

**PENDIDIKAN KARAKTER DALAM KAULINAN BUDAK
BAHEULA: STUDI NILAI PENDIDIKAN KARAKTER
MELALUI PERMAINAN ANAK TRADISIONAL
SORODOT GAPLOK DARI JAWA BARAT**

Amirudin, Zaenal Mukarom

Universitas Singaperbangsa Karawang, UIN Sunan Gunung Djati Bandung
Email: amirudin@staff.unsika.ac.id, zaenal.mukarom@uinsgd.ac.id

ABSTRAK

Sorodot Gaplok adalah salah satu jenis permainan anak tradisional (*kulianan budak baheula*) yang populer di Desa Manggung Jaya, Kecamatan Cilamaya Kulon, Kabupaten Karawang. Permainan tradisional ini bukan hanya dilakukan oleh anak-anak, tapi juga oleh orang dewasa. Dilihat dari bentuk dan karakter permainannya, *Sorodot Gaplok* dipandang bukan saja sebagai permainan mengisi waktu luang, tetapi juga sarat nilai-nilai moral dan pendidikan karakter. Atas dasar itu, studi ini bertujuan untuk mengungkap nilai-nilai moral dan pendidikan karakter dalam permainan *sorodot gaplok*. Studi ini menggunakan metode *studi kasus* dengan landasan teori dari Rogers & Sawyers tentang nilai-nilai dalam aktifitas bermain anak. Hasil studi menunjukkan bahwa: 1) Permainan *sorodot gaplok* bersifat rekreatif, kompetitif, dan edukatif; 2) Permainan *sorodot gaplok* termasuk ke dalam model pembelajaran *outdoor education*; 3) Permainan *sorodot gaplok* dapat menstimuli enam aspek yaitu motorik, kognitif, emosi, sosial, ekologi, dan moral; 4) Permainan *sorodot gaplok* memiliki empat dimensi pendidikan karakter yaitu *problem solving*, kekuatan verbal dan nonverbal, keterampilan sosial, serta ekspresi emosi. Studi ini diharapkan dapat memperkaya dan melengkapi kajian tentang pentingnya pelestarian nilai-nilai budaya lokal sebagai salah satu model penguatan pembentukan dan pendidikan karakter.

Kata Kunci: *Sorodot Gaplok, Nilai-Nilai Moral, Pendidikan Karakter*

ABSTRACT

Sorodot Gaplok is one type of old children games (kaulinan budak baheula) from Desa Mangun Jaya residents, Kecamatan Cilamaya Kulon, Kabupaten Karawang. Sorodot Gaplok is not only played by children, but also by the adult. Sorodot Gaplok is considered not only as a game to spend the time, but also containing moral values and character education to follow and teach. The study is aimed to reveal the moral values and education characters of Sorodot Gaplok. The study used study case method which based on the theory of Rogers & Sawyers about the values in children playing activity. The study showed that: 1) Sodorot Gaplok game is fun, competitive, and educative; 2) Sorodot Gaplok game is included into learning model of outdoor education; 3) Sorodot Gaplok game can stimulate six aspects. They are motoric, cognitive, emotion, social, ecology, and moral; 4) Sorodot Gaplok game has four dimensions of character education such as problem solving, the power of verbal and non-verbal, social skills, and emotional expression. By this several findings, the study is hoped to enrich and complete the study on the importance of the preservation of local culture values as one of reinforcement models in the establishment and character education of nation. Moreover, the study is hoped to be a mainstreaming on the importance of the development of children-friendly education especially for the stakeholders.

Keywords: *Sorodot Gaplok, moral values, Character Education.*

A. PENDAHULUAN

Jawa Barat adalah salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki kekayaan tradisi, keberagaman budaya, hingga berbagai macam kearifan lokal yang mengakar kuat pada masyarakatnya. Kekayaan tradisi dan budaya tersebut berimplikasi pada beragamnya *sub-budaya* yang ada di Jawa Barat, mulai dari sistem kemasyarakatan, kesenian, bentuk bangunan (artefak), kerajinan tangan, olahan kuliner, termasuk juga jenis permainan anak tradisional. Berkaitan dengan permainan anak tradisional, yang di Jawa Barat disebut “*Kaulinan Budak Baheula*”, yang berarti *Permainan Anak Zaman Dulu*.

Kaulinan budak baheula ini merupakan suatu aktifitas permainan anak tradisional yang tumbuh dan berkembang di Jawa Barat. Secara filosofis, *kaulinan budak baheula* ini sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat Sunda. Melalui *kaulinan budak baheula*, anak-anak yang berusia dini maupun yang sudah beranjak remaja akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, dan mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. Setidaknya ada 30 jenis *kaulinan budak baheula* yang berasal dari Jawa Barat, yaitu:

- 1) *Ucing Sumput*; 2) *Ucing Dua Lima*; 3) *Ucing Beunang*; 4) *Ucing Patung*;
- 5) *Cing Go*; 6) *Ucing Jidar*; 7) *Ucing Kupu-Kupu*; 8) *Ucing Monyet*; 9) *Ucing Baledog*;
- 10) *Ucing Beh*; 11) *Ucing Bal*; 12) *Rerebononan/ Bebentengan/ Baren*;
- 13) *Sorodot Gaplok*; 14) *Bancakan*; 15) *Dam-Daman*; 16) *Jeblog Panto*; 17) *Sepdur*;
- 18) *Mama Pergi... Papa Pergi*; 19) *Donal Bebek*; 20) *Sapiring Dua Piring, Samangkok Dua Mangkok*;
- 21) *Ngo...ongo...ongo*; 22) *A-B-C-D*; 23) *Te-te-mute*;
- 24) *Huhunian*; 25) *Sonlah/ Sondah*; 26) *Congklak*; 27) *Oray-Orayan*;
- 28) *Mi-mi-mi*; 29) *Perepet Jengkol*; 30) *Anjang-Anjangan*.¹

