

## MEMBANGUN PENDIDIKAN KARAKTER DENGAN BERKESENIAN

**Ria Intani T.**

*Balai Pelestarian Nilai Budaya Provinsi Jawa Barat*

e-mail: riapatanjala@gmail.com

**Abstract:** *The Character Education Strengthening Program or abbreviated as PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) began to be implemented in the formal education environment (schools) in the even semester of the 2017-2018 school year. There are many definitions regarding the term character. One of them, according to the Directorate General of Primary and Secondary Education, Ministry of Education, Culture, Research and Technology, character is defined as a way of thinking and behaving that characterizes each individual to live and work together, both within the family, community, nation and state. In fact, there are many ways to build character education. Not only in the formal education environment through school subjects, but also outside formal education through the arts. The purpose of this research is to disseminate insight into the breadth of ways in building character education. This research is descriptive with the methods used are observation, active participation, and interviews. The results of the study show that "teaching" about character is indirectly obtainable through art. Among them in terms of interaction, cooperation, tolerance, skills, courage, joy, and knowledge of local arts.*

**Keywords:** *Character Education, arts.*

**Abstrak:** Program Penguatan Pendidikan Karakter atau yang disingkat dengan PPK mulai diberlakukan di lingkungan pendidikan formal (sekolah) pada semester genap tahun ajaran 2017-2018. Banyak definisi berkenaan dengan istilah karakter. Salah satunya menurut Ditjen Mendikdasmen Kementerian Pendidikan Nasional adalah bahwa karakter diartikan sebagai cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Sesungguhnya banyak cara untuk membangun pendidikan karakter. Bukan hanya di lingkungan pendidikan formal melalui mata pelajaran, melainkan pula di luar pendidikan formal melalui berkesenian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menebarkan wawasan akan keluasaan cara dalam membangun pendidikan karakter. Penelitian ini bersifat deskriptif dengan metode yang digunakan pengamatan, partisipasi aktif, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui berkesenian secara tidak langsung mendapatkan "pengajaran" tentang karakter. Di antaranya dalam hal berinteraksi, kerja sama, toleransi, keterampilan, keberanian, kegembiraan, dan pengetahuan tentang kesenian lokal.

**Kata kunci:** Pendidikan karakter, kesenian.

---

## PENDAHULUAN

Program Penguatan Pendidikan Karakter atau yang disingkat dengan PPK mulai diberlakukan di lingkungan pendidikan formal (sekolah) pada semester genap tahun ajaran 2017-2018. Implementasi PPK berlaku untuk semua jenjang pendidikan. Tindak lanjut dari program ini, Kemendikbud Ristek (sekarang) melakukan penilaian terhadap siswa bukan saja yang bermuatan akademis, melainkan pula karakter, demikian menurut Setiawan dalam Ria Intani T. (2018: 67-68). Sudah tentu dengan adanya program ini, Pemerintah yang mengawal bidang pendidikan mengharapkan bahwa lingkungan sekolah menghasilkan anak yang cakap secara akademis sekaligus berkarakter.

Ada banyak definisi berkenaan dengan istilah karakter. Ditjen Mendikdasmen mengemukakan bahwa:

“karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, dan

negara (Rahmawati dalam Intani, 2018: 68).”

Posisi sentral pendidikan karakter dalam sistem pendidikan nasional telah memperoleh kekuatan legal dalam Pasal 3 Undang-Undang (UU) Sistem Pendidikan Nasional. Disebutkan bahwa:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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 negara yang demokratis dan bertanggungjawab (Simatupang dalam Nopianti, 2018: 252).”

Menurut Gunawan (dalam Nopianti, 2018: 254) bahwa sebagaimana yang diamanatkan UU, pendidikan karakter bertujuan membentuk karakter bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotongroyong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi, yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa

kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila.

Terlepas dari program PPK yang dicanangkan untuk lingkungan pendidikan formal, sesungguhnya bahwa membangun pendidikan karakter dapat pula dilakukan di luar lingkungan pendidikan formal. Lingkungan keluarga sudah pasti, namun masih ada cara lain yang dapat diciptakan seperti melalui berkesenian.

