

PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA DALAM MEMBANGUN KARAKTER WARGA NEGARA

Suarifqi Diantama¹
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Banten¹
Email : sdiantama@gmail.com¹

Naskah diterima: 24/12/2017 revisi: 26/03/2018 disetujui: 23/04/2018

Abstrak

Permainan tradisional memiliki nilai dan mengandung unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi nilai-nilai karakter yang terdapat didalam permainan tradisional sunda yang ada di Komunitas Hong Dago Bandung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi etnografi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter dalam permainan tradisional sunda pada dasarnya berupa nilai-nilai kebaikan seperti kejujuran, kedisiplinan, kepatuhan, keindahan, kebersamaan, toleransi, tenggang rasa, tanggung jawab, kepemimpinan, kesadaran, kearifan, kekuatan fisik, dan sportifitas. Proses pengembangan karakter berpijak pada aspek mengenal alam, mengenal lingkungan, dan mengenal Tuhan, dilakukan dengan upaya memperkenalkan, memahami, dan mengajarkan melalui cara pembiasaan dan keteladanan.

Kata Kunci : Permainan Tradisional Sunda, Karakter Warga Negara

SUNDANESE TRADITIONAL GAMES IN BUILDING THE CHARACTER OF CITIZENS

ABSTRACT

The traditional game has value and contains elements of education in it. This study aims to identify the character values contained in the traditional Sundanese game in the Community Hong Dago Bandung. This research uses qualitative approach with ethnography study method. The results show that the characters in traditional Sundanese games are basically values of goodness such as honesty, discipline, obedience, beauty, togetherness, tolerance, tolerance, responsibility, leadership, awareness, wisdom, physical strength, and sportsmanship. The process of developing a character based on the aspect of knowing nature, knowing the environment, and knowing God, conduct as the offer to understanding, and teaching by way of habituation and modeling.

Keyword : Sundanese Traditional Game, Nation Character of Citizens

PENDAHULUAN

Persoalan tentang karakter bangsa menjadi sorotan utama masyarakat dunia tidak terkecuali Indonesia. Indonesia adalah negara yang multikultur dengan keanekaragaman kebudayaan yang dimilikinya mulai dari ras, suku, bahasa, dan agama. Keanekaragaman tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi Indonesia untuk tetap menunjukkan identitas dirinya dengan negara-negara lainnya dalam pergaulan dunia Internasional. Tilaar (2007: 15) menyatakan etnisitas, identitas budaya, kepemilikan serta kebanggaan terhadap kebudayaan sendiri dalam rangka kehidupan bersama dalam suatu "political nation-state", merupakan bentuk kehidupan negara yang modern dewasa ini. Kesadaran tersebut hanya dapat dicapai melalui proses pendidikan atau proses komunikasi antara individu sebagai anggota keluarga dan masyarakat etnisnya dalam lingkup kehidupan bersama sebagai suatu bangsa. Setiap suku bangsa membangun dan mengembangkan kebudayaan itu melalui pengalaman-pengalaman yang pernah dialaminya dan melalui pengetahuan-pengetahuan yang dimilikinya (Tulolli, 2003: 27). Karakter bangsa dapat tumbuh dan berkembang melalui kebudayaan-kebudayaan lokal yang berkembang pada masyarakat daerah tertentu.

Perkembangan karakter suatu masyarakat terbentuk dari nilai-nilai, norma, adat istiadat, yang dijunjung tinggi oleh masyarakat yang berada di wilayah setempat. Begitu pula halnya dengan masyarakat Sunda yang ada di Provinsi Jawa Barat. Nilai-nilai, tradisi, norma, dan adat istiadat itu merupakan hasil kebudayaan dan kebiasaan masyarakat. Seperti yang dikemukakan oleh Taylor (dalam Soelaeman, 2010: 19) bahwa kebudayaan atau pun yang disebut peradaban, mengandung pengertian yang luas, meliputi pemahaman perasaan suatu bangsa yang kompleks meliputi pengetahuan,

kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, dan pembawaan lainnya yang diperoleh dari anggota masyarakat. Karakter bangsa tumbuh dan berkembang di dalam kehidupan masyarakat, salah satunya melalui permainan.