Dewasa ini, permainan anak tradisional (*kaulinan budak bahela*) ini sudah jarang dilakukan oleh anak-anak, bahkan cenderung mulai hilang karena banyak tergantikan oleh permainan modern seperti *video games*, *playstation*, dan *games online*. Selain itu, *kids zaman now* sudah tidak mengenal lagi permainan tradisional tersebut. Padahal dari aspek praktis, permainan anak tradisional ini sarat dengan pesan moral dan nilai-nilai pendidikan karakter. Oleh karena itu, Santosa memandang bahwa pengembangan permainan dan pengolahan nilai-nilai tersebut agar menjadi lebih kontekstual merupakan suatu keniscayaan.² Dalam perspektif pendidikan karakter, Misbach menyatakan ada beberapa manfaat yang bisa menstimuli berbagai aspek pada perkembangan anak dari mulai usia dini (*early childhood*) hingga usia remaja melalui permainan tradisional tersebut.

-
1. Euis Kurniati, "Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional", *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan* 8, no. 2 (Desember 2006): 8-12.
 2. Sedyo Santosa, "Nilai-Nilai Pendidikan Moral dalam Tembang Macapat sebagai Penguatan Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013: Telaah Budaya Lokal", *Jurnal Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8, no. 1 (Januari 2016): 75-78.

Pertama, aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus. *Kedua*, aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual. *Ketiga*, aspek emosi dengan menjadi media *katarsis* emosional, dapat mengasah empati dan pengendalian diri. *Keempat*, aspek bahasa berupa pemahaman konsep nilai. *Kelima*, aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih ketrampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat secara umum. *Keenam*, aspek spritual, permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung (*transcendental*). *Ketujuh*, aspek ekologis dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen dalam sekitar secara bijaksana. *Kedelapan*, aspek nilai dan moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.³

Secara mayoritas, di Jawa Barat *kaulinan budak baheula* ini sudah mulai menghilang dan tidak dikenal lagi, tapi ada beberapa tempat di Jawa Barat yang masih melestarikan dan melakukan *kaulinan budak baheula*, sehingga permainan anak tradisional yang sudah ada sejak dulu ini masih tetap eksis sampai sekarang. Salah satu tempat tersebut ialah Desa Manggung Jaya, Kecamatan Cilamaya Kulon, Kabupaten Karawang. Desa Manggung Jaya ini merupakan sebuah desa yang berada di sebelah utara dari pusat Kabupaten Karawang. Secara geografis, Desa Manggung Jaya ini dekat dengan pesisir pantai utara Pulau Jawa. Faktor geografis dan teritorial yang berada agak jauh dari pusat kota, menyebabkan anak-anak di desa ini masih melakukan kegiatan *kaulinan budak baheula* sebagai permainan kesehariannya. *Kaulinan budak baheula* yang masih dimainkan oleh anak-anak di Desa Manggung Jaya sampai saat ini ialah permainan *sorodot gaplok*. *Kaulinan budak baheula* berupa *sorodot gaplok* yang masih dimainkan oleh anak-anak di Desa Manggung Jayaini, dikaji dari perspektif ilmu pendidikan sarat akan nilai moral dan pendidikan karakter bagi anak-anak dari mulai usia dini (*early childhood*) hingga usia remaja.

Berdasarkan realitas *sorodot gaplok* yang masih dimainkan oleh anak-anak Desa Manggung Jaya di tengah terpaan permainan modern yang kian masif, maka fenomena tersebut menarik dan penting untuk dikaji dan diamati secara lebih mendalam.

3. I. H. Misbach, Peran Permainan Tradisional yang Bemuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa: Laporan Hasil Penelitian. (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2013), hlm. 7.

Studi ini bertujuan untuk mengetahui dan mengungkapkan nilai-nilai moral serta pendidikan karakter dalam permainan *sorodot gaplok*. Hasil studi dan kajian tentang nilai-nilai moral dan pendidikan karakter dalam *sorodot gaplok* ini diharapkan dapat menemukan nilai-nilai yang positif bagi upaya penguatan dan pembentukan karakter bangsa, karena salah satu *mainstreaming* revolusi mental yang digadang-gadangkan oleh pemerintah, diantaranya adalah penguatan pendidikan karakter baik melalui penguatan nilai-nilai agama maupun nilai-nilai yang berkembang dalam tradisi lokal dan kebudayaan masyarakat.

LITERATUR REVIEW

Literature review yang dilakukan pada studi ini bertujuan untuk mendapatkan hasil riset yang baik dari aspek teoretis dan aspek praktis. *Literature review* ini diambil dari hasil studi atau penelitian yang relevan dengan studi yang akan dilakukan. Studi tentang pendidikan karakter dalam *kaulinan budak baheula* ini, pada dasarnya bukan merupakan studi yang baru. Berdasarkan penelusuran *literature review*, banyak hasil studi atau penelitian yang telah mengkaji tentang pendidikan karakter melalui permainan anak tradisional, salah satunya adalah hasil studi tentang *Cublek-Cublek Suweng*, yakni permainan anak tradisional berasal dari Jawa Tengah yang dilakukan oleh Eka Nugrahastuti, dkk (2014). Hasil studi tersebut mengungkapkan ada tiga nilai pendidikan dalam permainan tersebut, yaitu: 1) Nilai Kerja sama; 2) Nilai Kerukunan; dan 3) Nilai Kearifan.⁴

Penelitian lain dilakukan oleh Siagawati dkk yang mengungkapkan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan *Gobag Sodor*, permainan tradisional anak yang berasal dari Jawa Tengah. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa nilai-nilai dalam permainan *Gobag Sodor* dapat dirangkum menjadi tiga aspek, yaitu aspek jasmani, aspek psikologis, aspek sosial. Nilai-nilai tersebut ditransfer dalam beberapa cara yaitu, penghayatan langsung, terbiasa melakukan, menirukan orang yang lebih tua dan pengarahan dari guru dan orang tua.

