

PENELITIAN FOKLOR PERMAINAN RAKYAT SUNDA DI KAMPUNG CIKONDANG JAWA BARAT DAN INTERNALISASI NILAI DIDAKTISNYA DI SEKOLAH DASAR

Indah Nurmahanani
UPI KAMPUS PURWAKARTA

Abstrak

Penelitian folklor tentang jenis permainan rakyat dan alat permainan rakyat khususnya di kampung Cikondang Jawa Barat dilakukan dengan cara studi lapangan dengan melakukan pengamatan dan wawancara kepada anak-anak dan masyarakat Cikondang. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dapat mengidentifikasi jenis permainan di sekolah, di rumah, dan di lingkungan masyarakat yang masih dilestarikan saat ini. Permainan-permainan tersebut memiliki alat permainan yang sederhana, dan bersifat tradisional walaupun ada permainan yang alatnya terbuat dari mainan plastik. Selain itu, terdapat jenis-jenis permainan tersebut yang disertai dengan *kakawihan* (nyanyian). Revitalisasi permainan rakyat dapat dilakukan dalam pendidikan dengan transformasi nilai-nilai didaktis pada permainan rakyat sebagai olahraga tradisional. Transformasi nilai-nilai didaktis dalam permainan rakyat sebagai upaya untuk mencapai tujuan pendidikan. Nilai didaktis dalam permainan rakyat yaitu: (a) membentuk perilaku sikap jujur, taat aturan, berkerjasama, riang/gembira, saling melindungi, mandiri; (b) memiliki keterampilan ketangkasan, kewaspadaan; (c) mengembangkan berpikir analogi, dan melatih kecerdasan linguistik (berbahasa); (d) mengembangkan kecerdasan interpersonal. Transformasi/internalisasi nilai-nilai didaktis permainan rakyat dapat dilakukan melalui: (a) menggunakan salah satu jenis permainan rakyat sebagai bahan ajar atau metode pembelajaran untuk mengembangkan aspek kebahasaan; (b) menggunakan salah satu jenis permainan rakyat untuk membangkitkan semangat siswa di dalam pembelajaran. Dapat digunakan di dalam kegiatan awal pembelajaran, inti, atau akhir pembelajaran; (c) menggunakan salah satu jenis permainan rakyat untuk berbagai perlombaan antar-sekolah di lingkungan dinas pendidikan dasar tingkat kecamatan maupun tingkat kabupaten melalui perlombaan OLTRAS (olahraga tradisional).

Kata kunci: Folklor, jenis-jenis permainan rakyat, alat permainan rakyat, nilai didaktis dalam permainan rakyat.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Indonesia dengan keberagaman suku bangsa kaya akan budaya dan karya sastra seperti dongeng, cerita rakyat, legenda, babad, mite, adat istiadat, permainan rakyat, tarian rakyat, nyanyian rakyat dan sebagainya. Kekayaan budaya dan karya sastra tersebut dilakukan

melalui kegiatan proses pewarisan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Proses pewarisan itu dilakukan secara lisan dan turun-temurun yang dapat dikatakan sebagai tradisi folklor. Seperti pendapat Danandjaja (2002: 1) tradisi folklor sebagai sebagian kebudayaan yang diwariskan secara turun-temurun secara lisan atau melalui suatu contoh yang disertai dengan gerak isyarat

atau alat pembantu pengingat (*mnemonic device*).

Saat ini sangat penting untuk memelihara tradisi sebagai bagian dari kebudayaan melalui proses pewarisan, hal ini dapat merujuk pada pendapat Prof. Yus Rusyana yang mengatakan bahwa "Pentingnya menghadirkan budaya tradisional dalam kehidupan sekarang, kalau tidak hadir, bagaimana anak muda bisa mengemasnya Kalau hadir maka mereka akan ada pikiran cipta rasanya, gagasan melakukan pengolahan terhadap tradisi", yang dikutip dari cuplikan video mengenai "tradisi asli pasundan yang nyaris hilang" (dalam laman <https://www.youtube.com>).

Selanjutnya Yus Rusyana (1981:1) menjelaskan cerita lisan sebagai bagian daripada foklor merupakan bagian dari persediaan cerita yang telah lama hidup dalam tradisi suatu masyarakat. Dengan demikian, penelitian tentang sastra lisan perlu dilakukan untuk melihat sastra yang tersebar disampaikan secara lisan yang memiliki ciri khas sebagai tradisi. Selain itu, penelitian foklor sangat tepat untuk melihat bagaimana tradisi lisan di masyarakat saat ini.

Permainan rakyat yang diperoleh melalui warisan lisan. Anak-anak bermain secara natural tanpa bantuan orang dewasa seperti guru ataupun orangtua. Anak-anak bermain sertamerta dan tidak direncanakan jauh-jauh hari sebelumnya.