Menurut Nurdien HK., jika kebudayaan dirumuskan sebagai segala apa yang dipikirkan dan dilakukan manusia maka seni merupakan unsur yang amat penting yang memberi wajah manusiawi, unsur-unsur keindahan, keselarasan keseimbangan, perspektif, irama, harmoni, proporsi dan sublimasi pengalaman manusia pada kebudayaan (1982: 123).

Menurut Umar Kayam, tradisi kesenian kita adalah kesenian yang erat sekali hubungannya dengan pengucapan solidaritas dengan komunitas. Jadi “berseni” dalam alam tradisional kita adalah tidak selalu menari, menyanyi, mematung, mendalang dan lain-lain, akan tetapi

melihat penari, penyanyi, pematung, dan pendalang adalah “berseni” juga (1982: 118).

Irvan Setiawan berpendapat bahwa masukan unsur kesenian menjadikan manusia dapat berkreasi dalam berbagai bentuk dengan tujuan untuk menambah kehidupan manusia menjadi lebih hidup karena diisi dengan rasa keindahan dan kepuasan batin (2011: 405). Secara garis besar kesenian terbagi atas seni suara dan seni rupa yang di dalamnya ada seni olah raga (Koentjaraningrat, 1990: 115). Beberapa jenis permainan tradisional termasuk ke dalam olah raga tradisional seperti di antaranya egrang dan gatrik. Dengan demikian seni dalam arti yang sangat luas termasuk di dalamnya adalah beberapa jenis permainan tradisional.

Adalah “Kampung Bermain”, istilah yang diartikan sebagai suatu wahana tempat anak-anak dan siapa pun bermain. “Kampung Bermain” “diciptakan” oleh Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Provinsi Jawa Barat. “Kampung Bermain” “diciptakan” sebagai tindak lanjut dari lahirnya UU Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan dan

untuk mendukung pelaksanaan Pekan Kebudayaan Nasional (PKN) saat itu.

Ada sepuluh (10) objek pemajuan kebudayaan (OPK), di antaranya adalah kesenian dan permainan rakyat. Yakni, permainan yang mengandung nilai-nilai tertentu yang dilakukan oleh kelompok masyarakat serta berlangsung turun-temurun. Karenanya, “Kampung Bermain” diprogramkan sebagai upaya penanaman nilai budaya, sekaligus pengenalan akan budaya lokal, tepatnya kesenian dan permainan tradisional. Di dalam “Kampung Bermain” diputarkan lagu-lagu *kaulinan barudak* (permainan anak-anak di kalangan orang Sunda) sebagai pengiring mereka yang bermain. Sehubungan dengan itu penelitian ini bertujuan untuk membuka wawasan bahwasanya banyak cara dalam membangun pendidikan karakter. Hal-hal apa saja yang didapat dari “Kampung Bermain” adalah yang menjadi pertanyaan dan menggiring penelitian ini dilakukan.

## METODE

Penelitian ini dilakukan dengan metode pengamatan, partisipasi aktif dengan ikut bermain dan bernyanyi bersama pengunjung, wawancara, dan studi pustaka, serta dipaparkan secara deskriptif. Sebelumnya, penulis melakukan studi pustaka untuk memahami konsep terkait dengan istilah karakter. Selanjutnya membaca tulisan yang membahas tentang pendidikan karakter agar tulisan ini ada perbedaan dengan tulisan-tulisan sebelumnya, seperti:

- “Pendidikan Akhlak sebagai Dasar Pembentukan Karakter di Pondok Pesantren Sukamanah Tasikmalaya”, ditulis oleh Risa Nopianti, dimuat dalam Jurnal Patanjala Vol. 10 No. 2 Juni 2018. Hlm. 251-266. Tulisan ini berfokus pada membangun karakter melalui ajaran agama.
- “Pendidikan Karakter di Sekolah”, ditulis oleh Edi Rohendi, dimuat dalam Eduhumaniora Vol. 3 No. 1 Januari 2011. Tulisan ini berfokus pada pentingnya pendidikan karakter di sekolah.

- “Membangun Karakter Anak melalui Permainan Anak Tradisional”, ditulis oleh Haerani Nur, dimuat dalam *Jurnal Pendidikan Karakter (UNY)* Tahun III No. 1 Februari 2013. Hlm. 87-94. Tulisan ini menyoroti dampak dari permainan modern serta manfaat dari permainan tradisional.