4. E. Nugrahastuti, Mega Puspitanigtyas, E. Puspitasari, M Salimi, "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter pada Permainan Tradisional", in *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, (Kebumen: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2016), hlm. 270.

Studi yang dilakukan ini mencoba mengisi kekosongan serta melengkapi kajian tentang pendidikan karakter melalui permainan anak tradisional yang secara spesifik berfokus pada permainan anak tradisional *sorodot gaplok*. Selain dua penelitian di atas, masih ada beberapa penelitian lain relevan untuk dijadikan literatur review pada studi ini. Tiga diantara penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Pertama, Gilar Gardana dengan judul studi *Increase Emotional Intelligence in Early Childhood through Tradisional Games “Kaulinan Barudak” in Kindergarten* (2014) dalam jurnal pendidikan yang diterbitkan oleh Universitas Pendidikan Indonesia. Studi tersebut membahas tentang peningkatan kecerdasan emosional anak usia dini melalui permainan tradisional. Studi yang dilakukan di TK Negeri Pembina dan TK Nurul Ilmi Kota Tasikmalaya ini menggunakan metode *quasi ekperimental*. Hasil studi tersebut menunjukkan peningkatan emosi anak mencapai 95% melalui permainan tradisional.⁵

Kedua, Haerani Nur dengan judul *Building Children’s Character Through Tradisional Games* (2013) dalam *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun III, Nomor 1, Pebruari 2013*. Jurnal yang ditulis oleh pengajar Fakultas Pendidikan (FP) Universitas Negeri Makasar ini, menggambarkan manfaat permainan anak tradisional dalam membangun karakter anak. Hasil studi yang berbasis metode *studi pustaka* ini menunjukkan bahwa permainan tradisional lebih membawa *dampak positif* bagi pengembangan karakter anak.⁶

Ketiga, Tuti Andriani dengan judul studi *Traditional Games in Shaping Character of Early Childhood*. Studi ini membahas tentang fungsi dan manfaat permainan tradisional dalam membentuk karakter anak. Hasil studi yang berfokus pada objek anak-anak PAUD ini menunjukkan hasil bahwa permainan tradisional sangat berfungsi dan bermanfaat dalam membentuk karakter, teurtama pada periode masa keemasan anak atau disebut *The Golden Age*.⁷

Relevansi (kesamaan) hasil studi dan penelitian yang dijadikan *literatur review* dengan studi yang dilakukan ini terletak pada fungsi dan manfaat permainan

-
5. G. Gardana, “Increase Emotional Intelligence in Early Childhood through Traditional Games “Kaulinan Barudak in Kindergarten”, Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga 4, no. 1 (Januari 2016): 58-72.
 6. H. Nur, “Building Children’s Character Through Tradisional Games”. Jurnal Pendidikan Karakter 3, No. 1 (Januari 2013): 87-94.
 7. Tuti Andriani, “Traditional Games in Shaping Character of Early Childhood”, Jurnal Sosial Budaya 9, no. 1 (Juni 2012): 121.

tradisional dalam mengembangkan pendidikan karakter anak; Sedangkan *distingsi* (perbedaannya) adalah pada jenis permainan tradisionalnya, yang berfokus pada permainan tradisional dari Jawa Barat yaitu *sorodot gaplok*. Hasil studi ini diharapkan dapat berkontribusi untuk upaya penguatan dan pembentukan karakter anak bangsa melalui permainan tradisional berbasis kearifan lokal. Karena salah satu *mainstreaming* program revolusi mental yang digalakkan oleh pemerintah, diantaranya adalah proses penguatan pendidikan karakter, baik melalui nilai-nilai agama maupun nilai-nilai yang berkembang dalam kebudayaan masyarakat.

B. METODOLOGI

Metode yang digunakan pada studi ini ialah *case study* (studi kasus). Secara teoretis, studi kasus merupakan strategi dan metode penelitian yang secara cermat meneliti suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu.⁸ Secara praktis, metode studi kasus digunakan untuk memahami dan mengungkap nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat pada permainan *sorodot gaplok* yang masih dimainkan oleh anak-anak di Desa Manggung Jaya, Cilamaya Kulon, Karawang Jawa Barat.

Pemilihan jenis permainan dan *locus* studi tersebut didasarkan pada pertimbangan: *Pertama*, permainan *sorodot gaplok* merupakan permainan anak tradisional yang khas dari Jawa Barat, termasuk di Desa Manggung Jaya. *Kedua*, permainan *sorodot gaplok* yang masih dimainkan anak-anak di Desa Manggung Jaya, secara praktis melibatkan banyak orang yang berimplikasi pada nilai-nilai kebersamaan dan persatuan. *Ketiga*, permainan *sorodot gaplok* sampai saat ini masih sering dimainkan oleh anak-anak di Desa Manggung Jaya, daripada beberapa jenis permainan anak tradisional (*kaulinan budak bahela*) lainnya. *Keempat*, permainan *sorodot gaplok* di Desa Manggung Jaya, tidak hanya rutin dimainkan oleh anak-anak, tapi pada moment-moment tertentu terkadang dimainkan juga oleh para pemuda dan orang tua di Desa Manggung Jaya.