Permainan merupakan kegiatan spontan, tanpa beban yang dilakukan manusia dengan atau tanpa alat permainan untuk mendapatkan kegembiraan. Dari sekian banyak permainan terdapat jenis permainan yang bersifat edukatif yang mengandung unsur-unsur pendidikan didalamnya. Media pembelajaran edukatif yang bersifat alamiah justru telah hadir sejak lama yang berangkat dari akar tradisi dan alam secara sinergis yang dinamakan permainan tradisional.

Permainan Tradisional

Permainan menurut adalah suatu aktifitas yang melibatkan proses pembelajaran secara tidak formal dan mewujudkan suatu suasana yang dapat merangsang untuk belajar dan menguasai keterampilan. Dalam bermain, anak membuat pilihan, memecahkan masalah, berkomunikasi, dan bernegosiasi. Mereka menciptakan peristiwa khayalan, melatih keterampilan fisik, sosial, dan kognitif. Permainan tradisional adalah permainan tradisi rakyat suatu daerah, permainan ini bisa menjadi sarana yang baik dalam mengembangkan pendidikan anak. Salah satu yang utama, permainan ini mampu memberikan unsur pendidikan pada anak dengan biaya murah dan hasil yang memuaskan. Permainan tradisional sangat sarat dengan nilai etika moral dan budaya masyarakat pendukungnya. Di samping itu permainan tradisional atau permainan rakyat mengutamakan nilai kreasinya juga sebagai media belajar. Permainan tradisional menanamkan sikap hidup dan keterampilan seperti nilai kerjasama, kebersamaan, kedisiplinan, kejujuran, dan musyawarah mufakat karena ada aturan yang harus

dipenuhi oleh para pemain. Dalam permainan tradisional banyak melibatkan gerak tubuh, melibatkan lagu atau suara sebagai media, melibatkan alat main. Permainan yang melibatkan lagu lebih mengutamakan syair lagu yang isinya memberi ajakan, menanamkan etika dan moral, maupun hanya bersenang-senang saja.

Materi, proses, dan fungsi permainan tradisional juga merupakan media yang tepat untuk belajar. Lewat permainan tradisional, Anak bisa bermain dengan ceria. Setelah permainan usai, tanpa mereka sadari ada pengetahuan yang mereka dapatkan. Permainan tradisional memberikan pembelajaran kepada anak mengenai pentingnya menjaga lingkungan, menghormati sesama, hingga cinta kepada Tuhan. Permainan tradisional dekat dengan alam dan memberikan kontribusi meningkatkan kecerdasan natural anak, juga bagi pengembangan pribadi anak. Permainan ini bisa dibuat sendiri sehingga dapat melatih kreativitas dan tanggung jawab anak.

Karakter

Karakter Warganegara

Secara harfiah, karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti "*to mark*" atau menandai dan memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku, seseorang dapat disebut sebagai orang yang berkarakter (*a person of character*) apabila tingkah lakunya sesuai dengan kaidah moral (Q-Anees dan Hambali, 2008: 107). Dalam pengertian harfiah, karakter mempunyai makna psikologis atau sifat kejiwaan karena terkait dengan kepribadian, akhlak atau budi pekerti, tabiat, watak, sifat kualitas yang membedakan seseorang dengan yang lain. Menurut Battistich dalam (Musfiroh 2008, hlm. 27) "karakter mengacu kepada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*)". Oleh karena itu, perilaku setiap orang yang diwujudkan melalui sikapnya dapat dinilai berdasarkan

kaidah-kaidah yang dianggap baik di dalam masyarakat tersebut.

Karakter merupakan jatidiri manusia yang mengalami perkembangan sebagai akibat pengaruh luar perlu dikembangkan dan dibangun. Oleh karena itu pembinaan karakter merupakan kewajiban manusia agar generasi penerus memiliki karakter seperti yang diharapkan oleh masyarakat tempat individu akan hidup dalam membawa diri menuju sukses. Sedangkan Istilah "warga negara" dalam kepustakaan Inggris dikenal dengan istilah "*civic*", "*citizen*", atau "*civicus*". Menurut Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2006 tentang Kewarganegaraan disebutkan bahwa warga negara adalah warga suatu negara yang ditetapkan berdasarkan peraturan perundang-undangan. Pendidikan Kewarganegaraan adalah menyiapkan generasi agar menjadi warga negara yang baik (*to be good citizens*”).

