

NILAI-NILAI EDUKATIF DALAM PERMAINAN TRADISIONAL PADA MASYARAKAT LOKAL DI SUMEDANG

Mumuh Muhtarom
Balai Pendidikan dan Pelatihan Keagamaan Bandung

Abstract

The purpose of compiling this article is to analyze the values of education in a variety of traditional games in the Sumedang community. The method used is descriptive analytical with analytical techniques through the study of meanings on symbols that appear in traditional games. The results of the discussion show that in traditional games are actually loaded with educational values for children as an effort to inherit the noble values that exist in the content of local culture. Thus it can be concluded that the values of education are basically universal despite appearing in the local face.

Key Words: Education values, Local Culture, Traditional games.

Abstrak

Tujuan penyusunan artikel ini untuk menganalisis nilai-nilai pendidikan dalam ragam permainan tradisional di masyarakat Sumedang. Metode yang digunakan deskriptif analitis dengan teknik analisis melalui studi makna atas simbol-simbol yang muncul dalam permainan tradisional. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa dalam permainan tradisional sesungguhnya sarat dengan nilai-nilai pendidikan bagi anak-anak sebagai upaya pewarisan nilai luhur yang ada dalam kandungan kebudayaan lokal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai pendidikan pada dasarnya bersifat universal meski tampil dalam wajah lokal.

Kata Kunci: Nilai, Permainan tradisional, Tradisi lokal.

PENDAHULUAN

Pemanfaatan alat indera yang dimiliki manusia adalah bagian dari rasa syukur terhadap penciptaan Tuhan. Kelima alat indera itu diantaranya: indera penglihatan, indera pendengaran, indera penciuman, indera perasa dan indera peraba. Bila semua indera digunakan, menurut tokoh pendidikan Edgar Dale, maka sangat efektif digunakan dan memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pemerolehan pengetahuan. Sesuai dengan teori filsafat empirisme bahwa pengetahuan itu bisa diterima lewat pengalaman, dalam hal ini penginderaan.

Namun globalisasi mampu menghipnotis jutaan anak Indonesia yang masih polos dan mampu memalingkan anak-anak dari kodrat yang sesungguhnya. *Game online* yang

ditawarkan semakin beragam mampu menyedot perhatian mereka. Sebut saja *Point Blank*, *ninja saga*, berbagai macam *game* di telepon genggam dan lain-lain. Belum lagi *play station* yang lebih heboh dengan sebutan PS 4. Dari mulai anak-anak sampai dewasa, mereka tahan berjam-jam berada di depan layar komputer. Mereka lupa makan, lupa tidur dan lupa akan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Mereka asyik memainkan *keyboardnya*, mendengarkan dentuman senjata yang dilancarkan olehnya kepada lawan mainnya di dunia maya. Tak puas di situ, mereka bisa membeli *cash* ke pedagang yang biasa menjual *cash* untuk membeli senjata dalam bermain *point blank* tersebut.

Otak mereka sudah diisi dengan racun dunia maya. Waktu yang seharusnya dipakai untuk bermain

dengan teman sebayanya, tercuri perhatiannya oleh pisau bermata dua—internet—bahkan yang paling mengkhawatirkan, tema dari *game online* yang disuguhkan tersebut barbau pornoaksi, kekerasan bahkan pornografi. Walaupun hanya animasi hal ini bisa berdampak negatif bagi perkembangan anak.

Di antara kehebohan permainan modern tersebut, ada sebuah masyarakat yang masih memegang tradisi leluhur nenek moyang mereka. Sebut saja Dusun Leuwilola Desa Leuwihideung Kecamatan Baturaja Kabupaten Sumedang. Dusun ini masih diramaikan dengan permainan tradisional. Setiap hari anak-anak bermain di halaman rumah mereka. Mereka sangat beruntung, karena halaman rumah mereka sangat luas, sehingga permainan tradisional ini masih sangat bisa dimainkan di sini. Permainan tradisional yang sering mereka mainkan adalah *galah, beklen, congklak, bebedugan, wak-wakung, sapintrong, dom-doman, maen kaleci, tarik tambang, makan kerupuk, maen air, panjant pinang*, dan lain-lain.

Kabupaten Sumedang adalah salah satu kabupaten di Jawa Barat yang beberapa kecamatannya masih memegang tradisi leluhur/ *karuhun* nenek moyang mereka. Sistem kepercayaan yang mereka anut tak mampu dilunturkan walaupun Islam hadir di hadapan mereka. Namun kepercayaan yang mereka anut dengan agama Islam yang mereka anut, mampu bersinergi di tengah-tengah kehidupan sosial mereka.

Artikel ini akan berusaha mendeskripsikan permainan tradisional yang merupakan tradisi turun temurun di Sumedang, serta menganalisis nilai-nilai edukatif yang dikandungnya.

METODE

Untuk menjawab permasalahan dalam artikel ini digunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analitis. Data diperoleh melalui pengamatan lapangan juga penelusuran

pada buku dan artikel, serta beberapa tayangan rekaman audiovisual di www.youtube.com terkait tema yang sedang diangkat. Data yang terhimpun dianalisa dengan teknik analisis makna untuk menelaah simbol-simbol dari setiap tatalaku dalam permainan tradisional tersebut.

KERANGKA TEORI

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk permainan yang sarat dengan nilai-nilai karakter. Permainan tradisional memiliki peran edukasi yang sangat manusiawi bagi proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Dikatakan demikian, karena secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral (Misbach: 2006).

