDANG BERANTEM DAN LANGSUNG BERGE GAS UNTUK MELERAI PERKELAHIAN AYU DAN DEWI.

Emak : Apo ni ribut-ribut!
Dewi : Ayu ko ha mak, main curang.
Emak : Benar apo yang di bilangin Dewi tu yu?
Ayu : Idak wak, dak ado awak main curang.
Dewi : Iyo mak, curang Ayu main nyo!
Ayu : Baseng sebut be kau di wii, dak pernah aku main curang, kau be yang su'uzon samo aku!
Dewi : Jujur bae lah yu ee, tau aku tu kalo kau main nyo curang. Aku tu dak lah pulak, enak kau jujur bae.
Emak : Sudah-sudah, jangan ribut lagi. Malu di tengok orang! kini ko wak nak nanyo samo kau yu, apo benar yang dikatoka Dewi tu?!
Dewi : Jujur be yu.
Ayu : Iyo wak.
Dewi : Nah kan, apo aku bilang tadi.
Emak : Sudah wii, jangan menghakimi Ayu lagi.
Dewi : Iyo mak (*MENJAWAB DENGAN KESAL*). Dewi cuman dak senang bae mak main dengan orang curang, dak mau ngaku pulo kalo dio curang.

AYU CUMA BISA DUDUK SAMBIL TERDIAM DAN MENYESALI APA YANG SUDAH DIA LAKUKAN.

Emak : Iyo emak tau, tapi jangan pulo gara-gara main kamu beduo ko jadi beribut. Semuo biso diselesaikan dengan baik-baik. Nah kamu beduo ko dengar baik-baik yo. Untuk Ayu wak cuma bepesan jangan kau ulangi lagi perilaku curang tu, karno perilaku yang macam itu adalah perilaku setan. Dalam agamo jugo menegaskan. “celakalah bagi orang-orang yang curang”. Allah pun membenci orang yang seperti itu, apo lagi bagi kito ni sebagai orang-orang yang bermasyarakat. Jangan sampe perilaku yang dak elok tu, kito di jauhkan orang yang ado di sekitar kito.
Ayu : Iyo wak, ayu paham. Ayu janji dak bakal ngulanin lagi. Sebenar nyo dak ado niatan Ayu nak main curang. Ayu cuman kesal bae wak, setiap main dak pernah menang-menang (*DENGAN RASA BERSALAH AYU MEMINTA MAAF KEPADA DEWI*). Wii, aku minta maaf yo.
Dewi : Iyo aku maafn, lain kali jangan macam tu lagi.
Ayu : Iyo wi.
Emak : Nah kalo macam tu kan enak nengok nyo. Sekarang Dewi, untuk Dewi lagi, jangan pernah meraso sombong dan meraso puas dengan apo yang Dewi biso. mungkin dewi hebat main congklak, mungkin ayu hebat di bidang yang lain nyo. setiap orang mempunyai kelebihan dan kekurangan nyo masing-masing. Karno kesombongan itu jugo sifat nyo setan, dan jangan sampe



jugo karno kesombogan itu orang dak nak main samo kito. Nah sekarang belajar lah mempercayoin satu samo lain, bermain yang sportif, jangan bermain curang.

Ayu & Dewi : iyo mak!

AKHIRNYA MEREKA BERDUA MENERUSKAN BERMAIN DRNGAN SPORTIF, DAN EMAK KEMBALI TRESENYUM MELIHAT MEREKA BERDUA, TAK LAMA KEMUDIAN EMAK KEMBALI KE DAPUR UNTUK MELANJUTKAN PEKERJAANYA.

The results of the application of project-based learning strategies (Project Based Learning) to achieve learning in the Play Writing course, namely that students can create realist-style drama scripts. By using the collection of Jambi traditional games in the Siginjei Museum, Jambi Province as the background for the project, which was then used as a source for writing realist-style drama scripts, it has succeeded in encouraging students to create children's short drama scripts, of which four short children's drama scripts have been created. sourced from a collection of Jambi traditional games in the Siginjei Museum, Jambi Province. This can be proven by the description of the tables above.

4. CONCLUSION

The research that has been carried out with the source of the objects studied is four collections of Jambi traditional games in the Siginjei Museum, Jambi Province, namely Umban Tali, Casing, Bamboo Meriam, and Congklak. The results of the four collections of Jambi traditional games are short children's drama scripts with the titles: (1) Maen Seru (Ketapel); (2) Yang Lagi Viral (Gasingan Lampu); (3) Bedil Akbar (Meriam Bambu), and (4) Ayu Congklak Dewi. The four children's short drama scripts are the result of a project-based learning strategy (Project Based Learning) to achieve learning in the playwriting course. Based on the results of the script that has been created, it can be concluded that the learning process with the project-based learning strategy (Project Based Learning) applied to the Play Writing course has been successful which can be proven by the results of the script creation by the students.