Dari aspek teori, pembahasan mengenai pendidikan karakter dalam *kaulinan budak baheula* ini dilakukan dengan pendekatan teori yang digagas oleh Cosby S. Rogers & Janet K. Sawyers tentang *nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak*. Menurutnya, ada empat nilai penting dalam aktifitas bermain pada seorang anak, yaitu: (1) Meningkatkan kemampuan *problem solving*; (2) Menstimulasi

8. J. W. Cresswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches*, (Thousand Oaks: Sage Publications, 2003), hlm. 20.

perkembangan bahasa dan kemampuan verbal; (3) Mengembangkan keterampilan sosial; dan *Keempat*, merupakan wadah peng-ekspre-si-an emosi untuk anak.⁹

Penggalian dan pengumpulan data dalam studi *kaulinan budak baheula* ini dilakukan dengan *observasi partisipatif*. Pada praktiknya, observasi partisipatif ini dilakukan dengan cara mengamati lima objek observasi pada *locus studi*, yaitu di Desa Manggung Jaya. Objek observasi tersebut yakni: 1) *actor*, yaitu anak-anak Desa Manggung Jaya; 2) *activity*, yaitu kegiatan *kaulinan budak baheula* berupa permainan *sorodot gaplok*; 3) *act*, yaitu tindakan anak-anak dalam permainan *sorodot gaplok*; 4) *event*, rangkaian aktivitas dalam permainan *sorodot gaplok*; 5) *feeling*, ekspresi anak-anak dalam melakukan kegiatan permainan *sorodot gaplok*.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penggalian data, pengamatan, dan analisis terhadap aktifitas *kaulinan budak baheula* yang masih dimainkan oleh anak-anak di Desa Manggung Jaya berupa permainan *sorodot gaplok*, maka ditemukan beberapa realita dan fakta tentang nilai moral dan pendidikan karakter yang terkandung di dalamnya. Hasil temuan studi ini, dibagi menjadi dua pembahasan utama. *Pertama*, *Sorodot Gaplok* sebagai *Kaulinan Budak Baheula* di Desa Manggung Jaya; *Kedua*, Pendidikan Karakter dalam *Kaulinan Budak Sorodot Gaplok*. Secara lebih rinci berikut pembahasan hasil temuan tersebut:

***Sorodot Gaplok* sebagai *Kaulinan Budak* Desa Manggung Jaya**

Manggung Jaya merupakan salah satu Desa yang berada di Kecamatan Cilamaya Kulon, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat. Secara demografis, Desa Manggung Jaya terletak di sebelah utara dari pusat kota Kabupaten Karawang; secara geografis Desa Manggung Jaya dekat dengan daerah pesisir Pantai Utara (Pantura) Pulau Jawa. Dari aspek sosiologi, kehidupan masyarakat Desa Manggung Jaya termasuk ke dalam *masyarakat transisi*, karena kehidupan masyarakat desa tersebut sudah mulai mengarah kepada kehidupan sistem masyarakat modern, tapi di sisi lain belum sepenuhnya meninggalkan kehidupan dengan sistem kemasyarakatan yang tradisional. Fenomena ini berimplikasi pada aspek antropologi Desa Manggung Jaya yang masih mempertahankan dan melestarikan *sub-kebudayaan* daerah tersebut,

9. C. S. Rogers, J.K Sawyers, *Play In The Lives Of Children: American Series in Mathematical and Management Sciences*, (Washington DC: Natl Assn For The Education, 1995), hlm. 70.

termasuk juga *kaulinan budak baheula* yang masih dimainkan oleh anak-anak di Desa Manggung Jaya.

Jarak yang cukup jauh dari pusat kota, yakni Kabupaten Karawang, membuat Desa Manggung Jaya tidak terlalu terhegemoni oleh menjamurnya “permainan modern” seperti *playstation, online game, console game, game portable*, dan lain sebagainya. Jenis permainan tersebut, masih belum banyak didapati di Desa Manggung Jaya, walaupun sudah ada beberapa anak yang mulai memainkannya. Berdasarkan kondisi tersebut, anak-anak di Desa Manggung Jaya masih sering memainkan berbagai macam *kaulinan budak baheula* setiap waktu senggang menjelang sore hari setelah anak-anak pulang dari sekolah formal ataupun sekolah madrasah. Diantara beberapa *kaulinan budak* yang masih dan sering dimainkan oleh anak-anak ialah *sorodot gaplok*, walaupun terkadang anak-anak juga memainkan *kaulinan budak* lainnya, seperti *ucing sumput, bebentengan, dan oray-orayan*, tapi sampai sekarang yang paling sering dimainkan ialah *sorodot gaplok*. Selain anak-anak, terkadang para remaja bahkan para orang tua pun ikut memainkan *sorodot gaplok*. Wawancara yang dilakukan dengan beberapa warga desa Manggung Jaya menunjukkan bahwa permainan *sorodot gaplok* masih populer dan tetap dimainkan oleh masyarakat desa tersebut.

Abdul Kodir dalam keterangannya menyampaikan:

“kalau di sini mah hampir setiap sore barudak teh main sorodot gaplok. Pokokna mah habis anak-anak parulang sekolah, langsung aja pada maen di halaman rumah, lapang, di bawah pohon, iyuh adem. (kalau disini hampir setiap sore anak-anak main sorodot gaplok. Pokoknya setelah anak-anak pulang sekolah mereka langsung saja main baik di halaman rumah, tanah lapang, di bawah pohon).¹⁰

Selain Abdul Kodir keterangan juga didapatkan dari Eti Rohaeti:

“Ibu-ibu ge suka ikut main sorodot gaplok sama ibu-ibu yang lain. Seru jadinya, kayak anak-anak lagi. (ibu-ibu suka ikut main sorodot gaplok sama ibu-ibu yang lain. Seru jadinya, seperti anak-anak lagi).¹¹

Keterangan Abdul Kodir dan Eti Rohaeti sebagaimana juga yang disampaikan oleh H. Komarudin:

10. Abdul Kodir, wawancara dengan warga desa Manggung Jaya, 27 April 2018.

11. Eti Rohaeti, wawancara dengan warga desa Manggung Jaya, 2 Juni 2018.

“Di Manggung Jaya mah permainan sorodot gaplok tuh udah lama adanya... sejak zaman para orang tua di sini. Istilah na mah udah turun temurun lah. Dulu mah banyak kaulinan budak teh, kaya oray-orayaan, bebentengan, prepet jengkel. Sekarang mah udah zaman modern jadi udah jarang. Usum mainan online kata barudak ayena mah. Itu tuh kaya hape, naon teh, internet ceunah... (Di Manggung Jaya permainan sorodot gaplok itu sudah lama ada. Dengan kata lain sudah turun temurun. Dulu sebenarnya banyak permainan anak-anak seperti oray-orayaan, bebentengan, prepet jengkel. Tapi sekarang sudah zaman modern sudah jarang. Lebih seru permainan online kata anak-anak).¹²

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa ada beberapa realitas penting tentang permainan *sorodot gaplok* di Desa Manggung Jaya: *Pertama*, anak-anak masih sering memainkan *sorodot gaplok* ini pada setiap sore hari dengan lokasi bermain di halaman rumah yang cukup luas, ataupun di tanah lapang; *Kedua*, terkadang para remaja dan orang tua juga ikut memainkan permainan *sorodot gaplok* pada waktu-waktu tertentu yang bertujuan untuk memperkuat kerukukunan antar warga; *Ketiga*, permainan *sorodot gaplok* ini merupakan permainan tradisional yang sudah ada semenjak para *sesepuh* di Desa Manggung Jaya, dan sampai sekarang masih bisa dilestarikan. Berikut ada beberapa foto ketika anak-anak, remaja, dan orang tua bermain *sorodot gaplok*.



Gambar 1.

Anak-Anak Bermain *Sorodot Gaplok*.¹³

12. Komaruddin, wawancara dengan Sesepuh Desa Manggung Jaya, 11 Maret 2018.

13. Gambar diambil pada saat observasi di desa Manggung Jaya, 27 April 2018.



Gambar 2.

Ibu-Ibu Bermain *Sorodot Gaplok*.¹⁴

Secara etimologi, istilah *Sorodot Gaplok* berasal dari bahasa Sunda yang terbentuk dari dua kata, yaitu *sorodot* yang berarti meluncur/ melemparkan, dan *gaplok* yang berarti tamparan/ benturan. Jadi *sorodot gaplok*, berarti permainan meluncurkan atau melemparkan batu ke batu lainnya, sehingga nantinya akan menimbulkan suara “*plok*” seperti suara tamparan atau benturan. Adapun teknis, perleatan, dan tata-tata cara bermain *kaulinan sorodot gaplok* ini secara ringkas dapat diuraikan seperti berikut:

Kaulinan Sorodot Gaplok ini, dimainkan oleh minimal oleh dua orang, yang penting jumlah pemainnya genap, karena permainan ini dilakukan secara bergantian. Jika jumlah pemainnya banyak, maka bisa dibagi menjadi beberapa tim pemain. Alat yang diperlukan dalam permainan ini hanyalah beberapa buah tumpukan batu. Sebelum dimulai, terlebih dahulu ditentukan tim mana yang akan memulai permainan terlebih dahulu, biasanya dengan *suit*. Setelah itu, dibuat garis di tanah sebagai tempat untuk menumpukkan batu, kemudian dibuat garis lagi untuk tempat melempar bagi tim yang pertama bermain. Jarak antara garis untuk meletakkan tumpukan batu dengan pemain biasanya sekitar 3-5 meter. Pemain yang memasang tumpukan batu adalah *tim penjaga*, sedangkan pemain yang melempar batu adalah *tim pemain*.

Selanjutnya, secara bergiliran anggota tim pemain meletakkan batu di atas punggung kakinya, dengan berjalan secara *enklek* (satu kaki) mendekati garis

14. Gambar diambil pada saat observasi di desa Manggung Jaya, 2 Juni 2018.

lempar. Setiap anggota tim harus *menyerodotkan* (melempar) batu di punggung kaki tersebut ke arah tumpukan batu yang telah disiapkan tadi. Jika si pemain tidak dapat mengenai tumpukan batu tim jaga, maka dia harus melempar batu itu lagi dari tempat batu itu jauh, tetapi melemparnya dengan cara *ngolong*, yaitu melempar batu dengan tangan melalui kolong kaki dengan posisi jongkok. Tim pemain harus menjatuhkan semua tumpukan untuk menjadi pemenang, karena jika tidak, maka tim pemain akan berganti posisi menjadi tim penjaga. Begitulah ringkasan teknis permainan *sorodot gaplok* biasa dimainkan oleh anak-anak di Desa Manggung Jaya.

Didasarkan pada pola dan aturan permainan *kaulinan sorodot gaplok*, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga sifat dari permainan tersebut, yaitu: rekreatif, kompetitif, dan edukatif. *Pertama*, permainan *sorodot gaplok* bersifat *rekreatif* (hiburan), karena permainan tersebut dimainkan pada saat waktu senggang di sore hari sebagai hiburan dan penyegaran (*refreshing*) setelah anak-anak di Desa Manggung Jaya pulang dari sekolah atau madrasah. *Kedua*, permainan *sorodot gaplok* bersifat *kompetitif* (pertandingan), karena permainan tersebut terdiri dari “tim pemain” dan “tim penjaga” yang saling bertanding. *Ketiga*, permainan *sorodot gaplok* bersifat *edukatif* (pendidikan), karena dalam permainan tersebut terdapat unsur-unsur pendidikan seperti mengajarkan kekuatan, keseimbangan dan ketangkasan untuk anak.

Pendidikan Karakter melalui *Sorodot Gaplok*

Dikaji dari persepektif pendidikan karakter, banyak manfaat yang bisa diambil dari permainan tradisional yang berasal dari Jawa Barat ini. Permainan *sorodot gaplok* biasa dimainkan di luar luar, seperti halaman rumah, tanah lapang, maupun di bawah pohon rindang. Hal tersebut membuat anak-anak yang memainkannya lebih bisa bergerak secara bebas, beradaptasi dengan lingkungan sekitar, serta lebih bisa mempererat hubungan tali pertemanan dengan kawan-kawan sebayanya.