Menurut Edgar Dale dengan teorinya *The Cone Of Experience* bahwa pengalaman langsung—permainan tradisional—mendapat tempat utama dan terbesar dalam memperoleh pengetahuan. Sedangkan belajar melalui sesuatu yang abstrak terasa di puncak kerucut. James L Mursell mengatakan bahwa belajar yang sukses (*sucessfull learning*) adalah belajar dengan mengalami sendiri, menelusuri sendiri, mencari sendiri dan akhirnya memperoleh sesuatu yang dicari. *Learning is experience, exploration and discovery* (Rasyad: 2006). Dan semua itu ada dalam permainan tradisional.

Permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai karakter itu akan dilihat dari beberapa indikator nilai-nilai karakter menurut Kemdiknas. Nilai-nilai karakter tersebut diantaranya 1. Religius, 2. Jujur, 3. Toleransi, 4. Disiplin, 5. Kerja keras, 6. Kreatif, 7. Mandiri, 8. Demokratis, 9. Rasa ingin tahu, 10. Semangat kebangsaan, 11. Cinta tanah air, 12. Menghargai prestasi, 13. Bersahabat/komunikatif, 14. Cinta damai,

Tatar Pasundan

Jurnal Balai Diklat Keagamaan Bandung

ISSN 2085-4005

Volume XIII Nomor 1 Tahun 2019

15. Gemar membaca, 16. Peduli lingkungan, 17. Peduli sosial, 18. Tanggung jawab.

Uraian dari 18 nilai pembentuk karakter bangsa yang dimaksud adalah sebagai berikut (Supranoto: 2015):

- (1) Religius, adalah sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain;
- (2) Jujur, adalah perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan;
- (3) Toleransi, adalah sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya;
- (4) Disiplin, adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan;
- (5) Kerja keras, adalah perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya;
- (6) Kreatif, adalah berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki;
- (7) Mandiri, adalah sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas;
- (8) Demokratis, adalah cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain;
- (9) Rasa ingin tahu, adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar;
- (10) Semangat kebangsaan, adalah cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya;
- (11) Cinta tanah air, adalah cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa;
- (12) Menghargai prestasi, adalah sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain;
- (13) Bersahabat/komunikatif, adalah tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain;
- (14) Cinta damai adalah sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya;
- (15) Gemar membaca, adalah kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya;
- (16) Peduli lingkungan, adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi;
- (17) Peduli sosial, adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan;
- (18) Tanggung jawab, adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

PEMBAHASAN

Sumedang sebagai rumah budaya Sunda

Sumedang adalah sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Kabupaten ini berbatasan dengan Kabupaten Indramayu di sebelah Utara, Kabupaten Majalengka di sebelah Timur, Kabupaten Garut di sebelah Selatan, Kabupaten Bandung di Barat Daya, serta Kabupaten Subang di Barat. Kabupaten Sumedang terdiri atas 26 kecamatan, dibagi lagi atas sejumlah desa dan kelurahan. Sumedang, ibukota kabupaten ini, terletak sekitar 45 km dari Kota Bandung.

Ada sekitar 4 kecamatan di wilayah Kabupaten Sumedang yang tergenang oleh air Waduk Jatigede, diantaranya Kecamatan Jatigede, Kecamatan Jatinunggal, Kecamatan Wado, dan Kecamatan Darmaraja.

Daerah genangan waduk Jatigede tersebut sebagian besar dihuni oleh masyarakat Sunda. Mereka berasal dari kelompok yang berbeda-beda yang ditunjukkan dengan mitos sejarah masing-masing. Namun diantara kelompok tersebut memiliki tujuan upacara adat yang sama. Di beberapa kecamatan terdapat upacara adat yang terkait dengan syukuran, sekalipun nama upacaranya berbeda-beda, namun tahapan dan pelaksanaan upacara memiliki kesamaan. Tujuan upacara-upacara adat tersebut adalah sebagai ungkapan rasa syukur atas keberhasilan di bidang pertanian (sawah) serta permohonan keselamatan dan kesejahteraan untuk penduduk desa mereka. Nama-nama upacara yang terkait dengan tempat tinggal (*lembur*) diantaranya *hajat lembur*, *buku taun*, *ngarot*, *ngaruwat bumi*, dan *ngarumat bumi* atau *numbal bumi* (Satriadi: 2014).

Dalam hal kepercayaan, masyarakat ke 4 kecamatan ini merupakan masyarakat yang mayoritas beragama Islam. Meski demikian, mereka

masih mempercayai eksistensi *karuhun*/ nenek moyang yang ditandai dengan masih dilakukannya ziarah-ziarah sebelum masa bercocok tanam. Di Desa Sukakorsa sendiri terdapat situs berupa makam kuno, yaitu makam Aki dan Nini Angkrih srta Aki Kulo dan Nini Kulo (Budiman: 2014).

W. D. Darmawan, dalam bunga rampai ini menyebutkan bahwa upacara-upacara yang berkaitan dengan tempat tinggal (*lembur*) telah dilaksanakan jauh sebelum kedatangan agama Islam. Ada juga yang berpendapat bahwa upacara mengelola tempat tinggal merupakan salah satu peninggalan budaya Sunda Wiwitan (Sunda Awal) berdasarkan kepada *papagon heubeul* (agama terdahulu). Dikarenakan tradisi yang hidup turun temurun ini selalu dihubungkan dengan agama atau keyakinan, maka hal ini menunjukkan bahwa tradisi yang dilaksanakan bersumber pada agama yang pada dasarnya memberikan keabsahan atas tingkah laku yang terwujud pada setiap upacara (Budiman: 2014).