Setiap daerah di Indonesia umumnya memiliki permainan rakyat. Zaini Alif dalam pidatonya yang berjudul "*The Secret Meaning of Hom Pim Pa*" mengatakan jumlah jenis permainan rakyat yakni 250 permainan tradisional Sunda, 212 permainan rakyat Jawa, 50 permainan rakyat Lampung, 300 permainan rakyat dari berbagai provinsi, dan 300 permainan dari 10 negara di dunia. Zaini Alif mengatakan bahwa bermain adalah belajar, bermain itu penting, mainan dapat mengenal konsep dasar

manusia yang hidup di dunia. Kemudian ia mengutip pendapat Wujingga, bahwa manusia itu makhluk bermain (*Homo Luden*). Inilah proses kita belajar, disinilah kita belajar. Dalam permainan tradisional kita belajar, semua mainan ada di sini, semua konsep kehidupan ada di sini, untuk menyiapkan masa depannya. Melalui permainan dikenalkan alam, konsep diri, dan Tuhannya (www.youtube.com).

Untuk memahami permainan rakyat, Brundvand dalam James Danandjaja (2002: 171) menjelaskan permainan rakyat di dunia biasanya berdasarkan gerak tubuh seperti lari dan lompat, atau berdasarkan kegiatan sosial sederhana, seperti kejar-kejaran, sembunyi-sembunyian, dan berkelahi-berkelahan; atau berdasarkan matematika dasar atau kecekatan tangan, seperti menghitung, dan melempar batu ke suatu lubang tertentu, atau berdasarkan keadaan untung-untungan, seperti main dadu.

Jenis permainan rakyat (permainan anak) dapat mengembangkan potensi kecerdasan jamak, seperti kecerdasan linguistik, kecerdasan logika, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetik tubuh, kecerdasan musik, kecerdasan interpersonal. Kegiatan bermain dapat mengangkat nilai-nilai budaya melalui permainan tradisional menjadikan anak kreatif, sebagai sebuah terapi bagi anak-anak untuk melepaskan emosinya dengan berteriak, tertawa, dan bergerak (Disbudpar DK1, 2011: 4).

Selanjutnya James Danandjaja (2002: 171) menyebutkan permainan rakyat berdasarkan sifat permainan dapat dibagi menjadi dua golongan besar, yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding. Roberts, Arth dan Bush dalam Danandjaja (2002: 171) menguraikan permainan untuk bermain digunakan untuk mengisi waktu senggang atau rekreasi. Sedangkan permainan yang kedua memiliki sifat khusus seperti:

(1) terorganisasi, (2) perlombaan, (3) harus dimainkan paling sedikit oleh dua orang, (4) mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah, dan (5) mempunyai peraturan permainan yang telah diterima bersama oleh para pesertanya. Roberts dan Sutton Smith dalam Danandjaja (2002: 171) mengelompokkan permainan bertanding dapat dibagi lagi ke dalam: (1) permainan bertanding yang bersifat keterampilan fisik, (2) permainan bertanding yang bersifat siasat, (3) dan permainan bertanding yang bersifat untung-untungan.

M. Zaini Alif mengatakan bahwa anak-anak jarang memainkan permainan tradisional dan cenderung terpaku pada *gadget* modern. Dan Risetnya, sekitar 40% dari total 2.500 permainan tradisional nusantara jarang dimainkan, dan ada yang hilang. Lama-lama punah karena ada punah karena tidak ada bahannya, tidak ada teman bermain, dan tidak ada data permainan, itu awal terjadi hilangnya permainan tradisional. Selain itu, adanya rasa prihatin bahwa konsep konsep KH. Dewantoro tentang *wirasa*, *wirahma*, *wiraga* tidak diajarkan lagi saat ini?

Persoalan lainnya adalah permainan rakyat sambil menyanyikan (*ngawih*) lagu-lagu saat ini belum tentu diwariskan ataupun tetap lestari. Oleh karena itu, perlu penelitian bagaimana jenis permainan rakyat saat ini. Permasalahan yang dianggap sebagai ancaman bagi pelestarian kebudayaan adalah apakah saat ini permainan rakyat masih populer seperti masa sebelumnya? Apakah proses pewarisan masih berlangsung secara turun-temurun atau tidak?

Penelitian folklor pada permainan rakyat dipilih di wilayah kebudayaan Sunda dengan lokasi kampung Cikondang Pangalengan Jawa Barat. Lokasi ini dipilih karena secara geografis kampung Cikondang masih jauh dari perkotaan. Memerlukan waktu ± 3 jam perjalanan dari kota

Bandung. Pemilihan penelitian permainan rakyat didasarkan atas kebutuhan bahwa perlunya khazanah permainan rakyat. Supaya masyarakat dapat memanfaatkannya untuk permainan di dalam lingkungan keluarga, masyarakat, dan pendidikan formal seperti sekolah. Kebutuhan beragam bentuk permainan rakyat atau permainan tradisional sangat diperlukan oleh masyarakat sekalipun di zaman modern.

2 . Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai melalui penelitian ini yaitu:

- 1) Mengetahui jenis-jenis permainan rakyat Sunda di wilayah kampung Cikondang Pangalengan Jawa Barat.
- 2) Mengetahui alat-alat permainan rakyat Sunda yang digunakan dalam permainan rakyat di wilayah kampung Cikondang Pangalengan Jawa Barat.
- 3) Mengetahui nilai-nilai didaktis dalam permainan rakyat Sunda di wilayah kampung Cikondang Pangalengan Jawa Barat.