Berdasarkan lokasi permainan *sorodot gaplok* yang di mainkan di luar rumah, maka dapat dikategorikan bahwapernmainan *sorodot gaplok* tersebut termasuk ke dalam *outdoor game*. Dikaji dengan menggunakan pendekatan teori belajar *Experiential Learning*, bahwa jenis *game outdoor* seperti permainan *sorodot gaplok* memiliki dimensi pembelajaran dengan bentuk *outdoor education*. *Experiential Learning* adalah sebuah proses belajar di mana subjek melakukan sesuatu, bukan hanya memikirkan sesuatu.¹⁵ Dalam metode *experiential learning* ini terdapat bentuk

15. M. C. Claxton, *Learning Styles*, (Washington DC: George Washington University, 1987), hlm. 50.

pembelajaran dengan model *outdoor education*. Model pembelajaran *outdoor education* didefinisikan sebagai suatu bentuk pembelajaran yang menggunakan seluruh indera pada tempat khusus yang tidak eksklusif yang dapat menyingkap seluruh lingkungan yang alami. Yang menjadi penekanan dalam model *outdoor education* ialah relasi antara manusia dengan sumber-sumber alam yang ada di sekitarnya.¹⁶

Menganalisis tempat dan cara bermain *sorodot gaplok* dengan menggunakan model pembelajar *outdoor education*, maka dapat disimpulkan bahwa permainan *sorodot gaplok* termasuk ke dalam model pembelajaran *outdoor education*, karena memiliki dimensi pembelajaran yang terkandung di dalamnya, karena: (1) Permainan *sorodot gaplok* melibatkan seluruh indera, seperti indera penglihatan, pendengaran, terutama indera yang berkaitan dengan motorik gerak tubuh, sebab permainan ini mengharuskan seorang anak melempar batu ke sasaran dengan menggunakan satu kaki dan satu kaki lainnya menumpu badan anak tersebut; (2) Permainan *sorodot gaplok* tidak memerlukan tempat yang eksklusif. Berdasarkan hasil pengamatan, anak-anak memainkan *sorodot gaplok* ini di berbagai tempat seperti halaman rumah, halaman madrasah, tanah lapang, dan area di sekitar bawah pohon rindang; (3) Permainan *sorodot gaplok* ini dapat memanfaatkan sumber daya alam, karena peralatan permainan ini adalah beberapa tumpukan batu yang disusun di atas tanah.

Selain menjadi model pembelajaran *outdoor education*, banyak manfaat yang didapatkan dari permainan *sorodot gaplok* ini, terutama untuk anak-anak yang sedang memasuki masa perkembangan. Menggunakan teori tentang fungsi permainan tradisional bagi perkembangan anak, maka berdasarkan hasil analisis temuan di lokasi studi, setidaknya ada enam aspek yang bisa distimuli melalui permainan *sorodot gaplok* ini, yaitu:

Pertama, aspek motorik. Permainan *sorodot gaplok* ini dapat melatih daya tahan, daya lentur, dan sistem motorik bagi anak yang memainkannya, karena permainan tersebut mengandalkan pada keseimbangan dan tumpuaan kaki di saat memainkannya.

Kedua, aspek kognitif. Permainan *sorodot gaplok* ini dapat mengembangkan imajinasi, kreatifitas, dan strategi bagi anak yang memainkannya. Permainan ini menuntut pemain mengatur strategi dan mengasah ketangkasan, agar lemparan batu yang dilakukan dengan punggung kaki dapat secara tepat mengenai sasaran hingga menjatuhkan tumpukan batu tim lawan yang diletakan di atas tanah.

16. M. Lund, *Adventure education: Some semantics*, (Onewhousand Oaks: Sage Publications, 2002), hlm. 100.

Ketiga, aspek emosi. Permainan *sorodot gaplok* ini bisa menjadi media pengendalian diri dan pengasahan rasa empati anak. Seorang anak yang memainkan *sorodot gaplok* dilatih untuk menaati perturan permainan, dan tidak melakukan kecurangan dalam bermain. Contohnya, jika batu yang dilemparkan dengan punggung telapak kaki jatuh sebelum dilemparkan, maka si pemain tersebut harus melemparkannya dengan cara *ngolong*. Maka peraturan ini harus ditaati oleh setiap pemain. Selain itu, permainan ini juga dapat menjadi media katarsisi emosional, yakni seorang anak dapat melepaskan emosinya melalui permainan ini.

Keempat, aspek sosial. Permainan *sorodot gaplok* ini sarat dengan dimensi sosial kemanusiaan. Melalui permainan ini seorang anak dapat menjalin relasi dan kerja sama dengan kawan sebayanya. Selain itu, permainan *sosorodot gaplok* ini bisa menjadi sosialisasi bagi seorang untuk lebih mengenaal lingkungan sosialnya. Berbeda dengan *games modern* yang cenderung membuat seorang anak menjadi individualis dan ter-*alienasi*, permainan *sorodot gaplok* ini menuntut seorang anak berbaur dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

Kelima, aspek ekologis. Permainan *sorodot gaplok* ini sangat bernuansa lingkungan alamiah. Seperti telah dijelaskan sebelumnya, bahwa permainan ini tidak memerlukan peralatan yang susah dan mahal, karena hanya memerlukan beberapa buah batu sebagai alat utama permainannya. Selain itu, lokasi permainannya juga berada halaman rumah, tanah lapang, dan di bawah pohon rindang, yang membuat anak-anak merasa nyaman, *familier*, dan betah berada di lingkungan alamiah sekitar.