Warga Desa Jemah Kecamatan Jatigede menamakan upacara ini dengan sebutan *hajat lembur*. Istilah ini memiliki makna *hajat* adalah syukuran yang menyatakan kegembiraan terhadap nenek moyang atau penghuni alam ghaib. Sementara *lembur* adalah dusun, desa atau tempat tinggal. Jadi secara utuh kata tersebut memiliki arti syukuran untuk dusun tempat tinggal mereka. Upacara sejenis ini juga dilaksanakan oleh penduduk di Desa Leuwihideung Kecamatan Darmaraja dengan nama upacara *ngaruwat bumi*. *Ngaruwat* artinya membersihkan, *bumi* artinya desa, *tempat tinggal*. Jadi kata *ngaruwat bumi* artinya usaha untuk membersihkan desa dari segala petaka dan musibah yang menyerang desa dan mengembalikan ke kondisi normal (Budiman: 2014).

Sementara Desa Sukamenak Kecamatan Darmaraja menamakan jenis

Tatar Pasundan

Jurnal Balai Diklat Keagamaan Bandung

ISSN 2085-4005

Volume XIII Nomor 1 Tahun 2019

upacara ini dengan sebutan *buku taun*. Arti kata *buku taun* adalah lembaran buku yang dibuka tiap taun. Istilah ini memiliki makna bahwa diharapkan desa ini setiap tahun terjadi perubahan ke arah yang lebih baik dari tahun-tahun sebelumnya (Budiman: 2014).

Warga Desa Karedok Kecamatan Jatigede dan Desa Cipaku Kecamatan Darmaraja menamakan upacara jenis ini dengan nama *ngarot*. Makna yang terkandung dalam kata *ngarot* adalah makan dan minum. Kata *ngarot* juga menurut warga setempat memiliki makna menghormati. Warga desa ini melaksanakan upacara *ngarot* ini dalam rangka menghormati leluhur mereka yang telah menjaga tempat tinggalnya dengan cara memberi suguhan makanan dan minuman (Budiman: 2014).

Begitu pula di Kecamatan Situraja terdapat upacara yang sama dengan sebutan yang berbeda, yaitu upacara *ngarumat bumi* atau *numbal bumi*. *Ngarumat bumi* atau *numbal bumi* memiliki makna merawat desa atau merawat tempat tinggal.

Nama-nama upacara berbeda, namun tujuan dan pelaksanaannya sama. Tujuan pelaksanaan upacara tersebut adalah ungkapan rasa syukur atas segala nikmat dan karunia yang diberikan, terutama bersyukur terhadap hasil pertanian yang mereka dapatkan. Dalam upacara tersebut terkandung pula harapan di masa yang akan datang agar pertanian yang mereka kerjakan dapat mendapatkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya.

Upacara ini juga memiliki makna sebagai usaha kolektif dalam memenuhi keinginan mereka kepada Tuhan Yang Maha Pencipta agar diberikan perlindungan dari gangguan roh-roh jahat.

Upacara-upacara ini dilaksanakan setelah panen padi. Semua upacara ini berkaitan dengan mata pencaharian utama dari masyarakat ini yaitu

bertani. Biasanya upacara dilakukan setelah panen kedua atau ketiga dalam setiap tahunnya, dan dilaksanakan pada hari Senin atau Kamis.

Pelaksanaan upacara-upacara ini berada dalam lingkup satu desa, sehingga melibatkan pihak kepala desa sampai kepada lingkup pemerintahan terkecil yaitu rukun tetangga (RT). Selain melibatkan para pimpinan formal, kegiatan ini juga melibatkan tokoh-tokoh masyarakat seperti tokoh agama, tokoh adat, tokoh pemuda, dan para pemimpin informal lainnya. Bahkan ada satu momen penting bagi mereka, tatkala desa mereka kedatangan Bupati Sumedang.

Sebelum upacara dilaksanakan, beberapa warga mencurahkan hatinya sehubungan relokasi penggenangan waduk Jatigede. Terlihat pemandangan yang sangat ironis, ketika mereka bergembira seolah tidak ada masalah. Padahal di dalam kenyataannya mereka sedih, galau dan khawatir saat mereka direlokasi tidak mendapatkan kehidupan yang lebih baik. Kegagalan dan kegelisahan ini dituangkan dalam puisi yang dibacakan di depan Bupati Sumedang.