Tulisan yang pertama dan kedua jelas berbeda dengan tulisan ini. Tulisan ketiga, kalau sama-sama menyinggung tentang permainan tradisional/rakyat, namun ada perbedaannya. Pembaca dari tulisan ini ini adalah penulis tidak membahas fungsi permainan tradisional, melainkan ingin membuka wawasan dan menawarkan alternatif dalam melakukan pendidikan karakter melalui penggambaran kegiatan yang berlangsung di “Kampung Bermain”.

## **PEMBAHASAN**

### **1. Sekilas tentang Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Provinsi Jawa Barat**

Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Provinsi Jawa Barat merupakan unit pelaksana teknis

(UPT) dari Kemendikbud Ristek (sekarang). Wilayah kerjanya dibentuk berdasarkan wilayah budaya. Kantornya berlokasi di Jalan Cinambo No. 136 Bandung. Visi dari BPNB Provinsi Jawa Barat adalah menjadi pusat informasi kesejarahan dan kebudayaan lokal dalam upaya memperkuat ketahanan sosial dan jatidiri bangsa.

### **2. “Kampung Bermain”**

“Kampung Bermain” pertama dilaksanakan di Kebun Binatang Bandung yang sekarang dikenal dengan Bazoga (Bandung Zoological Garden). Di Bazoga, “Kampung Bermain” dilaksanakan dalam sehari, dari pukul 08.00 hingga 16.00 WIB. Pemilihan Bazoga sebagai tempat acara dimaksudkan untuk menjangkau semua kalangan dan semua umur.

Tercatat dalam buku daftar pengunjung, ada 183 orang yang datang ke “Kampung Bermain”. Belum termasuk yang tidak tercatat karena ada orang tua yang tidak mencatatkan nama anaknya. Pengunjungnya orang tua hingga usia

di bawah tiga tahun (Batita), laki-laki dan perempuan.

“Kampung Bermain” sebagaimana namanya yang membumi, areanya didekor senatural mungkin. Pagar berbambu dan bertali; Dudukan congklak menggunakan batu bata dilengkapi tempat duduk pemainnya dengan menggunakan *paving block*. Demikian juga tempat untuk bermain *anjang-anjangan* beralaskan *paving block* yang didapat dari sekitar area “Kampung Bermain”; Wadah-wadah alat permainan menggunakan *tolombong* ‘keranjang bambu’ dan *nyiru* ‘*tampah*’; *Jubleg* ‘tempat menumbuk berbahan kayu’; serta meja dan kursi bagian pendaftaran menggunakan batang pohon yang didapat dari sekitar area “Kampung Bermain”.



Gambar 1. Area “Kampung Bermain”  
Sumber: Kegiatan Kampung Bermain, 2019.

Bahan alat permainannya ada dari karet, tali, kayu, bambu, kertas,

seng, biji-bijian, dedaunan, kaleng bekas, roda bekas, genteng, tepung/kapur, dan lain-lain. Banyak bahan dapat digunakan, bergantung kreativitas. Hal ini menunjukkan bahwa untuk bermain diperlukan kreativitas bukan saja kreativitas dalam bentuk akan tetapi juga seni agar alatnya menjadi menarik. Beragam alat permainan tersebut dapat dipraktikkan oleh para pengunjung dengan iringan lagu-lagu *kaulinan barudak*.

### 3. Bermain di “Kampung Bermain”

Manakala pengunjung sudah mengisi Buku Tamu, mereka dipersilahkan memasuki area “Kampung Bermain”. Begitu masuk area, mereka disambut dengan lagu-lagu *kaulinan barudak* seperti di antaranya: Oray-orayan, Tokecang, Ayang-ayang gung, dan Cingciripit. Sejatinya bahwa lagu-lagunya cukup keras terdengar keluar area hingga menarik pengunjung Bazoga untuk mendekati area. Siapa pun yang mendengar lagu, otomatis naluri berkeseniannya muncul. Kalau tidak menggoyangkan badan mengikuti irama lagu, ada yang