Keenam, aspek moral. Permainan *sorodot gaplok* ini, sebagaimana permainan tradisional lainnya, sangat penuh dengan nilai-nilai moral dan pendidikan karakter bagi anak-anak. Dalam permainan ini, anak-anak diajarkan sejak dini nilai-nilai kebersamaan, ketaan, kesederhanaan, sopan, santun, dan mencintai alam lingkungannya. Berdasarkan keterangan hasil wawancara, permainan *sorodot gaplok* di Desa Manggung Jaya sudah sejak lama ada dan dimainkan, termasuk oleh para orang tua di desa tersebut. Karena *sorodot gaplok* bukan hanya sekedar permainan, tapi di dalamnya terkandung pesan dan nilai moral yang harus terus diwariskan dan dilestarikan oleh anak-anak di Desa Manggung Jaya.

Berdasarkan fungsi permainan *sorodot gaplok* yang dapat menstimuli beberapa aspek penting bagi perkembangan anak, maka dalam konteks pendidikan karakter permainan *sorodot gaplok* ini berperan penting dalam membangun karakter positif bagi anak. Menelaah secara kritis terhadap permainan *sorodot gaplok* dalam konteks

pendidikan karakter, maka didapatkan empat entitas penting yang bisa membentuk karakter seorang anak melalui permainan tradisional khas Jawa Barat tersebut, yaitu:

Pertama, melalui permainan *sorodot gaplok* karakter tangkas dan tangkas pada diri anak mulai terbangun sejak dini. Permainan tersebut menuntut seorang anak untuk bisa menjatuhkan tumpukan batu yang menjadi sasaran dalam permainan dengan lemparan batu yang dilakukan dengan punggung kaki. Untuk bisa melakukan hal tersebut, tentunya anak harus mempunyai target dan strategi tertentu untuk dapat memenangkan permainan dengan cara menjatuhkan sasaran tumpukan batu. Maka dari itu, permainan ini sedari dini mengasah kemampuan anak untuk memiliki strategi dalam memecahkan masalah.

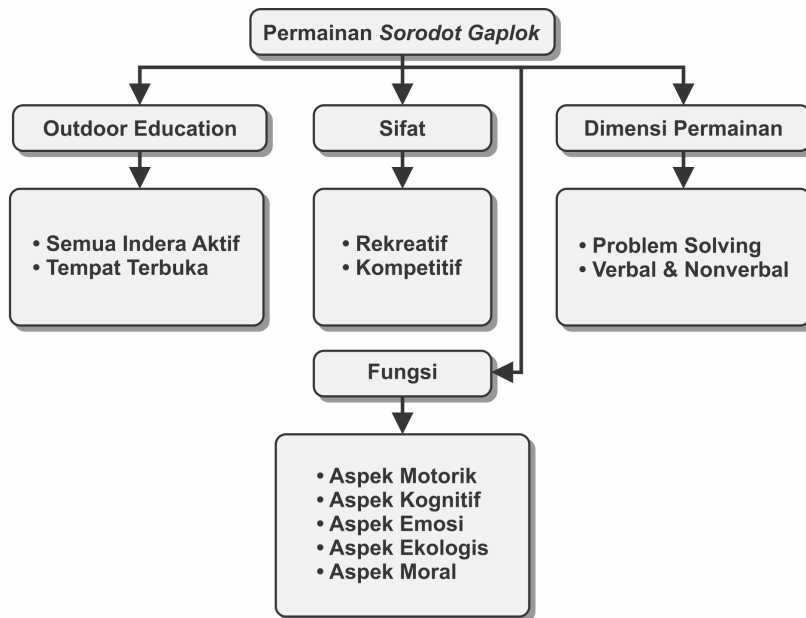
Kedua, melalui permainan *sorodot gaplok* karakter cakap dan kuat pada diri anak mulai terbangun sejak dini. Permainan ini sangat mengandalkan pada kekuatan dan keseimbangan kaki, karena cara untuk melemparkan batu pada sasaran dilakukan dengan satu kaki dan kaki yang lain berjalan secara *enkle* mendekati garis batas untuk melempar. Berdasarkan cara bermain tersebut, anak dilatih agar mempunyai kecakapan dan kekuatan fisik sejak kecil.

Ketiga, melalui permainan *sorodot gaplok* karakter ramah, sopan, santun, dan saling menghargai mulai terbangun sejak dini. Permainan yang dilakukan secara *outdoor* ini bermanfaat bagi anak untuk menjalin komunikasi dan sosialisasi dengan anggota masyarakat yang lain, terutama kawan sebayanya. Selain itu, permainan ini juga mendidik anak untuk mempunyai rasa tanggung jawab menjaga dan merawat lingkungan alam di sekitarnya.

Keempat, melalui permainan *sorodot gaplok* karakter sabar, ceria, semangat, dan penyayang mulai terbangun sejak dini. Permainan ini mengajarkan kepada anak tentang nilai kebersamaan, ketaatan, dan kesederhanaan. Ketika sedang melakukan permainan ini, semua anak memiliki status yang sama, yakni harus mematuhi aturan permainan serta harus siap menerima kekalahan dan kemenangan dari permainan tersebut. Lebih dari sekedar permainan, *sorodot gaplok* pada esensinya merupakan sarana pendidikan emosional dan intelektual yang berbasis pada lingkungan alamiah.