Curahan hati bisa dilihat dari puisi berikut ini (Budiman, 2014: 50-52):

*Abdi bingah kacida, sumpingna para bapa,
Abdi neda hampura, aya pamenta
Kawajiban pamingpin, nyaah ka rakyat miskin
Rakyat nu keur prihatin, can gaduh tempat
Gaduh tanah subur, dijual ka batur
Mun imah tos digusur, rakyat beuki tagiwur
Kenging ganti rugi, henteu matak mahi
Hargana henteu murni, bapa abdi teu ngarti
Kasaha abdi menta, kasaha nya kumaha
Iwal ka para bapa, anu marulya
Abdi aya pamenta, khusus ka para bapa
Mun abdi kedah pindah, hoyong ka pasir
lempah
Daftar transmigrasi, daerah tos areusi
Dibere tanah kering, bapa abdi teu nampi
Saha nu sedih, saha nu peurih
Ngan ukur rawah riwih, abdi kamana ngalih
Najan teu gaduh harta, abdi betah kacida*

*Mangga emut ku bapa, abdi nalagsa
Nya teu nyaah ka rakyat, rakyat nu malarat
Muncaï tos ka darat, kamana lumpat
Piraku teu sedih, piraku teu peurih
Dipaksa kedah ngalih, ka tempat anu tebih
Mun pindah ti lembur, papisah jeung batur
Hate asa kiamat, aduh abdi tibelah*

Jeritan Jatigede

*Kasaha abdi nyalindung
Sangsang badan titip diri
Anu baris mikanyaah
Ka diri abdi anu laip
Pileuleuyan lembur betok
Tanah anu hejo ngemploh
Ayeuna urang mangsana
Kedah paturay*

Ragam Permainan Tradisional Pada Masyarakat Sumedang

Permainan tradisional sering disebut permainan rakyat. Permainan tradisional merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Menurut hasil penelitian Muhamad Zaini Alif—tokoh pendiri Komunitas Hong—bahwa menurut penelusuran terhadap naskah-naskah kuno, permainan tradisional ini muncul sejak abad ke 15.

Permainan tradisional merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal. Meskipun sudah sangat tua, ternyata permainan tradisional memiliki peran edukasi yang sangat manusiawi bagi proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Dikatakan demikian, karena secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/ moral (Misbach, 2006).

Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasar kebutuhan masyarakat setempat. Kebanyakan

permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena permainan ini selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu. Permainan tradisional umumnya bersifat rekreatif, karena banyak memerlukan kreasi anak. Permainan tradisional mendapat pengaruh yang kuat dari budaya setempat, oleh karena itu permainan tradisional mengalami perubahan baik berupa pergantian, penambahan maupun pengurangan sesuai dengan kondisi daerah setempat (Ahmad, 1981).

Permainan tradisional adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Pada permainan tradisional terdapat bentuk permainan yang sifatnya bertanding (*game*) dan ada pula yang bersifat lebih mengutamakan kegiatan mengisi waktu luang sebagai bentuk rekreasi atau kesenangan. Permainan tradisional Indonesia sangat beragam dan cara memainkannya tidak terlalu sulit (Ismail, 2009: 105).

Permainan tradisional adalah kekayaan khasanah budaya lokal, yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak Indonesia dengan alat-alat yang sederhana, tanpa mesin, bahkan ada yang hanya bermodal "*awak waras*" atau badan "*badan sehat*". Maksudnya, asalkan anak tersebut sehat, maka ia bisa ikut permainan. Permainan ini tidak hanya menggunakan alat yang sederhana tetapi juga bisa menggunakan badan sudah dapat bermain (Pontjopoetro, 2002: 3).

Dusun Leuwiloa Desa Leuwihideung Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang adalah sebuah dusun yang warga dusunnya masih mempertahankan tradisi leluhur nenek moyang mereka, yakni permainan tradisional.

Ragam permainan tradisional yang selalu dimainkan di Desa Leuwihideung ini diantaranya: *galah*, *bebedugan*, *beklen*, *congkak*, *sapintrong*, *domdoman*, *lolotekan*, *wak wakung* dan *layang-layang* (Tresnasih, 2014: 217). Namun, saya hanya menguraikan lima macam saja. Selebihnya bisa dilacak lewat literatur yang membahas ini.

1. *Galah*. *Galah* merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok. Permainan ini dimainkan oleh anak perempuan dan anak laki-laki. Cara bermainnya adalah setiap pemain harus memasuki kalang demi kalang yang dijaga oleh penjaga garis. Tidak mudah bagi setiap pemain untuk masuk ke setiap kalang karena terhalang oleh penjaga garis. Bila pemain dapat masuk ke salah satu kalang tanpa tersentuh tangan penjaga garis maka ia dapat melanjutkan masuk pada kalang lainnya. Sebaliknya apabila pemain tersentuh tangan penjaga garis maka ia dinyatakan mati dan tidak dapat melanjutkan permainan. Pemenang permainan adalah tim yang mampu melewati rintangan (penjaga garis). Apabila pada kedua tim sama-sama terdapat anggota yang tersentuh tangan penjaga garis maka yang menjadi pemenang adalah tim yang anggotanya paling sedikit tersentuh tangan penjaga garis. Mereka yang memenangkan permainan ini akan digendong oleh mereka yang kalah (Tresnasih, 2014: 219). Bila melihat tata cara permainan ini, di daerah lain permainan ini dinamakan permainan *gobak sodor*.
2. *Bebedugan*. *Bebedugan* dilakukan minimal oleh dua orang dan maksimal tak terbatas jumlahnya. Sedikit atau banyaknya jumlah pemain akan mempengaruhi cepat atau lamanya permainan selesai. Semakin sedikit jumlah pemain, semakin cepat permainan selesai.

