



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

Amirudin

Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia
amirudin@staff.unsika.ac.id

Zaenal Mukarom

UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia
zaenal.mukarom@uinsgd.ac.id

Abstract

Sorodot Gaplok is one type of old children games (kaulinan budak baheula) from West Java. It existensially can be categorized as a popular children game especially for Desa Mangun Jaya residents, Kecamatan Cilamaya Kulon, Kabupaten Karawang. It is because that the traditional game is not only played by children, but also by the adult. Seen from the form and character of the game, Sorodot Gaplok is considered not only as a game to spend the time, but also a game containing moral values and character education to follow and teach. Based on this condition, the study is aimed to reveal the moral values and education characters of Sorodot Gaplok games among the residents of Desa Mangun Jaya, Kecamatan Cilamaya Kulon, Kabupaten Karawang. 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.

Key words: *Sorodot Gaplok, moral values, Character Education.*

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 (artifak), kerajinan tangan, olahan kuliner, termasuk juga jenis permainan anak tradisional. Berkaitan dengan permainan anak tradisional, di Jawa Barat sendiri mempunyai istilah khusus untuk menyebutnya, yaitu "*Kaulinan Budak Baheula*". Istilah tersebut, berasal dari bahasa Sunda, 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 sebagai berikut :

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) *Jeblag 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 sudah banyak tergantikan oleh permainan modern seperti *video games, playstasion, dan games online*. Selain itu, *kids zaman now* sudah

¹Euis Kurniati, "Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional", *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan* 8, no. 2 (Desember 2006), hlm. 8-12.

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.

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, bekerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan 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 daerah Jawa Barat sendiri *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 *kaulinan budak baheula* berupa permainan

²Sedya 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), hlm. 75-78.

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

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 tentang *kaulinan budak baheula* berupa *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. 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 *kaulinan budak baheula* berupa *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.

Literature 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 Kerjasama; 2) Nilai Kerukunan; dan 3) Nilai Kearifan⁴.

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 zaman dahulu dari Jawa Barat, (yang dalam bahasa Sunda disebut *kaulinan budak baheula*) yaitu permainan *sorodot gaplok*. Ada tiga hasil studi dan penelitian terdahulu yang relevan untuk dijadikan *literature review* pada studi ini. Tiga penelitian terdahulu tersebut, ditelesuri dari berbagai jurnal terbaru yang secara komprehensif membahas tentang

⁴E. 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.

pendidikan karakter melalui berbagai macam permainan anak tradisional. Secara ringkas *literature review* 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 studi *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) dari tiga hasil studi dan penelitian yang dijadikan *literatur review* dengan studi yang dilakukan ini terletak pada fungsi dan manfaat permainan tradisional dalam mengembangkan pendidikan karakter anak-anak; Sedangkan *distingsi* (perbedaan) dari tiga hasil studi dan penelitian yang dijadikan *literatur review* dengan studi yang dilakukan ini terletak pada jenis permainan tradisionalnya, yang berfokus pada permaian tradisional dari Jawa Barat yaitu permainan anak tradisional *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

⁵G. Gardana, "Increase Emotional Intelligence in Early Childhood through Traditional Games "Kaulinan Barudak in Kindergarten", *Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga* 4, no. 1 (Januari 2016), hlm. 58-72.

⁶H. Nur, "Building Children's Character Through Tradisional Games". *Jurnal Pendidikan Karakter*3, no. 1 (Januari 2013), hlm. 87-94, <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1290>.

⁷Tuti Andriani, "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>.

nilai-nilai agama maupun nilai-nilai yang berkembang dalam kebudayaan masyarakat.

Metode Penelitian

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 tradisional *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 baheula*) 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: *Pertama*, meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak; *Kedua*, menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal; *Ketiga*, 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 *kaulinan budak baheula*; 4) *event*,

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

⁹C. 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

rangkaian aktivitas dalam *kaulinan budak baheula*; 5) *feeling*, ekspresi anak-anak dalam melakukan kegiatan *kaulinan budak baheula*.

Temuan 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:

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

Jarak yang *agak* 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 tersebut pulang dari aktifitas Sekolah Formal atau pun 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 hamper 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 ge kadang-kadang suka ikut main sorodot gaplok sama ibu-ibu yang lain. Seru jadinya, kayak anak-anak lagi.(ibu kadang-kadang suka ikut main sorodot gaplok sama ibu-ibu yang lain. Seru jadinya, rasa seperti anak-anak lagi).¹¹

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

“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 *kaulinansorodot 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 kerukunan 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.

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 *kaulinan sorodot gaplok*, berarti permainan meluncurkan atau

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

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

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

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 jumlahnya banyak orang, 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, membuat garis di tanah sebagai tempat untuk menumpukan 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 menyimpan batu di atas punggung kakinya, dengan berjalan secara *enklek* (satu kaki) mendekati garis lempar, setiap anggota tim harus *menyerodotkan* (melempar) batu di atas 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 *kaulinan budak* 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 *kaulinan budak* 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.