B. KAJIAN TEORITIK

1. Folklor - Tradisi Lisan

Kata folklor adalah pengindonesiaan dari kata *foklore* yang berasal dari bahasa Inggris dengan kata *folk* dan *lore*. Seperti yang dijelaskan oleh Alan Dundes, *folk* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik, sosial dan kebudayaan, sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya. Ditandai dengan memiliki satu tradisi yakni kebudayaan yang telah diwariskan secara turun-temurun, sedikitnya dua generasi yang diakui milik bersama dan adanya kesadaran identitas kelompoknya (Dundes dalam Danandjaja). Kemudian yang dimaksud *lore* adalah tradisi *folk*, yaitu sebagian kebudayaan yang diwariskan secara turun-temurun secara lisan melalui contoh yang

disertai dengan gerak isyarat atau alat pengingat.

Danandjaja (1994:2) memberikan pengertian folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan turun-menurun, di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*mnemonic device*).

Leach dan Jarome (dalam Koswara, 2003: 40) memberikan pengertian mengenai folklor. *Pertama*, folklor merupakan kreasi tradisional masyarakat baik yang masih primitif (masyarakat yang masih awam) maupun masyarakat yang sudah modern atau tahu akan peraturan. *Kedua*, folklor merupakan fosil yang masih hidup dan tidak akan pernah mati. *Ketiga*, folklor merupakan ilmu mengenai kepercayaan tradisional, mantra dan hal-hal magis yang ada kaitannya dengan supranatural.

Diana Moeis (1991: 6) menjelaskan bahwa folklor berasal dari kata *folk* yang mengandung arti masyarakat, sedangkan *lore* merupakan unsur-unsur budaya yang dimiliki oleh masyarakat. Sehingga Moeis (1991: 32) menyimpulkan bahwa folklor yaitu segala bentuk yang disampaikan dari satu orang ke orang lainnya dan hanya ada di dalam ingatan manusia. Intinya folklor hanya fantasi masyarakat saja. Berdasar beberapa pengertian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa folklor adalah kebudayaan masyarakat dengan segala bentuk yang diwariskan secara turun menurun.

2. Ciri-ciri Folklor

Menurut Danandjaja (1994: 3-5) folklor ciri-ciri khusus atau ciri-ciri pengenalan seperti berikut,

1) Penyebaran dan pewarisannya bersifat lisan, yakni penyebaran dan pewarisannya

biasanya dilakukan secara lisan, yakni disebarkan melalui tutur kata dari mulut ke mulut (atau dengan suatu contoh yang disertai dengan gerak isyarat, dan alat pembantu pengingat) dari suatu generasi ke generasi berikutnya.

2) Folklor bersifat tradisional, yakni disebarkan dalam bentuk relatif tetap atau dalam bentuk standar. Disebarkan di antara kolektif tertentu dalam waktu yang cukup lama (paling sedikit dua generasi).

3) Folklor ada (*exist*) dalam versi-versi bahkan varian-varian yang berbeda. Hal ini diakibatkan oleh cara penyebarannya dari mulut ke mulut (lisan ke lisan), biasanya bukan melalui cetakan atau rekaman, sehingga oleh proses lupa diri manusia atau interpolasi, folklor dengan mudah dapat mengalami perubahan. Walaupun demikian perbedaannya hanya terletak pada bagian luar saja, sedangkan dasarnya dapat tetap bertahan.

4) Folklor bersifat anonim. Artinya penciptanya sudah tidak diketahui orang lagi.

5) Folklor biasanya mempunyai bentuk berumus dan berpola.

6) Folklor mempunyai kegunaan (fungsi) dalam kehidupan bersama suatu kolektif.

7) Folklor bersifat pralogis. Yaitu mempunyai logika sendiri yang tidak selalu sesuai dengan logika umum.

8) Folklor menjadi milik bersama (kolektif) dari kolektif tertentu.

9) Folklor pada umumnya bersifat polos dan lugu.

3. Bentuk Folklor

Brunvand (dalam Danandjaja, 1994: 21) menggolongkan folklor berdasarkan tipenya menjadi tiga kategori yakni folklor lisan (*verbal folklore*), folklor sebagian lisan (*partly verbal folklore*) dan folklor bukan lisan (*nonverbal folklore*). Folklor sebagian lisan adalah folklor yang wujudnya gabungan antara lisan dengan

tindakan. Sedangkan folklor yang bukan lisan adalah folklor yang wujudnya material, ataupun tindakan. Kemudian Danandjaja menjelaskan tiga bentuk folklor:

(1) Folklor lisan

Folklor lisan yaitu folklor yang seutuhnya dalam bentuk lisan. Bentuk (*genre*) folklor yang termasuk ke dalam jenis ini diantaranya: (a) bahasa rakyat (*folk speech*), seperti gelar bangsawan, bahasa daerah; (b) ungkapan tradisional seperti peribahasa dan pepatah; (c) permainan tradisional seperti teka-teki; (d) sajak dan puisi rakyat seperti pantun, gurindam, syair, mantra, sisindirian, pupujian, dan guguritan; (e) cerita prosa rakyat seperti mite, legenda, dan dongeng; (f) nyanyian rakyat.