Sebaliknya, semakin banyak jumlah pemain, semakin lama permainan selesai. *Bebedugan* dapat dimainkan oleh anak perempuan dan anak laki-laki. Sangat jarang *bebedugan* dimainkan oleh anak laki-laki saja. Permainan *bebedugan* diawali dengan membuat pola menyerupai lambing Palang Merah Indonesia (PMI) atau menyerupai pesawat terbang. Pola dibuat dengan menggunakan kapur tulis/ lidi/ pecahan genting. Jika pola sudah siap maka anak-anak akan bermain di atas pola itu. Pada saat akan bermain, masing-masing anak harus membawa satu pecahan genting. Permainan dimulai dengan masing-masing pemain meletakkan gentingnya pada pola kotak yang paling bawah. Selanjutnya seorang pemain berengklek (melompat dengan menggunakan satu kaki ke kotak yang kedua, lalu dilanjutkan ke kotak-kotak yang berikutnya yang menyusun menyerupai tangga, dilanjutkan ke kotak yang ada di sebelah kanan pemain, kotak di bagian atas, kotak di sebelah kiri pemain, lalu kedua kakinya secara bersama-sama diinjakkan pada kotak yang ada di bagian tengah (*cabrek*). Selanjutnya pemain kembali melompat ke kotak demi kotak yang menyerupai tangga untuk kembali ke garis awal atau garis start. Sebelum melompat ke garis start, pada pola kotak yang kedua dari bawah, pemain terlebih dulu mengambil pecahan genting miliknya yang ada di kotak yang pertama. Tahap berikutnya, pemain melemparkan pecahan genting miliknya ke kotak yang kedua dan melakukan permainan seperti pada tahap pertama, demikian seterusnya sampai genting dilemparkan pada kotak yang terakhir. Apabila pemain yang bersangkutan tidak dapat

- melemparkan genting miliknya ke kotak yang semestinya maka pemain tersebut dinyatakan mati. Selanjutnya pemain digantikan oleh yang lain. Pemain yang berhasil melempar sampai ke kotak terakhir dan melakukan engklek demi engklek dengan selamat, tanpa terjatuh, ialah yang menjadi pemenangnya. Permainan *bebedugan* ini sama dengan *pecle* atau *engkle* di daerah sunda yang lain.
3. *Beklen*. *Beklen* biasanya dimainkan oleh anak perempuan. Namun demikian di Dusun Leuwiloa dimainkan juga oleh anak laki-laki. Untuk pertandingan, *beklen* dimainkan oleh minimal dua orang. Permainan *beklen* menggunakan bola berukuran kecil yang terbuat dari karet. Bola tersebut biasa disebut dengan *bolabeklen*. Selain bola, digunakan pula enam buah *kuwuk*. Bermain *beklen* bisa dilakukan dimana saja asalkan tempat yang datar. Anak-anak biasa melakukannya di teras rumah. Cara bermain, dua anak duduk berhadapan. Seorang pemain yang akan bermain di awal, terlebih dahulu melemparkan bola ke atas setinggi mata anak yang bermain, dan di lempar dengan tangan kanannya. Ketika bola dilempar dengan tangan kanannya, dengan cepat tangan kanan tersebut mengambil *kuwuk* sebelum bola sampai di lantai. Begitu seterusnya sampai *kuwuk* yang keenam. Pemain kembali melempar bola dan mengambil *kuwuk* sebanyak 2 buah 2 buah. Pemain mengambil *kuwuk* 3 dan 3 buah, sampai terakhir pemain mengambil *kuwuk* sebanyak 6 buah. Dengan syarat *kuwuk* dan bola jangan sampai terjatuh, apabila salah satunya terjatuh, maka pemain dinyatakan mati dan digantikan oleh temannya.
 4. *Congklak*. *Congklak* atau *congkak* pada umumnya dimainkan oleh anak perempuan. Namun tak jarang anak laki-laki pun ada yang melakukannya. *Congklak* dilakukan oleh dua orang. Mereka bermain berhadap-hadapan dengan di tengahnya diletakkan papan *congklak*. Papan *congklak* terbuat dari plastic dan kayu. Berbentu persegi panjang, dan di bagian ujungnya berbentuk oval. Pada ujung-ujung papan, terdapat lubang yang ukurannya lebih besar dari lubang-lubang yang lain. Lubang yang besar itu disebut lubang induk. Di antara dua lubang besar tersebut ada dua deretan lubang dengan satu barisnya terdiri dari 5 atau 7 lubang. Alat lain yang diperlukan dalam bermain *congklak* ini adalah *kuwuk*. Jumlah *kuwuk* bergantung jumlah lubang dalam papan *congklak*. Apabila lubang kecil pada tiap deret ada 7 maka *kuwuk* yang diperlukan 2 deret x 7 lubang x 7 butir *kuwuk*, maka jumlah *kuwuk* yang dibutuhkan sebanyak 98 butir *kuwuk*. Apabila lubang kecilnya ada 5 maka *kuwuk* yang diperlukan sebanyak 2 deret x 5 lubang x 5 butir *kuwuk*, maka jumlah *kuwuk* yang diperlukan sebanyak 50 butir *kuwuk*. Cara bermain *congklak* dapat dilakukan dengan duduk di lantai atau di kursi dengan papan *congklak* di atas meja. Sebekum dimulai permainan, kedua pemain mengisi lubang-lubang kecil dengan *kuwuk*, apabila dalam papan *congklak* ada 7 lubang, maka 1 lubang diisi 7 *kuwuk* dan apabila ada 5 lubang maka 1 lubang diisi 5 *kuwuk*. Setelah *kuwuk* siap di tiap-tiap lubang, selanjutnya kedua pemain secara bersamaan menghitung 1...2...3 untuk memulai permainan. Usai hitungan ketiga, kedua pemain secara serentak meraup *kuwuk* yang ada di salah satu lubang kecil. Tidak ada