menggerakkan kepalanya atau melangkah kakinya mengikuti irama lagu. Selanjutnya, berbagai jenis permainan dapat mereka mainkan dengan diiringi lagu-lagu. Suasana sangat meriah, riuh, penuh tawa, dan semarak karena iringan lagu-lagu *kaulinan barudak*. Lagu-lagu yang diputarlah yang menghidupkan suasana, memberi ruh dan nyawa pada permainan, memberi semangat pada yang sedang bermain, serta menimbulkan keriangannya bagi yang mendengarnya. Mereka yang tidak atau belum bermain, mereka duduk-duduk atau berdiri sambil melihat yang bermain. Mereka tidak diam saja tapi sesekali bertepuk-tepuk tangan dan bernyanyi nyanyi kecil mengikuti lagu-lagu yang diputar panitia. Terlihat orang tua-tua dengan sabar mengajarkan anak-anaknya mengikuti lagu-lagu yang diputar sambil badan digoyang-goyangkan atau bertepuk-tepuk tangan.

Saat awal “Kampung Bermain” dibuka, antusias pengunjung sangat terlihat. Orang tua-tua dan dewasa konon ingin bernostalgia dengan masa kecilnya sambil mengenalkan dan mengajarkan

pada anak-anaknya beragam permainan. Saat mereka memainkan permainan yang memerlukan lawan main, bila tidak ada kawan main dari anggota keluarga sendiri, mereka mengajak pengunjung yang ada di area. Seiring permainan berjalan, mereka menjadi akrab. Terlihat sendau gurau, bukan seperti orang yang baru kenal.

### ***Totoroktokkan***

Suara *toroktok* yang keluar pada saat didorong, mencuri perhatian anak Batita dan Balita. Saat orang tua membantu mendorong, sesekali sambil menggoyangkan kepala atau menghentakkan kaki mengikuti irama lagu.



Gambar 2. *Maen Totoroktokkan*  
Sumber: Kegiatan Kampung Bermain, 2019.

### **Egrang**

Egrang cukup sulit untuk dimainkan. Pemain pemula selalu

terjatuh pada saat mencoba memainkan. Konon bagi yang sudah mampu bermain, kunci dari permainan ini adalah ketenangan dan keseimbangan. Di sore hari, egrang tampak dimainkan oleh pengunjung yang nyatanya pernah menjuarai lomba egrang. Mereka beregrang dengan santai layaknya sedang berjalan.



Gambar 3. *Maen Egrang*  
Sumber: Kegiatan Kampung Bermain, 2019.

### **Anjang-anjangan**

*Anjang-anjangan* adalah permainan masak-masakan. Mereka yang main dari usia Batita hingga usia SD. Mereka belajar “memasak” dan mewadahi sekaligus mengenal nama alat dari orang tua atau kakak yang mendampinginya sambil mengumamkan lagu yang diputar panitia.



Gambar 4. *Maen Anjang-anjangan*  
Sumber: Kegiatan Kampung Bermain, 2019.

### **Sondah**

Area *sondah* sudah disiapkan Panitia berupa pola menyerupai pesawat terbang yang dibuat dengan menggunakan tepung yang ditaburkan. Nyatanya banyak remaja dan apalagi anak-anak tidak mengetahui cara bermainnya. Karenanya yang bermain dimulai dari orang tua mereka terlebih dulu. Meskipun para orang tua sudah mengenal permainan ini di masa kecilnya, selalu saja ada yang lupa.



Gambar 5. *Maen Sondah*  
Sumber: Kegiatan Kampung Bermain, 2019.

### **Pletokan**

Pemain lebih dulu membuat peluru dari kertas yang dibahasi dan dibentuk bulat. Selanjutnya memasukkan peluru dan mendorongnya dengan sebatang kayu kecil yang digerakkan tangan. Jauh dekatnya peluru jatuh bergantung dari kekuatan pada saat mendorong peluru.



Gambar 6. *Maen Pletokan*  
Sumber: Kegiatan Kampung Bermain, 2019.

### **Heheotan**

Cara memainkan *heheotan* dengan meniup bagian batang bambu yang berlubang sambil satu tangan yang lain menari-narik kayu kecil yang ada di lubang bagian depan. Bila tiupannya kuat maka suara yang dihasilkan keras. Anak-anak sangat senang memainkannya. Sementara orang dewasa bisa mengatur suara

menyerupai suara burung dan bahkan irama lagu dengan menarik-narik ulang kayu sambal terus meniup.