(2) Folklor setengah lisan

Folklor setengah lisan yaitu folklor dalam bentuk campuran unsur lisan dengan unsur tidak lisan. Kepercayaan rakyat misalnya, yang oleh masyarakat modern sering disebut takhayul, tanda yang sifatnya lisan disertakan dengan gerak isyarat yang dianggap memiliki sifat magis. Bentuk folklor yang termasuk dalam jenis ini selain dan kepercayaan seperti permainan rakyat, teater rakyat, tarian rakyat, adat istiadat, upacara, pesta rakyat, dsb.

(3) Folklor bukan lisan

Folklor bukan lisan yaitu folklor yang bentuknya bukan lisan, walaupun cara membuatnya ataupun asalnya diajarkan dengan cara lisan. Jenis ini berbentuk material dan nonmaterial. Bentuk-bentuk material seperti arsitektur rakyat berupa bangunan rumah adat, kerajinan tangan dan obat-obatan tradisional. Sedangkan nonmaterial seperti gerak tradisional rakyat (*gesture*), suara isyarat untuk komunikasi rakyat, dan musik rakyat.

Dengan demikian, folklor sebagai bagian dari kebudayaan dapat berupa ujaran rakyat, ungkapan tradisional

(peribahasa, pepatah, teka-teki, cerita prosa seperti mite, legenda dan dongeng, termasuk anekdot dan lelucon), nyanyian rakyat, teater rakyat, permainan rakyat, kepercayaan/keyakinan rakyat, arsitektur rakyat, seni rupa dan seni lukis rakyat, musik rakyat, gerak isyarat, dsb.

4. Fungsi folklor

Folklor dapat berfungsi sebagai: (1) sistem proyeksi, yakni sebagai alat pencermin angan-angan suatu kolektif; (2) alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan; (3) alat pendidik anak, (4) alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya. Berdasarkan jenis, dan fungsinya, folklor merupakan bagian dari tradisi lisan.

5. Sastra Lisan

Teeuw (1988: 38-41) menjelaskan sastra lisan digunakan untuk memberi tanda khusus untuk bahasa lisan yaitu untuk peneningan artistik, bukan untuk kepentingan sebagai alat komunikasi sehari-hari. Sastra lisan adalah sastra folk yang bentuknya murni lisan yaitu diciptakan, disebarluarkan, dan diwariskan secara lisan. Contohnya: bahasa rakyat, ungkapan tradisional, puisi rakyat (*pupujian*), cerita prosa rakyat, dan nyanyian rakyat. Selanjutnya Yus Rusyana mengemukakan bahwa sastra lisan adalah sastra yang hidup dan tersebar dalam bentuk tidak tertulis. Ciri lain dari sastra lisan adalah ketradisiannya.

Menurut Hutomo (1991: 3-4) menyebutkan ciri-ciri pengenal utama sastra lisan yaitu: (1) penyebarannya melalui mulut, maksudnya ekspresi budaya yang disebarkan baik dari segi waktu maupun ruang (dan mulut ke mulut), (2) lahir di dalam masyarakat yang masih bercorak

desa, (3) menggambarkan ciri-ciri budaya suatu masyarakat, (4) tidak diketahui siapa pengarangnya dan karena itu menjadi milik masyarakat, (5) bercorak puitis, teratur dan berulang-ulang; (6) tidak mementingkan fakta dan kebenaran, lebih menekankan pada aspek khayalan/fantasi yang tidak diterima oleh masyarakat modern tetapi sastra lisan memiliki fungsi dalam masyarakatnya; (7) terdiri dari berbagai versi; (8) menggunakan gaya bahasa lisan (sehari-hari) yang mengandung dialek, kadang-kadang diucapkan tidak lengkap.

6. Mainan dan Permainan Tradisional Sunda

Zaini Alif dalam bukunya yang berjudul mainan dan permainan tradisional Sunda mengatakan bahwa setiap mainan dan permainan anak, melatih anak bermain melalui aturan dan sistem untuk patuh pada permainan dan mainan itu sendiri. Patuh adalah hal yang paling mendasar dalam pelaksanaannya sebuah permainan, tanpa tunduk dan patuh pada aturan dan sistem sebuah permainan, mustahil permainan itu dapat dilaksanakan (2014: III). Selain itu, mainan dan permainan juga secara langsung mengajarkan nilai-nilai toleransi, kejujuran, kepemimpinan, strategi, dst. Dalam mainan dan permainan anak di Jawa Barat, permainan dibagi menjadi 3 jenis, di antaranya: (1) permainan berkelompok, (2) permainan satu (satu sebagai *ucing*) lawan banyak, dan (3) permainan individual.