ketentuan untuk meraup kuwuk di lubang tertentu terlebih dulu. Selanjutnya satu demi satu kuwuk diisikan ke lubang-lubang kecil sampai ke lubang induk. Tahap kedua, pemain kembali dapat meraup kuwuk dari lubang mana saja asalkan lubang yang ada di deretannya. Selanjutnya kuwuk, satu demi satu diisikan ke lubang kecil dan apabila melewati lubang induk maka diisikan satu butir. Sisa kuwuk diteruskan diisikan ke lubang-lubang kecil milik lawan. Arah pengisian kuwuk searah jarum jam. Seorang pemain dinyatakan mati apabila kuwuk terakhir jatuh pada lubang yang kosong. Apabila pemain mati di daerah lawan, maka ia tidak mendapatkan apa-apa. Namun apabila pemain mati di daerahnya sendiri dan secara kebetulan lubang kecil di depannya (milik lawan) berisi kuwuk, maka ia berhak mendapatkan kuwuk milik lawannya dan selanjutnya dimasukkan ke dalam lubang induk miliknya. Cara mendapatkan kuwuk seperti ini diistilahkan dengan *nembak*. Selanjutnya, untuk sementara yang *nembak* berhenti bermain sampai lawannya mati. Penentuan pemenang permainan *congklak* ada dua versi. Versi pertama, seorang pemain dinyatakan menang jika kuwuk milik lawan mainnya telah habis lebih dulu, sementara kuwuk miliknya masih ada, versi pertama diistilahkan dengan menang papan. Adapun versi kedua adalah kemenangan ditentukan dari banyaknya mengumpulkan kuwuk di lubang induk. Kuwuk yang lebih banyak jumlahnya, ialah yang menang.

5. *Wak-wakung*. Nama *wak-wakung* juga digunakan untuk permainan serupa yang ada di Jakarta. Di daerah lain, permainan serupa lebih dikenal dengan sebutan *oray-orayan*. *Wak-*

wakung merupakan permainan yang meniruka ular sedang berjalan. Inti permainannya adalah masing-masing ular harus menambah panjang ekornya alias menambah jumlah anggotanya dengan cara memangsa dari ular yang menjadi lawannya. Permainan ini sifatnya hiburan. Pemainnya bisa anak perempuan saja, anak laki-laki saja atau gabungan keduanya. Semakin banyak jumlah pesertanya akan semakin meriah permainannya. Dari beberapa jumlah pesertanya, dua orang bertugas sebagai induk atau kepala ular. Biasanya yang menjadi kepala ular adalah yang berbadan tinggi, sedangkan untuk bagian badan hingga ke ekor akan semakin rendah atau pendek. Permainan diawali dengan kedua kepala ular membuat semacam terowongan dengan cara mengangkat kedua tangannya tinggi-tinggi lalu kedua telapak tangannya saling ditempelkan. Sementara itu peserta lain berbaris memanjang ke belakang. Pemain pada posisi baris kedua dan seterusnya memegang pundak atau pinggang teman yang ada di depannya. Mereka berjalan berlenggak lenggok bagaikan seekor ular melewati terowongan sambil bernyanyi, berikut syairnya:

Oray-orayan

*Oray-orayan luar leor mapay sawah
Entong ka sawah parena keur sedeng
beukah*

*Mending ge ka leuwi di leuwi loba nu
mandi*

Saha anu mandi anu mandina pandeuri

*Oray-orayan luar leor mapay kebon
Entong ka kebon di kebon loba nu
ngangon*

*Mending ge ka leuwi di leuwi loba nu
mandi*

Saha anu mandi anu mandina pandeuri

Di akhir lagu, salah seorang anggota badan ular yang secara kebetulan

berada di dalam terowongan ditangkap dengan cara kedua tangan kepala ular diturunkan. Dengan demikian yang tertangkap dalam posisi terkurung. Selanjutnya yang tertangkap akan disuruh memilih untuk ikut salah satu dari dua kepala ular dengan anak buahnya berbaris memanjang. Terbentuklah kemudian dua kelompok ular. Kepala ular saling berhadap-hadapan lalu satu dan lainnya saling berusaha untuk mengambil lawannya.

Nilai-nilai Edukatif dalam Permainan Tradisional Masyarakat Sumedang

Menurut Baihaqi, seperti yang ditulis Eka Nugrahastuti, nilai adalah konsep-konsep umum tentang sesuatu yang dianggap baik, patut, layak, pantas yang keberadaannya dicita-citakan, diinginkan, dihayati, dan dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi tujuan kehidupan bersama di dalam kelompok masyarakat tersebut, mulai dari unit kesatuan sosial terkecil hingga suku, bangsa, dan masyarakat internasional. Menurut Powney dalam artikel yang sama, nilai meliputi wilayah keyakinan (*belief*) dari agama dan moral; nilai juga merujuk pada aspek-aspek lain mengenai bagaimana hidup berlangsung secara terus menerus. Nilai mencakup aspek kognisi, emosi dan perilaku. Menurut Hall dan Tonna nilai merupakan ekspresi dari konsep-konsep yang merepresentasikan sekumpulan energi yang dinamis (Nugrahastuti).

A. Nilai-nilai Edukatif Pada Permainan Tradisional *Galah*

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *galah* antara lain adalah nilai kejujuran, nilai sportivitas, nilai kerjasama, nilai pengaturan strategi dan nilai kepemimpinan (Nugrahastuti).