Karakter secara koheren memancar dari hasil olah pikir, olah hati, olah rasa dan karsa, serta olah raga yang mengandung nilai, kemampuan, kapasitas moral, dan ketegaran dalam menghadapi kesulitan dan tantangan (Budimansyah, 2010, hlm. 23). Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran dalam membangun karakter warga negara. Keterkaitan Karakter dengan Pendidikan Kewarganegaraan dalam membangun karakter warganegara adalah dalam hal mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Sebagaimana diungkapkan oleh Budimansyah (2010: 21) mengemukakan bahwa perspektif Pendidikan Kewarganegaraan adalah membangun pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), kecakapan kewarganegaraan (*civic skill*), dan watak kewarganegaraan (*civic disposition*) yang harus dimiliki oleh warganegara yang baik". Sementara itu permainan tradisional mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dan kreativitas yang sesuai dengan minat dan kebutuhan. Dengan kesamaan dalam hal karakter, maka pengembangan karakter yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, sama-sama menjadi tujuan penting baik dari Pendidikan

Kewarganegaraan maupun kegiatan dalam permainan tradisional. Karakter warganegara yang memiliki nasionalisme dapat dikembangkan melalui permainan tradisional.

Menurut Nurmalina dan Syaifullah (2008: 19) bahwa pengertian warga negara yang baik adalah warga negara yang baik adalah yang memiliki kepedulian terhadap keadaan yang lain, memegang teguh prinsip etika dalam berhubungan dengan sesama, berkemampuan untuk mengajukan gagasan atau ide-ide kritis, dan berkemampuan membuat menentukan pilihan atas dasar pertimbangan-pertimbangan yang baik”.

Sebagai elemen penting dalam suatu negara, maka warga negara dituntut untuk memiliki sejumlah karakteristik yang baik untuk dapat menopang berlangsungnya proses pembangunan. Sedangkan menurut Cogan yang dikutip oleh Djahiri (1985: 92) memiliki pandangan tersendiri tentang ciri-ciri warga negara yang baik, yang menurutnya warga negara yang baik adalah warga negara yang minimal harus memiliki indikator- indikator sebagai berikut :

- a. Rasa kepribadian atau jati diri mandiri (*a sense of identity*)
- b. Rasa nikmat atas sejumlah haknya baik *legal, political, sosio economical rights* dan mampu menjalankannya secara baik dan benar
- c. Rasa tanggung jawab akan kewajiban-kewajiban (*obligation*) yang menjadi keharusannya.
- d. Minat dan keterlibatan akan *public affairs* (kepentingan umum)
- e. Kemampuan untuk menyerap dan menerima nilai-nilai dasar kemasyarakatan (*basic societal values*).

Indikator yang dikemukakan oleh Cogan mempunyai kelemahan yaitu tidak menempatkan kehidupan warga negara yang berorientasi keatas, dimana warga negara mengaktualisasikan nilai-nilai Ketuhanan Yang Maha Esa dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat dimengerti, mengingat pandangan ini lahir dari kondisi sosial

budaya yang liberal dan sekuler. Pada dasarnya penulis berpandangan bahwa karakteristik warga negara yang baik, yang paling utama adalah taat pada ajaran agamanya, hal ini pun sesuai dengan konteks sosial budaya masyarakat indonesia yang religious. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa warga negara yang baik yang dilukiskan di atas adalah warga negara yang dapat melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai seorang individu sesuai dengan falsafah Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dimana menurut pandangan Creswell (2017: 4) bahwa penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif melibatkan upaya-upaya penting seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari para partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ke tema-tema umum, dan menafsirkan makna data. Dengan demikian, yang penting adalah pengalaman, pendapat, perasaan, dan pengetahuan partisipan (Patton, 1990). Oleh karena itu semua perspektif menjadi bernilai bagi peneliti sehingga penelitian ini menjadi humanistik karena peneliti tidak kehilangan sisi kemanusiaan dari suatu kehidupan sosial.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan desain etnografi sebagaimana diungkapkan oleh Creswell bahwa (2017: 19) etnografi adalah rancangan penelitian yang berasal dari antropologi dan sosiologi yang didalamnya peneliti menyelidiki pola perilaku, bahasa, dan tindakan dari suatu kelompok kebudayaan dilingkungan yang alamiah dalam periode waktu yang cukup