Lebih jelas lagi folklor permainan rakyat telah ada penelitian yang hasilnya ditulis dalam buku "Folklor Permainan Anak-anak Betawi" yang menjelaskan bahwa masyarakat Betawi, sejak awal kelahirannya hingga menjadi masyarakat modern memiliki folklornya sendiri. Cara yang paling umum menyampaikan tradisi itu adalah melalui cerita-cerita, fabel-

fabel, dan peribahasa yang diceritakan oleh orang-orang yang lebih tua kepada yang lebih muda sebagai bagian dari pendidikan umum. Dalam buku tersebut, dijelaskan permainan merupakan aktivitas yang umumnya dilakukan oleh anak-anak dalam mengisi waktu luang. Pada aktivitas itu, mereka dapat bergembira, berinteraksi dengan teman sebaya, melakukan kerja sama, menerapkan disiplin, mengenal lingkungan, menghargai kemenangan atau kekalahan dan sebagainya.

Dijelaskan bahwa jenis permainan selalu berkembang dari waktu ke waktu, dari sederhana tanpa alat, sampai permainan yang menggunakan alat khusus dengan berbagai pola gerak yang sulit. Bahkan kemudian terdapat pula permainan yang ditingkahi terbatas pada kalangan anak-anak saja, tapi juga sering dijadikan suatu perlombaan dan pertandingan antar-orang dewasa terutama pada peristiwa-peristiwa besar. Dapat disimpulkan bahwa jenis permainan dapat berkembang mengikuti suatu gencrasi melalui permainan biasa hingga menjadi sebuah pertandingan.

Permainan anak dapat mengembangkan potensi kecerdasan jamak, seperti kecerdasan linguistik, kecerdasan logika, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetik tubuh, kecerdasan musik, kecerdasan interpersonal. Potensi kecerdasan jamak ini dapat distimulasi dan ditumbuh kembangkan secara optimal melalui berbagai kegiatan yang menyenangkan. Salah satu kegiatan belajar yang menyenangkan adalah kegiatan bermain. Selain itu, kegiatan bermain dapat mengangkat budaya melalui permainan tradisional, menjadikan anak kreatif, sebagai sebuah terapi bagi anak-anak untuk melepaskan emosinya dengan berteriak, tertawa, dan bergerak. Pada umumnya dengan permainan tradisional mendorong pemain untuk bergerak seperti melompat, berlari,

menari, berputar, jongkok dan sebagainya. Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang kalah. Namun memang kalah ini tak menjadikan pemain bertengkar atau rendah diri. Bahkan ada kecenderungan orang sudah bisa melakukan permainan mengajarkan tidak secara langsung kepada teman-temannya yang belum bisa. Juga tidak mustahil jika permainan tradisional ini dilakukan lintas usia, sehingga para pemain yang usianya belia ada yang menjaganya, yaitu para pemain yang lebih dewasa.

C. METODE PENELITIAN

Untuk mengetahui jenis-jenis permainan rakyat dan alat-alat yang digunakan dalam permainan rakyat di kampung Cikondang Pangalengan Jawa Barat, menggunakan metode penelitian kualitatif-deskriptif. Penelitian kualitatif ini bersifat natural atau penelitian yang dilakukan secara alamiah. Sebagaimana pendapat Moleong, (2002: 3) yang mengatakan bahwa pendekatan kualitatif adalah sebuah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Selanjutnya menurut Bodgan dan Biklen (dalam Frankel & Wallen, 2001: 422:423) menyebutkan lima ciri penelitian kualitatif sebagai berikut,

- 1) Penelitian kualitatif mempunyai *setting* yang alami sebagai sumber data langsung, dan peneliti sebagai instrumen kunci (*key instrument*).

- 2) Data penelitian kualitatif yang dikumpulkan lebih banyak berupa kata-kata atau gambar-gambar daripada angka.

- 3) Penelitian kualitatif lebih memperhatikan proses daripada produk. Hal ini disebabkan oleh cara peneliti mengumpulkan dan memaknai data, *setting* atau hubungan antar-bagian yang sedang diteliti akan lebih jauh lebih jelas

apabila diteliti secara langsung dalam proses.

- 4) Peneliti kualitatif mencoba menganalisis data secara induktif. Peneliti tidak mencari data untuk membuktikan hipotesis yang mereka susun sebelum mulai penelitian, namun untuk menyusun abstraksi.

- 5) Penelitian kualitatif menitikberatkan perhatiannya pada bagaimana manusia memaknai kehidupannya.

Metode analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil analisis data. Menurut Sugiyono (2011: 309) mengatakan bahwa dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan-serta (*participan observasion*), wawancara mendalam (*in depth interview*) dan dokumentasi.

Untuk memperoleh data jenis permainan dan alat permainan rakyat di kampung Cikondang, Pangalengan Jawa Barat. Data dikumpulkan dengan: (1) wawancara eksploratif yang berkaitan dengan tradisi lisan permainan rakyat di Kampung Cikondang, dan (2) observasi primer yakni observasi dengan pengamatan secara langsung terhadap permainan rakyat.

D. PEMBAHASAN

Penelitian folklor jenis permainan rakyat dan alat permainan rakyat dilaksanakan di kampung Cikondang Desa Lamajang Kecamatan Pangalengan Kabupaten Bandung. Kampung ini berada di sebelah Utara kaki Gunung Tilu, sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Pulosari Kecamatan Pangalengan, sebelah Barat Desa Sukamaju, sebelah Utara Desa Cipinang, sebelah Timur Desa Cikalong Kecamatan Cimaung, Desa Tri Bhakti Mulya Kecamatan Pangalengan.