Didasarkan pada fakta tentang permainan *sorodot gaplok* yang dapat berimplikasi pada pembentukan karakter positif bagi anak, maka dapat disimpulkan bahwa permainan *sorodot gaplok* yang masih dilestarikan di Desa Manggung Jaya ini memiliki banyak pesan moral dan dapat menjadi model pendidikan karakter. Merujuk pada teori dari Rogers & Sawyers tentang nilai-nilai penting dalam bermain

bagi anak, maka empat entitas dari permainan *sorodot gaplok* yang dapat membentuk karakter positif anak, dapat diklasifikasikan menjadi empat dimensi: (1) Permainan *sorodot gaplok* dapat meningkatkan kemampuan *problem solving*; (2) Permainan *sorodot gaplok* dapat melatih kekuatan verbal dan nonverbal; (3) Permainan *sorodot gaplok* dapat mengembangkan keterampilan sosial; dan (4) Permainan *sorodot gaplok* dapat mengekspresikan perasaan dan emosi pada anak. Secara skematis, uraian di atas dapat dilihat dari gambar di bawah ini:



Gambar 3.
Pendidikan Karakter dalam *Kaulinan Sorodot Gaplok*.

D. SIMPULAN

Berdasarkan uraian pembahasan tentang permainan *sorodot gaplok* yang masih dimainkan di Desa Manggung Jaya sampai sekarang ini, maka dapat disimpulkan bahwa salah satu permainan anak tradisional khas Jawa Barat tersebut, sarat akan nilai-nilai kemanusiaan, pesan moral, serta pendidikan karakter di dalamnya. Permainan *sorodot gaplok* tersebut memiliki fungsi penting dalam membangun karakter positif bagi anak dari mulai usia dini hingga remaja, yaitu pada lima aspek fisik dan psikis pada anak: motorik, kognitif, emosi, ekologis, dan moral.

Merujuk dari kesimpulan studi tentang nilai-nilai moral dan pendidikan karakter dalam permainan *sorodot gaplok*, maka hasil studi tersebut dapat diaplikasikan dan

diimplementasikan sebagai model pengembangan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. Model pendidikan karakter melalui permainan anak tradisional, seperti salah satunya permainan *sorodot gaplok* dari Jawa Barat ini, bisa menjadi alternatif kurikulum pada sekolah, madrasah, atau lembaga pendidikan dasar maupun pendidikan lanjutan.

Hasil studi ini setidaknya diharapkan dapat berkontribusi untuk tiga subjek: *Pertama*, pemerintah dan *stakeholder* terkait. Salah satu *mainstreaming* revolusi mental yang digadang-gadangkan oleh pemerintah, diantaranya adalah penguatan pendidikan karakter baik melalui penguatan nilai-nilai agama maupun nilai-nilai yang berkembang dalam tradisi lokal dan kebudayaan masyarakat. Upaya tersebut, dapat diwujudkan dengan cara merevitalisasi kembali permainan tradisional bagi anak-anak serta melakukan pembangunan berwawasan yang ramah anak di berbagai daerah. *Kedua*, praktisi pendidikan. Bagi para guru pendidikan sekolah khususnya, permainan tradisional ini sangat berguna untuk membangun karakter positif bagi anak sedari dini (*early childhood*) melalui model pembelajaran berbasis kearifan lokal. *Ketiga*, masyarakat. Peran masyarakat sebagai para orang tua memiliki tanggung jawab bersama di luar sekolah untuk mendidik dan membimbing anak-anak melalui tradisi dan kebudayaan yang membangun.

Studi ini bersifat melengkapi studi, kajian, dan penelitian tentang pendidikan karakter melalui permainan tradisional yang sebelumnya telah banyak dilakukan. Posisi dan fokus studi ini berada pada wilayah kajian *budak baheula* yang berasal dari Jawa Barat berupa *sorodot gaplok*. Studi ini berlandaskan pada teori utama tentang nilai-nilai penting dalam aktifitas bermain bagi anak menurut Rogers & Sawyers. Hasil studi ini berfokus pada model, sifat, fungsi, dan dimensi pendidikan karakter dalam permainan tradisional *sorodot gaplok*. Dianjurkan untuk melakukan studi lanjutan tentang nilai-nilai pendidikan karakter pada permainan anak tradisional dengan objek dan fokus studi yang berbeda dan lebih variatif.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Tuti. "Traditional Games in Shaping Character of Early Childhood".
Jurnal Sosial Budaya 9, no. 1 (Juni 2012): 121, <http://dx.doi.org/10.24014/sb.v9i1.376>.
- Claxton, M. C. *Learning Styles*. (Washington DC: George Washington University, 1987)

- Cresswell, J. W. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches*. (Thousand Oaks: Sage Publications, 2003).
- Gardana, G. "Increase Emotional Intelligence in Early Childhood through Traditional Games "Kaulinan Barudak in Kindergarten". *Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga* 4, no. 1 (Januari 2016): 58-72.
- Kodir, Abdul. wawancara dengan warga desa Manggung Jaya, 27 April 2018.
- Komaruddin, H. wawancara dengan Sesepuh Desa Manggung Jaya, 11 Maret 2018.
- Kurniati, Euis. "Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional". *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan* 8, no. 2 (Desember 2006): 8-12.
- Lund, M. *Adventure education: Some semantics*. (Onethousand Oaks: Sage Publications, 2002).
- Misbach, I. H. *Peran Permainan Tradisional yang Bemuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa: Laporan Hasil Penelitian*. (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2013)
- Nugrahastuti, E. Mega Puspitanigtyas. E. Puspitasari. M Salimi. "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter pada Permainan Tradisional", in *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*. (Kebumen: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2016)
- Nur, H. "Building Children's Character Through Tradisional Games". *Jurnal Pendidikan Karakter* 3, no. 1 (Januari 2013): 87-94, <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1290>.
- Rogers, C. S. J.K Sawyers. *Play In The Lives Of Children: American Series in Mathematical and Management Sciences*. (Washington DC: Natl Assn For The Education, 1995).
- Rohaeti, Eti. wawancara dengan warga desa Manggung Jaya, 2 Juni 2018.
- Santosa, Sedy. "Nilai-Nilai Pendidikan Moral dalam Tembang Macapat sebagai Penguatan Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013: Telaah Budaya Lokal". *Jurnal Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8, no. 1 (Januari 2016): 75-78.