lama. Dalam hal ini peneliti mengamati pola perilaku secara natural dari dari kelompok kebudayaan di Jawa Barat yaitu Komunitas Hong Dago Bandung. Tujuan dari penelitian dengan menggunakan metode studi etnografi ini agar dapat mendeskripsikan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung di dalam permainan tradisional sunda di komunitas Hong, kemudian mengkaji bagaimana sikap karakter warga negara anggota yang telah menjadi anggota komunitas hong.

Waktu dan Tempat Penelitian

Menurut Nasution (2003: 43) mengungkapkan bahwa “Lokasi penelitian menunjukkan pada pengertian tempat atau lokasi penelitian yang dicirikan oleh adanya unsur-unsur yaitu pelaku, tempat dan kegiatan yang dapat diobservasi dan lokasi tersebut menggambarkan lokasi situasi sosial. Penelitian ini dilakukan di Pakarangan Ulin Komunitas Hong yang terletak di Jalan Bukit Pakar Utara Nomor 35 Dago Pakar Bandung. Ciri khas dari metode etnografi adalah waktu penelitian yang cukup lama agar dapat menemukan makna dari sebuah data yang dikumpulkan. Penelitian ini dilakukan selama 6 bulan dimulai dari bulan Februari sampai Juli 2016.

Target/Subjek Penelitian

Menurut Sugiyono (2009: 215) menjelaskan bahwa dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, tetapi oleh Spradley dinamakan “Social Situation” atau situasi sosial yang terdiri atas tiga elemen, yaitu tempat (place), pelaku (actor), dan aktivitas (activity) yang berinteraksi secara sinergis. Situasi sosial tersebut dapat dinyatakan sebagai objek penelitian yang ingin difahami secara lebih mendalam “apa yang ada terjadi” di dalamnya.””. oleh karena itu sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah manusianya. Data Primer dalam penelitian ini adalah penggagas komunitas hong, pelatih dan anggota yang terdiri dari kalangan anak-anak, remaja, dan dewasa. Data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen yang berkaitan dengan

permainan tradisional yang ada di komunitas hong.

Prosedur

Penelitian akan dilakukan pada Komunitas Hong, data. Data akan di kumpulkan dan analisis untuk dapat di gunakan menarik kesimpulan.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah penting dalam suatu penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan. Menurut Jakni (2017: 89) data yang diperoleh haruslah merupakan data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Semenatar Nazir (2006) mengemukakan bahwa pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa teknik pengumpulan data merupakan suatu cara atau prosedur yang sistematis untuk mengumpulkan data yang diperlukan dan dapat menafisirkan makna dari data tersebut.

Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Prosedur penelitian yang dilakukan adalah menyusun beberapa instrumen pertanyaan wawancara, melakukan izin penelitian kepada pimpinan komunitas hong, mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, serta melakukan dokumentasi guna mendapatkan informasi yang bermakna dari permasalahan yang telah dijelaskan.

Teknik Analisis Data

Tahap analisis data merupakan tahap dimana data yang sudah terkumpul akan diolah untuk menemukan kesimpulan akhir dari penelitian yang dilakukan. Peneliti harus mempertimbangkan keseimbangan antara deskripsi, analisis dan interpretasi sehingga masing-masing menjadi elemen terpenting dari analisis data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada analisis data kualitatif hasil pengembangan Miles & Huberman dalam Diantama yang terdiri dari tiga tahap,

meliputi; reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi yang secara jelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut penggagas komunitas Hong bahwa saat ini komunitas hong telah berhasil mendokumentasikan 250 jenis permainan anak tradisional Sunda, 213 permainan anak tradisiona Jawa Tengah dan Jawa Timur, 50 jenis permainan anak tradisional lampung, 100 jenis permainan tradisional dari 10 negara. Komunitas Hong didirikan pada tahun 2003 dan telah memiliki 150 anggota yang berasal dari berbagai kalangan masyarakat. Kelompok anak adalah pelaku dalam permainan, sedangkan untuk anggota dewasa sebagai pembuat mainan. Komunitas Hong berusaha menggali dan merekonstruksi mainan rakyat, baik itu dari tradisi lisan atau tulisan. Komunitas mainan rakyat ini juga berusaha memperkenalkan mainan rakyat dengan tujuan menanamkan pola pendidikan masyarakat. Bahkan, agar seorang anak mengenal dirinya, lingkungannya dan sang pencipta.