Untuk mengetahui jenis permainan rakyat yang masih ada tradisinya saat ini, peneliti melakukan wawancara dengan sejumlah anak sekolah dasar di lingkungan desa Cikondang. Peneliti melakukan wawancara secara langsung pada anak sekolah dasar kelas III, kelas IV, kelas V dan kelas VI. Selain itu melakukan wawancara pada anak-anak yang akan belajar di madrasah pada sore hari. Selain itu, peneliti bertanya kepada ketua kampung adat, dan guru ngaji. Data ini belum semuanya menggambarkan keseluruhan jenis permainan rakyat. Namun dalam studi lapangan folklor ini data yang diperoleh dapat

mendeskripsikan jenis permainan yang masih ada dalam masa data itu diambil. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diperoleh data sebagai berikut:

(1) Jenis Permainan Rakyat

Jenis permainan rakyat di Cikondang dapat dibandingkan dengan jenis permainan dari beberapa referensi/sumber jenis permainan yang disebutkan oleh Zaini Alif, Rina Farida, dan Yusida Gloria. Gambaran jenis permainan tersebut dapat dilihat dalam sajian tabel berikut,

Tabel 1. Jenis-jenis Permainan

Jenis Permainan di Cikondang	Jenis Permainan Sunda dari Beberapa Referensi		
	Jenis permainan (Zaini Alif)	Jenis permainan (Rina Farida)	Jenis permainan (Yusida Gloria)
Aasinan	Aarcaan	Ambil-ambilan	Ambil-ambilan
Anyang-anyangan	Alung boyong	Anjang-anjangan	Ayang-ayang gung
Bakiak	Ambil-ambilan	Bebentengan	Ayun ambing
Balap karung	Bebentengan	Beklen	Beas beureum
Balap ngala lauk (nyieur lauk)	Boy-boyang	Boy-boyang	Bulantok
Bebedilan/peperangan	Boyongan	Cokcang	Cing cang keling
Beklen	Congklak	Congklak	Cingciripit
Bobonekaan	Dam-daman	Dam-daman	Cingkurulung
Bola tangkap	Dodogan	Dingding kiripik	Eundeuk-eundekan
Boy-boyang	Encrak	Empet-empetan	Heheotan
Pa cici putri	Galah asin / gobak	Encrak ucing sumput	Hompimpah
Cingciripit	Gunggaya	Galati	Jaleueu
Dogdogan	Hahayaman	Gatrik	Kalima gobang
Dogongan	Hong-hongan	Hahayaman	Ketuk-ketuk kekerenceng
Dokter-dokteran	Jajampangan	Kobak	Ning ning nong
Egrang / jajangkungan	Jajangkungan	Mamanukan	Ole-ole ogong
Enog-enogan	Kokoleceran	Ngadu muncang	Oray-orayan
Galah	Kukudaan	Oray-orayan	Oyong-oyong bangkong
Gamparan (sorodot gaplok)	Ngala papatong	Paciwit-ciwit lutung	Paciwit-ciwit lutung
Gangsing	Oray-orayan	Pepeletokan	Perepet jengkol
Gatrik	Paciwit-ciwit lutung	Perepet jengkol	Pertopo-pertopo
Gebug bantal	Papanggalan		Prang pring

		Sondah/engkle	
Guru-guruan	Peperangan	Tok si tok song	Prang pring prung
Hahayaman	Perepet jengkol	Tuktuk brung tuktuk brak	Punten mangga
Kelereng	Prangpring	Ucang-ucang angge	Salam sabrang
Layang-layang	Sasapian		Sasalimpetan
Lolodehan	Simar		Slepdur
Lompat tali	Sondah		Srung seng
Mamasakan	Ucang angge		Sur asur api
Mobil-mobilan	Ucing kuriling		Sur ser
Oray-orayan	Ucing peungpeun		Tat tit tut
Paciwit-ciwit lutung	Ucing sair		Tokecang
Panjat pinang	Ucing sumput		Tong tolannng nangka
Patiti-titi poci	Wawayangan		Trang trang kolentrang
Perepet jengkol			Truk tuk brung
Permainan putra-putri			Ucang-ucang angge
Prang-pring			Ucing umbang
Punten mangga			
Roundes			
Sapintrong			
Sasalimpetan			
Susumputan/ucing sumput			
Tarik tambang			
Tatarucingan			
Ucang-ucang angge			
Ucing baledog			
Ucing sandal			
Ucing sandal			
Ucing udag			
Ucing-ucingan			

Bahan-bahan yang digunakan dalam berbagai jenis permainan yaitu: batu, benda-benda rumah tangga, bola *beklen* dan *kuwuk/haremis* (menyerupai cangkang kerang), bola (yang terbuat dari kertas), penghapus yang terbuat dari busa, boneka, congklak, batu/*kuwuk/haremis/biji-bijian*, kayu, karet, karung, kelereng, mainan dari plastik yang menyerupai alat kesehatan, mainan mobil atau kulit jeruk bali, mainan pistol, atau mainan yang terbuat dari kayu atau

batang daun pisang, pohon jambe, potongan genteng, sandal, tambang, tanah, air, daun, bunga, ranting kayu, tas, buku, pensil.