### **Congklak**

Di area permainan congklak tidak seramai di area yang lain mengingat pemainnya perlu berkonsentrasi. Permainan ini membutuhkan strategi dalam mengambil biji congklak agar saat permainan selesai dapat mengumpulkan biji lebih banyak dari lawannya.



Gambar 7. *Maen Congklak*  
Sumber: Kegiatan Kampung Bermain, 2019.

### **Panggal**

Bermain panggal dapat dilakukan hanya sendiri atau dengan orang lain. Panggal yang berputar paling lama, itulah pemenangnya. Cara bermainnya dengan menarik tali sekuat-kuatnya lalu melepaskan panggalnya ke tanah. Jangankan anak-

anak, orang dewasa juga seringkali merasa kesulitan saat menarik talinya sehingga panggalnya tidak berputar.



Gambar 8. *Maen Panggal*  
Sumber: Kegiatan Kampung Bermain, 2019.

### **Beklen**

Bermain *beklen* bisa dilakukan sendiri, bisa pula bersama orang lain. Apabila pemain lebih dari satu orang maka dilakukan *suten* untuk menentukan pemain awal. Permainan ini mengajarkan keterampilan menangkap dan mengambil benda dalam waktu bersamaan tanpa bendanya jatuh. Pemenangnya adalah yang dapat mengambil *kewuk* mulai dari satu demi satu sampai semuanya sekaligus dalam waktu yang bersamaan.

### **Oray-orayan**

*Oray-orayan* alias ular-ularan. Meski tanpa alat, permainan ini sangat meriah karena diiringi dengan lagu

*Oray-orayan* baik yang dinyanyikan para pemainnya itu sendiri ataupun yang diputarkan lewat media audio. Begitu terdengar lagu *Oray-orayan*, Panitia beserta pengunjung bergabung untuk bermain. Beberapa kali permainan ini diulang dengan jeda terlebih dulu. Tua muda hingga anak-anak, laki-laki maupun perempuan, baik yang kenal maupun tidak, bergabung. Semakin banyak yang bergabung semakin meriah.

Dibandingkan dengan yang lain, *oray-orayan* justru paling meriah. Ada bernyanyinya, ada bergoyang-goyangnya, ada berjogetnya, dan bias diikuti oleh semua umur dan gender.

Berikut lirik lagu *Oray-orayan*:

*Oray-orayan*  
*Luar-leor ka sawah*  
*Entong ka sawah*  
*Parena keur sedeung beukah*

*Oray-orayan*  
*Luar-leor mapay kebon*  
*Entong ka kebon*  
*Di kebon loba nu ngangon*

*Mending ka leuwi*  
*Di leuwi loba nu mandi*  
*Saha anu mandi*  
*Anu mandi na pandeuri*



Gambar 10. *Maen Oray-orayan*  
Sumber: Kegiatan Kampung Bermain, 2019.

Manakala mendengar lagu-lagu tertentu seperti Cingciripit, beberapa ibu spontan bernyanyi kecil sambil mempraktikkan permainannya dengan putra putrinya. Apabila mendengar lagu-lagu lainnya dan kurang hafal liriknya, tak sungkan antaribu-ibu itu saling bertanya dan berbagi.

### ***Momobilan***

*Maen momobilan* cukup dengan menaiki *momobilan* sambil tangan memegang setir menyerupai seorang pengendaranya. Apabila *momobilan* ingin bisa bergerak, bisa dengan cara kedua kaki pengendaranya “ditekankan” ke tanah secara bersamaan sambil badan condong ke depan. Apabila pengendaranya masih kecil, dibantu didorong oleh orang lain.



Gambar 11. *Maen Momobilan*  
Sumber: Kegiatan Kampung Bermain, 2019.

### ***Toroktok***

Cara bermainnya cukup dengan memutar-mutarkan *toroktok* dengan tangan. Bagi anak kecil yang belum kuat memutar maka tangannya akan dipegangi orang tua untuk dibantu memutar alat *toroktok*. Suara *toroktok* membuat anak-anak senang. Oleh karena ada lagu-lagu yang terus diputar maka gerakan tangan saat memutar *toroktok* pun spontan mengikuti irama lagu. Bahkan ada yang sambil bernyanyi-nyanyi kecil.