Komunitas Hong sebagai pusat kajian mainan rakyat mencoba untuk melestarikan produk mainan rakyat sebagai artefak budaya, agar tidak punah dan tetap lestari. Komunitas Hong pun melakukan binaan budaya bermain anak melalui pelatihan untuk anak-anak agar budaya bermain yang berbasis budaya lokal tetap bertahan. Selain itu, Komunitas Hong juga mengembangkan produk mainan rakyat sebagai dasar pengembangan mainan anak yang ada untuk kebutuhan dalam dunia pendidikan. Permainan tradisional secara umum menggambarkan mengenai konsep pengenalan akan Tuhan, Alam dan diri. Melalui permainan tradisional orang belajar bersosialisasi, mengatasi kesepian, mengatur keseimbangan otak, bekerja sama, serta mengenal lingkungan. Perbedaan besar antara permainan masa kini dan mainan tradisional tidak hanya melatih otak, permainan tradisional juga melatih rasa. Hal itulah yang tidak ada dalam permainan

modern. Permainan sekarang banyak yang dibuat untuk melatih kreativitas, namun, permainan tradisional diciptakan untuk melatih psikomotorik, pedagogis, psikologis, dan banyak hal yang ada dalam diri manusia.

Ada banyak hal yang bisa diambil dari mainan tradisional yaitu permainan tradisional memberikan pembelajaran kepada anak mengenai pentingnya menjaga lingkungan, menghormati sesama, hingga cinta kepada Tuhan. Contohnya adalah permainan Sunda seperti jajangkungan, hatong, celempung, dan kolecer. Permainan tradisional banyak mengandung nilai-nilai manfaat yang dirasakan oleh dirinya sendiri permainan perepet jengkol dimainkan dengan cara anak-anak saling membelakangi lalu melipat kakinya. Setelah itu berputar ke arah kanan atau kiri sambil meloncat sesuai irama. Pembentukan karakter yang dikembangkan melalui permainan perepet jengkol adalah anak-anak mengetahui keberadaan dirinya, terbiasa untuk jujur, terbiasa untuk bertanggungjawab. Permainan perepet jengkol adalah permainan bagaimana seseorang menitipkan setengah badan ke orang lain, dan kita mempertanggungjawabkannya setelah badan orang lain ke kita. Disanalah timbul bahwa dia harus mengikuti ritme bertiga orang tersebut, bekerja sama, kekompakan, sehingga bisa mempertanggungjawabkan setengah badan punya orang. Darisanalah anak-anak mulai biasa memasuki nilai-nilai tanggung jawab pada dirinya.

Melihat manfaat dari permainan tradisional Sunda mendorong anak dalam proses pendidikannya diluar. Dengan adanya sebuah kampanye bermaksud mengajak anak usia 6-12 tahun dalam memperkenalkan serta memilih permainan yang menunjang proses perkembangannya sekaligus melestarikan kebudayaan lokal, khususnya permainan tradisional Sunda.

Permainan tradisional yang dikembangkan di komunitas Hong sangat beragam jenisnya seperti slepdur, perepet jengkol, ayang-ayang gung, tokecang, pacublek-cublek uang, ambil-ambilan,