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diinterpretasikan bahwa permainan rakyat di Cikondang relatif lebih banyak, dibandingkan versi lainnya. Artinya walaupun data jenis permainan rakyat diperoleh dalam dua hari, mungkin ada beberapa jenis permainan yang belum teridentifikasi. Adanya persamaan nama permainan di

Cikondang dengan versi Zaini Alif, Rina dan Yusida, namun ada pula yang berbeda jenis permainannya. Sementara yang disebutkan lebih cenderung pada jenis permainan yang berbentuk *kakawihan*.

Dengan demikian, hasil penelitian folklor tentang jenis dan alat permainan rakyat di Cikondang Jawa Barat, permainan rakyat Sunda saat ini sangat bervariasi, masih banyak tradisi yang dapat diwariskan, dilestarikan, dimanfaatkan/ditransformasikan sebagai tumpuan budaya, kreativitas dan pendidikan.

Merujuk pendapat Prof. Yus Rusyana (yang disampaikan dalam perkuliahan Kajian Tradisi Lisan pada 21/04/2015) yang mengatakan bahwa tradisi lisan sebagai ketahanan budaya, tradisi lisan sebagai akar dari kebudayaan, tradisi lisan sebagai tumpuan kreativitas. Selain itu, cakupan tradisi lisan menurut UNESCO bahwa sastra lisan sebagai pengetahuan *folk* (rakyat/masyarakat), sebagai unsur-unsur religi dan kepercayaan *folk* dan hukum adat. Maka hasil penelitian ini yang berjudul tentang "Penelitian folklor pada jenis permainan rakyat dan alat permainan rakyat di kampung Cikondang, Pangalengan Jawa Barat" menghasilkan identifikasi berbagai jenis permainan rakyat yang dapat dimanfaatkan untuk ditransformasikan melalui pendidikan untuk dijadikan sebagai tumpuan kebudayaan, tumpuan kreativitas dalam pendidikan.

Transformasi memiliki maksud sebagai salah satu cara untuk mengalihkan, memindahkan nilai-nilai didaktis dalam permainan rakyat untuk diinternalisasikan dalam perilaku seseorang. Transformasi nilai-nilai didaktis dalam permainan rakyat sebagai upaya untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dalam Undang-undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Selain itu, pendidikan nasional menurut Undang-undang Sisdiknas No.20 tahun 2003 pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Fungsi dan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab (UU Sisdiknas no.20 tahun 2003 pasal 3).

Didaktik dapat dibagi dalam didaktik umum dan khusus. Didaktik umum memberi prinsip-prinsip yang umum yang berhubungan dengan penyajian bahan pelajaran (yakni motivasi, peragaan, dll) agar anak-anak menguasainya. Didaktik khusus membicarakan tentang cara mengajarkan mata pelajaran tertentu dimana prinsip dimana prinsip didaktik umum digunakan. Didaktik khusus bersifat *metodik-methodos* (melalui + jalan) artinya cara melakukan sesuatu, prosedur.

Dengan demikian, kegiatan transformasi nilai-nilai didaktis

permainan rakyat melalui olahraga tradisional akan selaras dengan tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu, transfer nilai-nilai yang terdapat dalam permainan rakyat kepada peserta didik supaya peserta didik memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Nilai-nilai didaktis dalam permainan rakyat sebagai berikut,

Tabel 2. Nilai Didaktis

Jenis Permainan	Nilai Didaktis
Permainan Putra-putri	Taat aturan, kebersamaan, kerja sama, keriang, melatih sehat fisik, kejujuran
Roundes	Taat aturan, kebersamaan, kerja sama, keriang, melatih sehat fisik, kejujuran
Lolodehan	Taat aturan, kebersamaan, kerja sama, keriang, melatih sehat fisik, kejujuran
Aasinan	Taat aturan, kebersamaan, kerja sama, keriang, melatih sehat fisik, kejujuran
Ucing sendal	Taat aturan, kebersamaan, kerja sama, keriang, melatih sehat fisik, kejujuran
Ucing udag	Taat aturan, kebersamaan, kerja sama, keriang, melatih sehat fisik, kejujuran
Ucing baledog	Taat aturan, kewaspadaan, kebersamaan, kerja sama, keriang, melatih sehat fisik, ketangkasan, kejujuran
Beklcn	Keriang, melatih kecerdasan menghitung
Sapintrong	Kegembiraan, melatih schat fisik, ketangkasan
Boy boyan	Taat aturan, kebersamaan, kerja sama, keriang, melatih sehat fisik
Galah	Taat aturan, kebersamaan, kerja sama, keriang, melatih sehat fisik
Punten mangga	Kegembiraan, melatih kecerdasan linguistik
Perepet jengkol	Kebersamaan, kegembiraan, persatuan, kekuatan
Cingciripit	Kewaspadaan, kegembiraan
Egrang /jajangkungan	Melatih keseimbangan, kegembiraan
Paciwit-ciwit lutung	Kerja sama, kegembiraan
Tatarucingan	Melatih daya imajinasi, bernalar, melatih kecerdasan linguistik, berpikir konret
Enog-enogan	Kebersamaan, kegembiraan
Oray-orayan	Taat pada aturan bermain, membangun kebersamaan, saling melindungi, membangun persatuan.
Mobil-mobilan	Memiliki daya imajinasi, mengembangkan aspek bernalar, melatih membuat analogi, membangun konsep diri, melatih kemandirian.
Mamasakan	Memiliki daya imajinasi, mengembangkan aspek bernalar, melatih membuat analogi, membangun konsep diri, melatih kemandirian.
Anyang-anyangan	Memiliki daya imajinasi, mengembangkan aspek bernalar, melatih membuat analogi, membangun konsep diri, melatih kemandirian.