2. Pendidikan Karakter melalui *Kaulinan Budak Sorodot Gaplok*

Dikaji dari persepektif pendidikan karakter, banyak manfaat yang bisa diambil dari permainan tradisional yang berasal dari Jawa Barat ini. Permainan *sorodot gaplok* di Desa Manggung Jaya, biasa dimainkan di luar rumah, seperti halaman, 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 bahwa *kaulinan 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* sendiri adalah sebuah proses belajar di mana subjek melakukan sesuatu, bukan hanya memikirkan sesuatu.¹³ Dalam metode *experiential learning* ini terdapat bentuk 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.¹⁴

Menganalisis tempat dan cara bermaian *kaulinan sorodot gaplok* dengan mengunakan 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, seperti: *Pertama*, 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. *Kedua*, permainan *sorodot gaplok* tidak memerlukan tempat yang *eksluksif*. Berdasarkan hasil pengamatan, anak-anak memainkan *kaulinan sorodot gaplok* ini di berbagai tempat seperti halaman rumah, halaman Madrasah, tanah lapang, dan area di sekitar bawah pohon rindang. *Ketiga*, 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 *kaulinan 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 *kaulinan 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 tumpuan kaki di saat memainkannya.

¹³M. C. Claxton, *Learning Sytles*, (Washington DC: George Washington University, 1987), hlm. 50

¹⁴M. Lund, *Adventure education: Some semantics*, (Onethousand Oaks: Sage Publications, 2002), hlm. 100

Kedua, aspek kognitif. Permainan *sorodot gaplok* ini dapat mengembangkan imajinasi, kreatifitas, dan strategi bagi anak yang memainkannya. Permainan ini menuntut si 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.

Ketiga, aspek emosi. Permainan *sorodot gaplok* ini bisa menjadi media pengendalian diri dan pengasahan rasa empati ke anak. Seorang anak yang memainkan *sorodot gaplok* ini dilatih untuk mentaati peraturan permainan ini, jangan 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*. Oleh karenanya, peraturan ini harus ditaati oleh setiap pemain. Selain itu, permainan ini juga dapat menjadi media katarsis emosional, yakni seorang anak dapat melepaskan emosinya melalui permainan ini.

Keempat, aspek sosial. Permainan *sorodot gaplok* ini sarat dengan dimensi sosial kemanusiaan. Melalui *kaulinan* ini seorang anak dapat menjalin relasi dan kerjasama dengan kawan sebayanya. Selain itu, permainan *sosorodot gaplok* ini bisa menjadi sosialisasi bagi seorang untuk lebih mengenal 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. Hal yang tak kalah pentingnya lagi, permainan ini mengajarkan pentingnya kejujuran dan sikap toleran terhadap orang lain. Kejujuran dalam permainan ini dapat dilihat dari ketaatan semua pemain untuk tidak beraku curang. Sebab, kecurangan akan membuahkan tereleminasinya seseorang dalam permainan. Bahkan dalam jangka panjang, anak yang biasa berbuat curang dalam bermainnya akan terisolasi dari pergaulan social dan cenderung tidak akan dilibatkan lagi dalam setiap permainan.

Kelima, aspek ekologis. Permainan *sorodot gaplok* ini sangat bernuansa lingkungan alamiah. Seperti telah dijelaskan sebelumnya, bahwa *kaulinan* ini tidak memerlukan peralatan yang susah dan mahal, karena *kaulinan* ini hanya memerlukan beberapa buah batu sebagai alat utama permainannya. Selain itu, lokasi permainannya juga berada berada di *outdoor* seperti 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 *kaulinan* ini, *budak* (anak-anak) diajarkan sejak dini nilai-nilai kebersamaan, ketaatan, 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-anak, maka dalam konteks pendidikan karakter, *kaulinan sorodot gaplok* ini berperan penting dalam membangun karakter positif bagi anak-anak. Menelaah secara kritis terhadap *kaulinan 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 *kaulinan sorodot gaplok* karakter 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 si pemain. Untuk bisa melakukan hal tersebut, tentunya seorang 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.