### ***Sapintrong***

Ada beberapa versi dalam permainan *sapintrong*. Versi yang paling sederhana adalah dimainkan hanya oleh seorang. Versi lain adalah dengan jumlah pemain tiga orang. Dua orang memegang tali, seorang lagi yang melompat. Permainan ini sangat

menguras tenaga, selain tangan untuk memutar tali, juga kaki untuk melompat. Meskipun demikian permainan ini banyak diminati ibu-ibu dan remaja putri. Terutama mereka yang bobot badannya berlebih, konon agar banyak keluar keringat dan bermuara pada penurunan berat badan. Sorak sorai terdengar saat ada pemain yang kakinya menyangkut tali. Saat dimainkan lebih dari seorang, siapa pun saling mengajak atau diajak. Saat ada yang “mati” saling bersorak, berpelukan, berjoget.



Gambar 12. *Maen Sapintrong*  
Sumber: Kegiatan Kampung Bermain, 2019.

### ***Kaleci***

*Maen kaleci* meski bisa dilakukan seorang diri, akan tetapi umumnya dimainkan oleh lebih dari seorang. Apabila main sendiri, biasanya yang bersangkutan melatih untuk menjentik *kaleci* tepat pada sarannya. Apabila dilakukan lebih dari seorang, sifatnya bertanding.



Gambar 13. *Maen Kaleci*  
Sumber: Kegiatan Kampung Bermain, 2019.

### ***Kelom Batok***

Cara bermain *kelom batok*, masing-masing telapak kaki ke atas *batok* dengan masing-masing ibu jari kaki menjepit tali. Setelah siap, satu demi satu *batok* dilangkahkan ke depan secara bergantian. Permainan ini memerlukan keseimbangan tubuh dan kekuatan ibu jari dalam menjepit tali.



Gambar 14. *Maen Kelom Batok*  
Sumber: Kegiatan Kampung Bermain, 2019.

### ***Kelom Panjang***

*Maen kelom panjang* dapat dilakukan oleh dua orang atau lebih, bergantung panjangnya kelom dan banyaknya karet penyangga jari. Semakin panjang *kelom* akan semakin banyak pemainnya. Pemain cukup meletakkan telapak kakinya pada masing-masing *kelom* lalu memasukkan semua ujung jari ke dalam karet penyangga jari. Setelah semua pemain siap, pemain bagian belakang memegang pundak pemain yang ada di depannya. Dengan aba-aba dari pemain yang paling depan, selanjutnya *kelom* dilangkahkan ke depan secara bergantian dengan *kelom* sebelahnya. Manakala melangkahkan *kelom*, kaki pemain harus bergerak secara bersama-sama. Permainan ini sepertinya mudah namun nyatanya seringkali pemain terjatuh karena tidak ada kebersamaan saat melangkah.



Gambar 15. *Maen Kelom Panjang*  
Sumber: Kegiatan Kampung Bermain, 2019.

### ***Gatrik***

*Maen gatrik* dapat dilakukan sendiri, tetapi lebih seru bila dimainkan lebih dari seorang. Apabila dimainkan dua orang maka pemain *suten* untuk menentukan pemain awal. Cara bermainnya adalah satu orang bermain dan yang lain sebagai penjaga. Pemain mencungkil bambu pendek di atas bata dengan menggunakan bilah bambu yang panjang agar bambu yang pendek dapat terlempar sejauh mungkin. Penjaga menangkap bambu pendek yang terlempar dan apabila berhasil maka akan mendapatkan poin. Apabila tidak tertangkap, ia harus melemparkan bambu pendek ke arah bata. Apabila bata tersenggol maka ia

akan berganti menjadi pemain dan sebaliknya lawannya akan menjadi penjaga.