Bobonekaan	Memiliki daya imajinasi, mengembangkan aspek bernalar, melatih membuat analogi, membangun konsep diri, melatih kemandirian.
Dokter-dokteran	Memiliki daya imajinasi, mengembangkan aspek bernalar, melatih membuat analogi, membangun konsep diri, melatih kemandirian.
Guru-guruan	Memiliki daya imajinasi, mengembangkan aspek bernalar, melatih membuat analogi, membangun konsep diri, melatih kemandirian.
Ucang-ucang angge	Keriang, mengembangkan aspek bahasa
Prang-pring	Keriang, mengembangkan aspek bahasa
Panjat pinang	Melatih ketangkasan, taat aturan, membangun kerjasama, keriang
Gatrik	Melatih ketangkasan, taat aturan, kewaspadaan, keriang
Bebedilan/peperangan	Melatih ketangkasan, taat aturan, kewaspadaan, keriang
Bakiak	Melatih ketangkasan, taat aturan, membangun kerjasama, keriang
Dog-dogan	Melatih ketangkasan, taat aturan, membangun kerjasama, keriang
Kelereng	Melatih ketangkasan, taat aturan, keriang
Tarik tambang	Melatih ketangkasan, taat aturan, keriang
Balap karung	Melatih ketangkasan, taat aturan, keriang
Congklak	Taat aturan, melatih konsep berhitung, keriang
Gampan (sorodot gaplok)	Melatih konsentrasi, keriang
Susumputan/ucing sumput	Taat aturan, kewaspadaan, keriang
Balap ngala lauk	Taat aturan, kerja sama, kewaspadaan, melatih sehat fisik, keriang
Hahayaman	Taat aturan, kerja sama, saling melindungi, keriang, melatih sehat fisik
Engkle	Taat aturan, keriang, melatih sehat fisik, ketangkasan
Patiti-titi poci	Kewaspadaan, melatih kecerdasan linguistik, keriang

E. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa nilai daktis dalam permainan rakyat yaitu:

1. Membentuk perilaku sikap jujur, taat aturan, berkerjasama, riang/gembira, saling melindungi, mandiri.
2. Memiliki keterampilan ketangkasan, kewaspadaan.
3. Mengembangkan berpikir analogi, dan melatih kecerdasan linguistik (berbahasa).

4. Mengembangkan kecerdasan interpersonal.

Transformasi dan internalisasi nilai-nilai didaktis permainan rakyat dilakukan melalui:

1. Menggunakan salah satu jenis permainan rakyat sebagai bahan ajar atau metode pembelajaran untuk mengembangkan aspek kebahasaan.
2. Menggunakan salah satu jenis permainan rakyat untuk

- membangkitkan semangat siswa di dalam pembelajaran. Dapat digunakan di dalam kegiatan awal pembelajaran, inti, atau akhir pembelajaran.
3. Menggunakan salah satu jenis permainan rakyat untuk berbagai perlombaan antar-sekolah di lingkungan Dinas Pendidikan Dasar tingkat kecamatan maupun tingkat kabupaten melalui perlombaan OLTRAS (olahraga tradisional).

DAFTAR RUJUKAN

- Alif, Zaini. 2014. *Mainan dan Permainan Tradisional Sunda*. Buku koleksi Komunitas Hong.
- Aryani, Rina F. 2015. *Mengenal Budaya Sunda*. Bandung: Satu Nusa.
- Danandjaja, James. 2002. *Foklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain*. Jakarta: Graffiti.
- Gloriani, Yusida. 2015. *Nilai Sosial dan Budaya dalam Kakawihan Kaulinan Barudak Lembur di Kabupaten Kuningan serta Internalisasi Nilainya di Sekolah Dasar*. Tesis: UPI. Tidak diterbitkan.
- Rusyana, Yus. 1981. *Cerita Rakyat Nusantara*. Bandung: FKIP UPI. Tidak diterbitkan.
- Sibarani, Robert. 2012. *Kearifan Lokal: Hakikat, Peran, Metode Tradisi Lisan*. Jakarta: ATI. Laman Internet. *Inside Indonesia-Yang nyaris Hilang dari Pasundan*. <https://www.youtube.com/watch?v=aKAH-w2SE8g>.
- Laman Internet. *The Secret Meaning of "Hom pim pa"*. <http://www.youtube.com/watch?v=hRVrm3svaUk>.