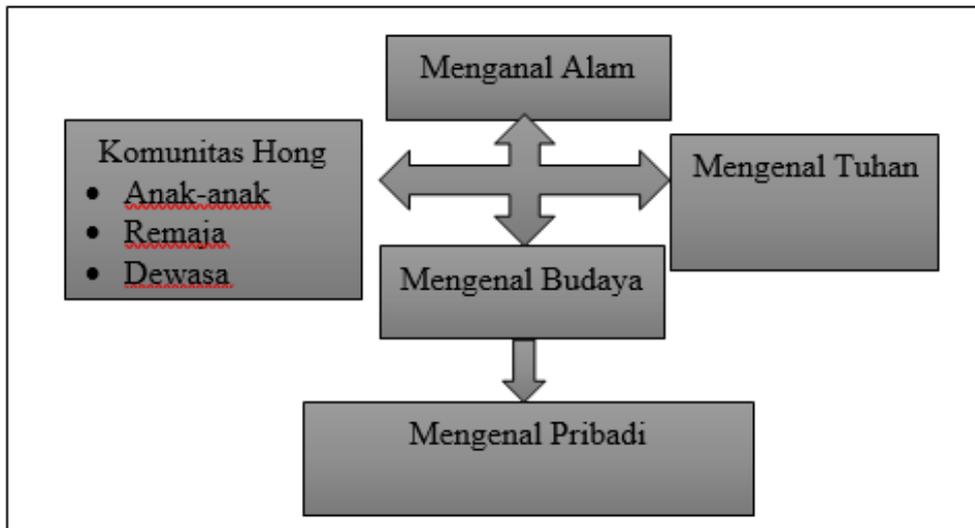
ucang-ucang angge, paciwit-ciwit lutung, oray-orayan, dan hompimpah. Fungsi dari keberadaan Komunitas Hong di Dago Pakar Utara sangat membantu anak-anak dalam mengenali aset kebudayaannya sendiri. Dengan demikian, keberadaan permainan tradisional masih bisa bertahan hingga saat ini, di tengah gencarnya berbagai mainan dan permainan modern. Komunitas hong juga memperkenalkan beberapa alat musik tradisional Sunda, seperti Karinding (alat musik perkusi terbuat dari bambu atau pelepah batang aren, dimainkan dengan di tabuh dan diresonansikan dengan mulut), Keprak (batang bambu yang di belah pada salah satu sisinya, biasa di pakai di pagelaran wayang), Hatong (alat musik tiup terbuat dari bambu), Celempung (alat musik perkusi berbentuk trapesium, ada kotak suara dan dawai-dawai), dan aneka alat musik lainnya.

Kegiatan di komunitas Hong dilakukan setiap hari (selepas jadwal sekolah) hingga pukul 16.00, dan selanjutnya mereka diwajibkan untuk mengaji hingga tiba waktu adzan magrib. Anak-anak komunitas Hong diberi keleluasaan sepenuhnya untuk memilih waktu pelatihan (sesuai dengan waktu luang mereka, tidak ada pemaksaan). Pada hari libur, tenggang waktu pelatihan dapat dilakukan lebih lama, namun tetap pada jam 16.00 mereka harus berhenti dan segera mengaji hingga tiba waktu adzan magrib. Mayoritas permainan tradisional yang disediakan di komunitas Hong mencerminkan semangat kejujuran, sportifitas, kegigihan, daya saing, kerjasama, gotong royong dan pengakuan rasa kemenangan dan seterusnya. Berkenaan dengan itu, dengan asumsi bahwa dalam

cara-cara bermain terdapat muatan yang tersembunyi yang mengandung nilai-nilai positif bagi anakanak yang memainkannya, maka dari data penelitian ini terdapat tiga kategori permainan tradisional. Pertama, permainan yang dilaksanakan dengan bernyanyi dan berdialog; kedua, permainan tradisional yang di dominasi oleh ketahanan fisik dan ketangkasan gerak; ketiga, permainan yang banyak menggunakan olah pikir, dan kecerdikan.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Karakter merupakan jatidiri manusia yang mengalami perkembangan sebagai akibat pengaruh luar perlu dikembangkan dan dibangun. Oleh karena itu pembinaan karakter merupakan kewajiban manusia agar generasi penerus memiliki karakter seperti yang diharapkan oleh masyarakat tempat individu akan hidup dalam membawa diri menuju sukses. Pengembangan karakter bangsa melalui permainan tradisional di komunitas Hong berpijak pada tiga komponen, yaitu mengenal alam, mengenal budaya, dan mengenal Tuhan. Pengenalan dan pemahaman komponen tersebut diharapkan anak-anak komunitas Hong dapat mengenal Tuhannya. Pengenalan akan Tuhan sebagai zat yang maha tunggal merupakan refleksi dari keberhasilan internalisasi nilai-nilai yang di antaranya terdapat di dalam permainan tradisional melalui pengetahuan dan pemahaman tentang alam dan budaya. Lebih jelas konsep internalisasi karakter dalam permainan tradisional di komunitas hong dapat dilihat sebagai pada Gambar 1 berikut :