1. Nilai Kejujuran

Transfer nilai dalam permainan *galah* terjadi melalui penghayatan yang langsung dari pengalamannya bermain. Anak akan memiliki nilai kejujuran karena dalam bermain ia berusaha untuk jujur. Jika berada dalam kelompok yang mendapat giliran bermain mengakui jika tersentuh lawan atau melewati batas mati. Dan jika berada dalam kelompok jaga garis, tidak berbuat curang dengan tidak keluar dari garis penjagaan.

2. Nilai Sportivitas

Nilai ini juga bisa diperoleh anak melalui pembiasaan mengikuti aturan yang ada dalam Permainan *galah*. Misalkan anak terbiasa bermain sportif maka ia akan memiliki nilai sportivitas dengan sendirinya.

3. Nilai Kerjasama

Nilai kerjasama yang dapat diambil dari permainan *galah* adalah kerjasama dari anggota tim yang berjaga maupun anggota tim yang bermain. Anggota tim yang berjaga berusaha mempertahankan garis batas agar tim lawan tidak bisa melewati garis batas tersebut. Sedangkan anggota tim yang bermain berusaha melewati garis batas agar keseluruhan bisa mencapai rute bolak-balik. Apabila tidak ada kerjasama sesama tim, maka tim tidak akan mendapat kemenangan.

4. Nilai Pengaturan Strategi

Nilai pengaturan strategi yang dapat diambil dari permainan *galah* adalah merangsang aktivitas berpikir menentukan strategi untuk menerobos garis penjagaan lawan, melihat situasi dan kondisi mengambil kesempatan, mengecoh lawan dan memikirkan bagaimana cara memperoleh kemenangan tanpa tersentuh penjaga garis. Dengan strategi yang bagus, kemenangan dalam bermain *galah* akan mudah diraih.

5. Nilai Kepemimpinan

Dalam permainan *galah* diperlukan pemimpin untuk mengatur

anggotanya. Nilai kepemimpinan didapat dengan menirukan dari anak yang lebih tua dalam memimpin dan mengatur permainan *galah* sehingga akhirnya anak yang lebih kecil juga memiliki nilai kepemimpinan.

B. Nilai-Nilai Edukatif Pada Permainan Tradisional *Bebedugan*

Dalam permainan *bebedugan* terdapat nilai-nilai yang terkandung dalam setiap permainannya seperti melatih kedisiplinan, ketangkasan, bersosialisasi, dan kesehatan.

1. Nilai Kedisiplinan

Transfer nilai pada permainan *bebedugan* terjadi melalui penghayatan para pemainnya. Nilai kedisiplinan ini ditunjukkan secara tidak langsung saat pemain mau mematuhi peraturan yang ada pada permainan *bebedugan*. Selain itu, ditunjukkan saat para pemain mau mengantri menunggu gilirannya main.

2. Nilai Ketangkasan

Nilai ketangkasan dapat dilihat dari gerakan anak saat melakukan permainan *bebedugan*. Gerakan lompat-lompatan dengan satu kaki dapat melatih ketangkasan anak dan juga keseimbangan fisik.

3. Nilai Sosial

Nilai sosial yang terkandung pada permainan *bebedugan* dapat dilihat dari jumlah anak yang ikut pada permainan *bebedugan*. *Bebedugan* biasanya dimainkan oleh 2-5 anak, sehingga mau tidak mau mereka harus bersosialisasi dan saling berkomunikasi satu sama lain.

4. Nilai Kesehatan

Nilai kesehatan pada permainan *bebedugan* ini dapat dilihat dari gerak melompat-lompat yang dimainkan oleh anak-anak. Saat melompat anak telah melakukan olah raga sehingga mendapatkan tubuh yang sehat.

C. Nilai-Nilai Edukatif Pada Permainan Tradisional *Beklen*

1. Nilai Ketangkasan

Nilai ketangkasan pada permainan *beklen* adalah ketika si pemain *beklen* dengan cepatnya mengambil kuwuk sebelum *bolabeklen* sampai ke lantai.

2. Nilai kejujuran

Nilai kejujuran pada permainan ini adalah ketika si pemain mengakui kesalahannya jika kuwuk yang dia mainkan terkena ke kuwuk yang lain, dan permainan dikatakan mati.

D. Nilai-Nilai Edukatif Pada Permainan Tradisional *Congklak*

1. Nilai Kejujuran

Nilai kejujuran pada permainan ini adalah ketika si pemain dengan jujur menyimpan biji/ kuwuk ke lubang miliknya dan ke lubang orang lain.

2. Nilai Sosial,

Nilai sosial permainan ini dilakukan secara bersama-sama maka akan terjalin suatu kontak sosial di antara pemainnya. Selain itu dengan memberi kuwuk ke lubang milik orang lain, si pemain belajar berbagi sehingga memiliki jiwa sosial.

E. Nilai-Nilai Edukatif Pada Permainan Tradisional *Wak-wakung*

1. Nilai Kerjasama

Nilai kerjasama pada permainan ini adalah ketika para pemain dengan bersama-sama membentuk ular yang panjang, melenggak lenggok memutar dan masuk terowongan.

2. Nilai Keindahan

Nilai keindahan dalam permainan ini adalah para pemain membentuk ular panjang yang indah dan melenggak lenggok kesana kemari.