## KESIMPULAN

Sehari bersama di “Kampung Bermain” serasa tak bisa berkata-kata. Banyak hal bisa didapat untuk menjadi pelajaran. Bermain dan bernyanyi merupakan dua hal yang sulit untuk dipisahkan, keduanya saling melengkapi. Bermain dan bernyanyi sangat berdampak memberikan kegembiraan. Dengan bergembira mampu membangkitkan semangat. Bermain dan bernyanyi mampu membaurkan masyarakat dari semua kalangan usia, ekonomi, gender, dan apa pun itu. Selain juga mampu menciptakan kerja sama dan mengenalkan budaya lokal dalam hal ini permainan tradisional dan lagu - lagu permainan anak-anak di kalangan orang Sunda yang kesemuanya itu dapat dipraktikkan secara langsung. Pengunjung seolah-olah hanya bermain dan bernyanyi namun sejatinya mereka sedang “belajar” tentang pendidikan karakter. Adanya lagu-lagu yang diputar mengenalkan

dan lebih mendekatkan anak-anak dengan lagu-lagu *kaulinan barudak*.

Lagu-lagu *kaulinan barudak* selain menghibur, juga menghidupkan suasana, memberikan ruh atau nyawa pada permainan yang sedang dimainkan, memberikan keindahan dalam bermain. Lagu-lagu itu seolah menjadi narasi jalannya permainan. Lagu-lagu *kaulinan barudak* secara tidak langsung juga membagikan pengetahuan dan nilai-nilai yang tergambarkan dalam lirik lagu.

Praktik yang tidak formal nyatanya lebih dapat merangkul setiap individu untuk terlibat. Tidak ada beban penilaian, serasa hanya berekreasi. Tidak ada “jarak” antara pengunjung dan area bermain karena semua yang mereka mainkan, bahannya terbiasa ada di lingkungan pengunjung. Bahkan, kesederhanaan bahan, dan alat, bisa menginspirasi orang untuk mengeksplorasi potensinya dalam membuat seni kerajinan dan seni rupa untuk bisa diterapkan di lingkungan rumah. Lebih jauh lagi di tiap-tiap wilayah administrasi apakah itu di tingkat RT, RW, kelurahan/desa, kecamatan, dan lain-lain.

Indahnya apabila “Kampung Bermain” ada di setiap lingkungan. Anak-anak terbebas dari sikap individualisme, sehat secara motorik, dan terjaga kesehatan mentalnya. “Kampung Bermain” dapat dikatakan berhasil menjadi role model untuk media pendidikan karakter. Manakala seni atau kesenian dibaca dalam konteks yang luas maka bermain adalah juga “berseni”.

#### DAFTAR PUSTAKA

- HK., Nurdien. 1982. Puisi sebagai Modus Penyampaian Nilai-Nilai Manusia dalam Perubahan Nilai-nilai di Indonesia.
- Intani T., Ria. “Tradisi mendongeng sebagai Upaya Pembudayaan Nilai-nilai dalam Keluarga di Kelurahan Cisaranten Wetan Kecamatan Cinambo Kota Bandung” dalam *Jurnal Patanjala* Vol. 10 No. 1 Maret 2018. Hlm. 67-82.
- Kayam, Umar. 1982. Dialog antara Ilmu dan Hukum dalam Perubahan Nilai-nilai di Indonesia.
- Koentjaraningrat. 1990. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Nopianti, Risa. “Pendidikan Akhlak sebagai Dasar Pembentukan Karakter di Pondok Pesantren Sukamah Tasikmalaya” dalam *Jurnal Patanjala* Vol. 10 No. 2 Juni 2018. Hlm. 251-266.
- Nur, Haerani. “Membangun Karakter Anak melalui Permainan Anak Tradisional” dalam *Jurnal Pendidikan Karakter (UNY)* Tahun III No. 1 Februari 2013. Hlm. 87-94.
- Rohendi, Edi. “Pendidikan Karakter di Sekolah” dalam *Eduhumaniora* Vol. 3 No. 1 Januari 2011. Hlm.
- Satriadi, Yudi Putu, Hermana, Endang Supriatna, Yanti Nisfiyanti, Ria Andayani Somantri, Ali Gufron. 2015. *Nilai Filosofis dalam Kesenian Gambang Kromong di DKI Jakarta*. Bandung: BPNB Bandung.
- Suliasih, Elly. 1996. “Tinjauan Deskriptif terhadap Karawitan Kesenian *Bangreng* di Kabupaten Sumedang. Skripsi. Bandung: STSI Bandung.