Gambar 1|

Konsep Internalisasi Permainan Tradisional di Komunitas Hong

Sumber : Dikembangkan Peneliti Tahun 2016

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa prinsip internalisasi karakter dalam permainan tradisional sunda di komunitas Hong berpijak pada tiga komponen penting yang

harus dikenalkan oleh setiap anggotanya yaitu mengenal alam, mengenal budaya, dan mengenal Tuhan. Setelah anggota mengenal ketiga komponen tersebut maka setiap anggota di komunitas Hong akan mengenali dirinya sendiri. Karakter yang terdapat dalam permainan tradisional sunda dapat disajikan ke dalam tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1 Karakter dalam Permainan Tradisional Sunda

Permainan	Karakter
<i>Slepdur</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kearifan • Kekuatan fisik • Kesadaran diri • Sportifitas
Prepet Jengkol	<ul style="list-style-type: none"> • Ketahanan tubuh • Keseimbangan tubuh • Kejujuran • Bertanggungjawab
Ayang-Ayang Gung	<ul style="list-style-type: none"> • Kebersamaan • Kekompakan • Ketahanan tubuh
Tokecang	<ul style="list-style-type: none"> • Kebersamaan • Kekompakan • Keseimbangan tubuh • Ketahanan tubuh.

Pacublek-cublek Uang	<ul style="list-style-type: none"> • Olah strategi • Ketajaman rasa • Ketajaman membaca pikiran • Melatih mental
Ambil-ambilan	<ul style="list-style-type: none"> • Keolahragaan • Kekuatan fisik • Keseimbangan tubuh
Ucang-ucang Angge	<ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama • Keolahragaan • Kekompakan • Kekuatan fisik • Keseimbangan tubuh
Paciwit-ciwit Lutung	<ul style="list-style-type: none"> • Olah Rasa • Kesadaran • Kebersamaan • Toleransi
Oray-orayan	<ul style="list-style-type: none"> • Kecekatan • Kepemimpinan • Ketaatan • Toleransi • Keterampilan
Hompimpah	<ul style="list-style-type: none"> • Ketajaman rasa • Ketajaman membaca pikiran • Kekuatan mental

Berdasarkan nilai karakter dalam permainan tradisiona sunda di atas dapat dianalisis bahwa pengembangan karakter yang dilakukan oleh komunitas Hong melalui permainan tradisional berdasarkan konsep pembiasaan yang senantiasa bertumpu pada tiga aspek yaitu mengenal alam, mengenal lingkungan (budaya), dan mengenal Tuhan. Budimansyah (2010: 304) mengatakan bahwa inti dari pembiasaan ini pada dasarnya berupa pengulangan. Metode pembiasaan ini sebenarnya cukup efektif, terutama dalam hal pembinaan sikap. Pembiasaan ini perlu dilakukan oleh segenap lapisan terutama anak-anak. Di komunitas Hong pembiasaan ini meliputi pembiasaan untuk disiplin di dalam segala hal, pembiasaan bermain dan memainkan

permainan tradisional, pembiasaan untuk mengikuti pengajian keislaman, pembiasaan menggunakan bahasa Sunda, pembiasaan berbusana tradisional, pembiasaan mengkonsumsi makanan tradisional Sunda, pembiasaan peduli terhadap nasib sesama muslim, pembiasaan menerima perbedaan pandangan, pembiasaan mengisi waktu luang dengan hal-hal yang bermanfaat, dan lain lain.

Karakter secara koheren memancar dari hasil olah pikir, olah hati, olah rasa dan karsa, serta olah raga yang mengandung nilai, kemampuan, kapasitas moral, dan ketegaran dalam menghadapi kesulitan dan tantangan (Budimansyah, 2010: 23).