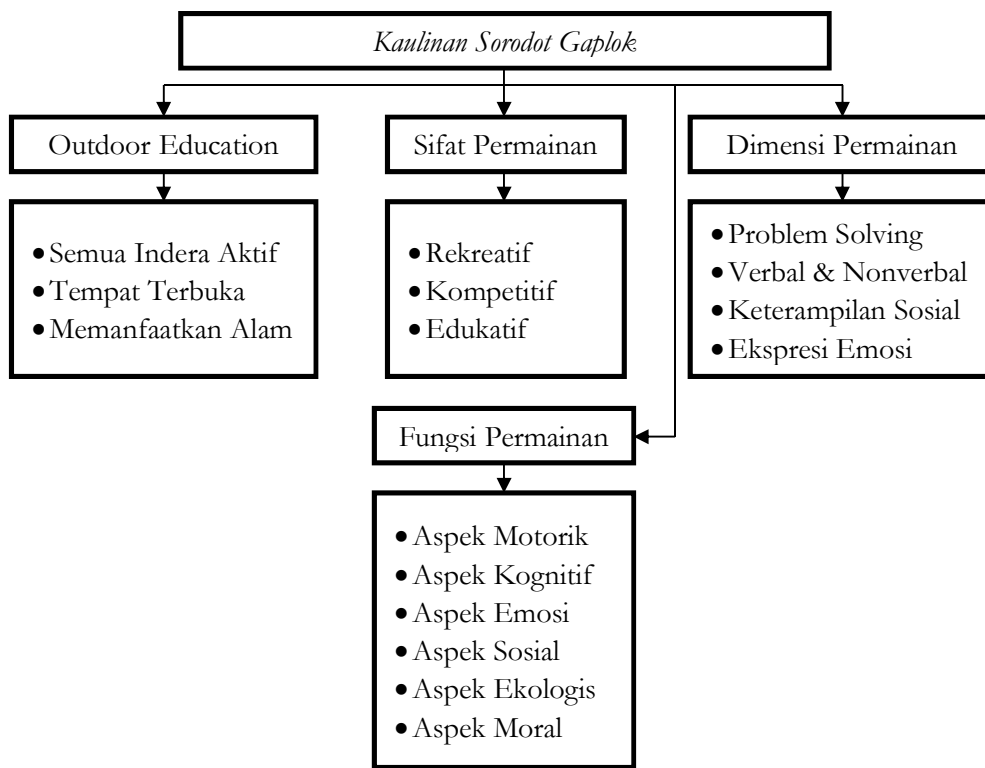
Kedua, melalui *kaulinan sorodot gaplok* karakter cakap dan kuat pada diri anak mulai terbangun sejak dini. Permainan ini sangat mengandalkan pada kekuatan dan keseimbangan kaki, karena cara untuk melemparkan (*sorodot*) batu pada sasaran dilakukan dengan satu kaki dan kaki yang lain berjalan secara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

Ketiga, melalui *kaulinan 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-anak untuk mempunyai rasa tanggung jawab menjaga dan merawat lingkungan alam di sekitarnya.

Keempat, melalui *kaulinan sorodot gaplok* karakter sabar, ceria, semangat, dan penyayang mulai terbangun sejak dini. Permainan ini mengajarkan kepada anak-anak tentang nilai kebersamaan, ketaatan, dan kesederhanaan. Ketika sedang melakukan permainan ini, semuanya memiliki status yang sama, yakni harus mematuhi aturan permainannya serta harus siap menerima kekalahan dan kemenangan dari permainan tersebut. Lebih dari sekedar permainan, *sorodot gaplok* pada esensinya merupakan sarana pendidikan emosional dan intelektual bagi seorang anak 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 *kaulinan budak 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 *kaulinan sorodot gaplok* yang dapat membentuk karakter positif anak, dapat diklasifikasikan menjadi empat dimensi: 1) *Kaulinan sorodot gaplok* dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak; 2) *Kaulinan sorodot gaplok* dapat melatih kekuatan verbal dan nonverbal pada anak; 3) *Kaulinan sorodot gaplok* dapat mengembangkan keterampilan sosial pada anak; dan 4) *Kaulinan sorodot gaplok* dapat mengekspresikan perasaan dan emosi pada anak. Secara skematis, uraian di atas dapat menghasilkan model pendidikan karakter sebagaimana dapat dilihat dari skema di bawah ini:



Gambar 1. Skema Model Pendidikan Karakter

Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan uraian pembahasan tentang *kaulinan sorodot gaplok*, dapat disimpulkan bahwa permainan anak tradisional khas Jawa Barat tersebut, sarat akan nilai-nilai kemanusiaan, pesan moral, serta pendidikan karakter di dalamnya. Aspek-aspek pendidikan yang menonjol diantaranya meliputi: aspek motorik, kognitif, emosi, sosial, ekologis, dan moral. Dengan demikian, pendidikan karakter berbasis pada permainan anak tradisional seperti *kaulinan sorodot gaplok* dari Jawa Barat, bisa menjadi alternatif model pengembangan kurikulum

pada sekolah, madrasah, atau lembaga pendidikan dasar maupun pendidikan lanjutan untuk membangun karakter positif bagi anak-anak didik melalui model pembelajaran berbasis kearifan lokal. Hal ini secara tidak langsung menunjukkan pentingnya revitalisasi sejumlah permainan tradisional bagi anak-anak dengan melakukan pembangunan berwawasan yang ramah anak di berbagai daerah.

REFERENSI

- Andriani, Tuti. "Traditional Games in Shaping Character of Early Childhood". *Jurnal Sosial Budaya* 9, no. 1 (Juni 2012), <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
- Kurniati, Euis. "Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional". *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan* 8, no. 2 Desember 2006
- 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, <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).
- Santosa, Sedya. "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.
- Wawancara dengan Abdul Kodir warga desa Manggung Jaya, 27 April 2018.
- Wawancara dengan H. Komaruddin, Sesepuh Desa Manggung Jaya, 11 Maret 2018.
- Wawancara dengan Eti Rohaeti, warga desa Manggung Jaya, 2 Juni 2018