3. Nilai Kepemimpinan

Nilai kepemimpinan pada permainan ini adalah ketika para pemain yang menjadi ular tersebut, kemudian menentukan pemimpin

mana yang dipilih untuk menjadi pemimpin pengganti pemimpin yang utama.

Bila merujuk pada pembagian *religious experience* menurut Joachim Wach, maka apa yang peneliti lakukan termasuk dalam kategori yang ketiga. Ia membagi bentuk ungkapan pengalaman keagamaan menjadi tiga, yaitu dalam bentuk pemikiran, dalam bentuk perbuatan, dan dalam bentuk persekutuan. Wach bahkan menegaskan bahwa ungkapan pengalaman pertama dan kedua hanya dapat memperoleh bentuknya yang nyata dan riil pada ungkapan yang ketiga, yaitu masyarakat. Persekutuan atau komunitas adalah komponen penting dalam mengungkapkan dan mengartikulasikan sesuatu yang sakral. Pada masyarakatlah sesuatu yang sakral itu menemukan wujudnya saat berkelindan dengan kehidupan manusia sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini sesungguhnya menysasar inti dari bentuk pengalaman keagamaan, yaitu persekutuan atau komunitas.

Pada komunitas aliran kepercayaan di Sumedang, bentuk ungkapan pengalaman keagamaan itu diwujudkan dalam berbagai hal, salah satunya adalah permainan tradisional. Berbagai permainan tradisional yang dimainkan di tengah-tengah komunitas tersebut adalah sarana yang sangat efektif untuk menanamkan berbagai karakter yang sangat dibutuhkan oleh para penganutnya, tidak terkecuali anak-anak. Nilai kejujuran misalnya, adalah nilai yang diangungkan dalam sistem kepercayaan masyarakat Sumedang dalam rangka mempertahankan berbagai praktek keagamaan yang telah diwariskan secara turun-temurun. Penanaman nilai kejujuran pada anak-anak tidaklah efektif bila hanya diwacanakan atau diwartakan pada mereka. Dibutuhkan pendekatan tersendiri pada anak-anak bila ingin

mengabarkan betapa pentingnya kejujuran itu. Maka, permainan tradisional adalah solusinya. Pada permainan tradisional inilah anak-anak menemukan wahana yang tepat untuk belajar nilai-nilai yang juga terkandung dalam sistem kepercayaan yang dianut oleh masyarakat sekitar, salah satunya adalah kejujuran itu.

Saat pemerintah, melalui kemdiknas, memformulasikan karakter bangsa menjadi 18, sesungguhnya hal tersebut telah terkandung dalam permainan tradisional. Dengan kreativitas yang dimiliki oleh komunitas, mereka menciptakan berbagai permainan tradisional dalam rangka penanaman karakter. Bila dilihat lebih jauh, 18 karakter yang diformulasikan oleh pemerintah adalah juga karakter yang diinginkan oleh masyarakat penganut sistem kepercayaan di Sumedang. Bila pemerintah masih berbicara dalam tahap wacana, maka komunitas di Sumedang ini telah mempraktikkannya. Di tengah-tengah gempuran berbagai permainan canggih yang mengglobal dan menggerus karakter bangsa, komunitas aliran kepercayaan di Sumedang berusaha sekuat tenaga mempertahankan berbagai permainan tradisional, demi penanaman berbagai nilai karakter yang terkandung di dalamnya.

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam tradisi lokal juga terdapat nilai-nilai pendidikan yang penting dan universal. Masyarakat lokal melalui kearifannya telah menjalin pesan edukatif bagi generasi penerusnya melalui aneka permainan tradisional yang pada dasarnya sebagai bentuk pewarisan nilai budaya. Dengan demikian, diharapkan berbagai permainan tradisional tersebut dapat dipertahankan dan dilestarikan di tengah-tengah arus globalisasi yang menawarkan berbagai

Tatar Pasundan

Jurnal Balai Diklat Keagamaan Bandung

ISSN 2085-4005

Volume XIII Nomor 1 Tahun 2019

permainan yang justru dapat merusak karakter anak bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Yunus. 1981. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Budiman, Hari Ganjar *Nilai Budaya Lokal Pada Masyarakat di Desa Sukakersa Kecamatan Jatigede Sumedang*, Bunga Rampai Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat Sumedang, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung. CV Mawar Putra Perdana Bandung.
- https://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Sumedang
<https://www.youtube.com/watch?v=zZ9JzcS1Ocw>
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Jogjakarta: Pilar Media.
- Misbach. 2006. *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*.
- Nugrahastuti, Eka, dkk. *Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional*, Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN.
- Pontjopoetro, dkk. *Permainan Anak, Tradisional dan Aktivitas Ritmik (Modul 3)*. Jakarta. Pusat Penerbitan UT.
- Rasyad, Aminuddin. 2006. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta. Uhamka Press.
- Satriadi, Yudi Putu. 2014. *Upacara Syukuran Terkait Dengan Lembur Di Tengah Isu Rendaman Waduk Jatugede*. Bunga Rampai Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat Sumedang, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung. CV Mawar Putra Perdana Bandung.
- Supranoto, Heri, *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran SMA*, Jurnal Promosi, Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro.
- Tresnasih, Rian Intani. 2014. *Bermain Ala Anak-Anak Leuwihideung*. Bandung. Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung.
- Wach, Joachim, *Ilmu Perbandingan Agama – Inti dan Bentuk Pengalaman Keagamaan*