Karakter yang dikembangkan oleh Budimansyah adalah dari hasil olah pikir berkenaan dengan proses nalar guna

mencari dan menggunakan pengetahuan secara kritis, kreatif, dan inovatif menghasilkan pribadi cerdas. Karakter dari hasil olah hati berkenaan dengan perasaan sikap dan keyakinan /keimanan menghasilkan pribadi yang jujur. Karakter dari hasil olah raga berkenaan dengan proses persepsi, kesiapan, peniruan, manipulasi, dan penciptaan aktivitas baru disertai sportivitas menghasilkan pribadi tangguh. Karakter olah rasa dan karsa berkenaan dengan kemauan yang tercermin dalam kepedulian. Dengan demikian keempat karakter utama dari seorang individu yakni cerdas, jujur, tangguh, dan peduli. Ditinjau dari peran sertanya sebagai anggota, dalam Komunitas Hong dan juga permainan tradisional sunda jelas terlihat bahwa anak yang terlibat di dalamnya akan belajar untuk dapat hidup berkelompok atau bermasyarakat sebagai fitrah manusiawi yang harus dijalankannya. Sudah menjadi kodrat manusia untuk hidup berkelompok/ bermasyarakat, karena masyarakat terdiri daripada kumpulan kelompok manusia.

Pengembangan karakter berbasis etnopedagogi bersumber pada kearifan budaya lokal harus mencerminkan juga sebagai pusat penghayatan dan pengembangan budaya, baik budaya lokal, nasional, bahkan global. Berkaitan dengan pentingnya budaya lokal tersebut Tilaar (2007) menjelaskan “Pengenalan terhadap budaya lokal sangat diperlukan sehingga mereka dapat menghayati budayanya dan dirinya sendiri”, menjadikan permainan tradisional sunda sebagai pusat dialog dan komunikasi antar warga lokal, bertukar pikiran, bekerjasama, saling menghargai dan memandang perbedaan sebagai potensi yang berguna bagi berbagai pihak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Karakter yang dikembangkan melalui permainan tradisional sunda merupakan nilai moral kebaikan seperti kejujuran, kedisiplinan, kepatuhan, keindahan, kebersamaan, toleransi, tenggang rasa,

tanggung jawab, kepemimpinan, kesadaran, kearifan, kekuatan fisik, sportivitas, dan lain sebagainya. Pengembangan karakter melalui permainan tradisional sunda salah satu the *hidden curriculum* dalam masyarakat yang terintegrasi secara langsung dalam permainan tradisional sunda yang meliputi unsur musikal, unsur bahasa dan sastra, juga unsur permainan. Proses pengembangan karakter berpijak pada aspek mengenal alam, mengenal lingkungan, dan mengenal Tuhan, dilakukan dengan upaya memperkenalkan, memahami, dan mengajarkan melalui cara pembiasaan dan keteladanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Budimansyah, D. (2010). *Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan untuk Membangun Karakter Bangsa*. Bandung: Widya Aksara Press.
- Creswell, John W. (2013). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed Edisi Ketiga*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Creswell, John W. (2017). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed Edisi Keempat*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Djahiri, Achmad Kosasih. (1985). *Strategi Pengajaran Afektif Nilai-Nilai Moral VCT dan Game dalam VCT*. Bandung: Jurusan Pendidikan Moral Pancasila dan Kewargaan Negara, FPIPS, IKIP
- Moleong, L.J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Musfiroh, T. (2008). *Pengembangan Karakter Anak melalui Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogyakarta
- Nasution, S. (2003). *Metode Penelitian naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito
- Nazir, Moh. (2006). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesi
- Nurmalina, Komala & Syaifullah. (2008). *Memahami Pendidikan*

Kewarganegaraan. Bandung:
Laboratorium Pendidikan
Kewarganegaraan

- Q-Anees, Bambang dan Adang Hambali. (2008). *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Quran.* Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Soelaeman, Mundandar. (2010). *Ilmu Budaya Dasar Suatu Pengantar.* Bandung: Eresco
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta
- Tilaar, H.A.R. (2007). *Perubahan Sosial dan Pendidikan: Pengantar Pedagogik Transformatif untuk Indonesia.* Jakarta: Grasindo.
- Tullohi, Nani. (2003). *Dialog budaya wahana pelestarian dan pengembangan kebudayaan bangsa.* Jakarta: Mitra Sari.
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2006 tentang Kewarganegaraan