The results of the manuscripts that have been created from the collection of Jambi traditional games in the Siginjei Museum, Jambi Province, must continue to be carried out and followed up in the future. This means that there are still many other collections in the Siginjei Museum, Jambi Province, which can be used as a source of problem background for project-based learning strategies to achieve learning in playwriting courses in the future. Another thing is, if other collections in the Siginjei Museum, Jambi Province are transferred into short drama scripts for children, this will be an effort to present and maintain the proud values of Jambi traditional games which are the result of ancestral creativity.

5. ACKNOWLEDGMENTS

Researchers would like to thank the parties who have assisted in the research. In particular, the researcher would like to express his gratitude to the students of the Play Writing course who have collaborated with the researcher as course lecturers in completing this learning project. The researcher also expressed his thanks to fellow lecturers in the Dance and Music Arts Study Program. The researcher also expressed his gratitude to the Institute for Research and Community Service at Jambi University for funding assistance with innovative Project Based Learning grants.



REFERENCES

- Afriana, J. (2015). Project Based Learning (PjBL). Makalah untuk tugas mata kuliah pembelajaran IPA Terpadu. *Program Studi Pendidikan IPA Sekolah Pascasarjana*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Bariyah, K. (2022). Pengaruh permainan tradisional masyarakat Jambi terhadap peningkatan kebugaran jasmani siswa kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik DIKDAS*, 7 (2), 156-165 Retrieved from <https://onlinejournal.unja.ac.id/JPTD/article/view/21544>
- Farida, D. N. (2017). Kritik ekologi sastra puisi perempuan lereng gunung karya Ika Permata Hati dalam antologi puisi perempuan di ujung senja melalui ekofeminisme Susan Griffin. *BASINDO: Jurnal kajian bahasa, sastra Indonesia, dan pembelajarannya*, 1 (2), 48-52.
Retrieved from <http://dx.doi.org/10.17977/um007v1i22017p048>
- Mulyadi, M. (2012). Riset desain dalam metodologi penelitian. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*. 16 (1), 71-80
<https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/jskm/article/view/160106>
- Nurhayati, Ai, S., & Harianti, D. (2019). Model pembelajaran project based learning.
<https://sibatik.kemdikbud.go.id/>, Retrieved pada 04 Maret 2024.
- Riantiarno, N. (2003). Menyentuh teater-tanya jawab seputar teater kita. Jakarta: *MU:3 Books*.
- Sangadji, E.M & Sopiah. (2010). Metodologi pendidikan. Yogyakarta: *ANDI*.
- Santoso, A. (2022). Lagu anak anak sebagai sumber penciptaan karya pertunjukan teater anak lakon Fahira di negeri kodok. *Jurnal Cerano Seni*, 1 (1), 58-75 Retrieved from
<https://onlinejournal.unja.ac.id/gurindam/article/view/18419>
- Santoso, A., Leihitu, I., & Tomi, M. (2023). Sarung Siginjai sebagai sumber penciptaan naskah lakon perahu paku. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan*, 2 (1). 11-19 Retrieved from <http://ejurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/psnip/article/view/261>
- Santoso, A. (2023). Penciptaan naskah drama pendek anak bersumberkan koleksi permainan tradisional anak Jambi di Museum Siginjei Jambi. *Jurnal Cerano Seni*, 2 (2), 1-13 Retrieved from <https://onlinejournal.unja.ac.id/gurindam/article/view/29811>
- Santoso, A., Leihitu, I., Utama, & Tulus, G. (2023). Dramatic structure strategies in the creation of children's short drama scripts based on Jambi's traditional games collections in Museum Siginjei. *Proceeding International Conference on Malay Identity (ICMI)*, 4. 96-105
<https://www.conference.unja.ac.id/ICMI/article/view/263>
- Santoso, A., Utama, & Tulus G. (2023). Tari Taji penciptaan naskah lakon anak bersumberkan permainan anak tradisional Jambi. *Prosiding Seminar Nasional Humaniora*, 3, 42-52. Retrieved from
<https://www.conference.unja.ac.id/SNH/article/view/240>
- Yulita, R. (2017). Permainan tradisional anak nusantara. Jakarta: *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*