

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai bangsa majemuk, masyarakat Indonesia dikenal sebagai masyarakat multikultural, masyarakat yang anggotanya dikenal memiliki latar belakang dengan beragam etnis, suku, agama, budaya.

Kemajemukan dan multikulturalitas memiliki konsekuensi permasalahan silang budaya yang sampai saat ini belum memiliki identitas kebudayaan yang jelas. Selama ini, Indonesia hanya memiliki identitas semu yang belum mantap tetapi dipaksakan seolah-olah menjadi ciri khas kebudayaan bangsa, yang sering dinamakan sistem budaya nasional (James Danandjaya, 2002). Sedangkan sistem budaya nasional itu sendiri sedang dalam proses pembentukan terus-menerus karena terbangun berdasarkan sistem budaya etnik lokal.

Persoalannya, nilai-nilai budaya manakah yang perlu menjadi perhatian utama dalam upaya menuju situasi sadar budaya?

Sebagai bangsa yang majemuk, setiap komunitas budaya dengan latar belakang budaya tertentu tentunya memiliki *local genius* berupa nilai-nilai yang berangkat dari kearifan lokal (*local wisdom*). Upaya menemukan identitas bangsa yang baru atas dasar kearifan lokal merupakan hal yang penting demi penyatuan bangsa. Pengembangan kearifan-kearifan lokal yang relevan dan kontekstual memiliki arti penting sebagai ketahanan budaya di samping mempunyai arti penting bagi identitas budaya etnik lokal itu sendiri. Kearifan-kearifan lokal pada dasarnya dapat dipandang sebagai landasan bagi

pembentukan jati diri bangsa secara nasional. Kearifan-kearifan lokal itulah yang membuat suatu budaya mempunyai akar.

Strategi pendidikan berbasis budaya untuk mengenalkan keberagaman suku bangsa di Indonesia yang multikultur perlu ditanamkan sedini mungkin pada anak-anak. Tetapi pada kenyataannya, kita tidak mungkin hanya mengandalkan pihak sekolah untuk mengembangkan upaya pendidikan dan kebudayaan dalam menanamkan nilai, moral dan karakter pada anak. Di samping pendidikan dapat diselenggarakan melalui pelebagaan, masih terbuka lahan garapan yang dapat mewarnai pelestarian dan pengembangan kebudayaan. Dalam kenyataannya, kurangnya perhatian generasi muda pada nilai-nilai budaya bangsa, terkait dengan masih sedikit sekali bahan bacaan atau metode praktis untuk mengenalkan nilai-nilai budaya pada anak.

Salah satu bentuk metode praktis untuk mengenalkan nilai-nilai kearifan lokal adalah melalui permainan. Dalam konteks pengenalan budaya, maka dapat ditawarkan permainan tradisional yang di dalamnya mengandung pesan-pesan moral yang didasari nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) yang menyiratkan *world view* dari suku bangsa masing-masing. Pesan-pesan moral ini diterjemahkan ke dalam aturan permainan untuk membedakan mana perilaku baik-buruk, serta berperan untuk melatih anak mematuhi aturan. Jika dilakukan terus-menerus diharapkan dapat membentuk kebiasaan baik untuk menghasilkan karakter yang baik, yang dapat berguna saat kelak anak memasuki masyarakat multikultural seperti di Indonesia. Sejalan dengan itu penelitian psikologi lintas budaya yang berkaitan dengan perkembangan anak dalam konteks budaya telah diterapkan di negara-negara multikultur seperti di Malaysia, Thailand dan China (Keats,

Daphne, *Cross-Cultural Studies in Child Development in Asian Contexts Cross-Cultural Research* 2000).

Di Indonesia sendiri, kajian permainan tradisional telah dilakukan oleh Kementerian Pendidikan & Kebudayaan pada tahun 1982 melalui penelitian dalam bentuk inventarisasi permainan tradisional. Di dalam penelitian tersebut belum sepenuhnya dijelaskan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional. Contohnya, salah satu permainan di etnis Sunda yang bernama *ucing sumput*, baru dijelaskan untuk mengisi waktu senggang sebagai hiburan serta melatih keterampilan gerak. Jika dikaji lebih jauh permainan tradisional tersebut memiliki potensi untuk menanamkan nilai-nilai moral untuk melatih anak dapat bekerjasama, kejujuran dalam memenuhi aturan main, menghargai kawan dan lawan, serta kebersamaan yang dirasakan saat melakukan permainan, serta mengembangkan keterampilan motorik kasar.

Mengingat jangka waktu inventarisasi penelitian telah dilakukan oleh Kementerian Pendidikan & Kebudayaan pada tahun 1982 sudah mencapai rentang waktu 15 tahun, maka tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan verifikasi ulang dalam rangka mengidentifikasi secara lebih detil nilai-nilai local wisdom apa saja yang terkandung di dalam permainan tradisional sebagai strategi pendidikan berbasis budaya untuk mengenalkan keberagaman suku bangsa di Indonesia yang multikultur, sehingga hasil penelitian awal ini dapat dilakukan untuk mengembangkan metoda pendidikan dan kebudayaan dalam menanamkan nilai, moral dan karakter pada anak.

Mengingat banyaknya jumlah etnis di Indonesia, maka sebagai tahap awal dipilih etnis Sunda di wilayah Jawa Barat sebagai *pilot project* yang merupakan salah satu bagian etnis di Indonesia. Budaya etnis Sunda, memiliki world view yang mengandung

nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) yang berisi “*Silih asah, silih asuh, silih asih*”. *Silih asah* bermakna saling mencerdaskan, saling memperluas wawasan dan pengalaman lahir batin. *Silih asuh* mengandung makna membimbing, mengayomi, membina, menjaga, mengarahkan dengan seksama agar selamat lahir dan batin. *Silih asih* bermakna tingkah laku yang memperlihatkan kasih sayang yang tulus (H.R Hidayat Suryalaga, 2003).

Berdasarkan latar belakang itulah, maka tujuan penelitian ini mencoba mengungkapkan “Identifikasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal (*Local Wisdom*) Dalam Permainan Tradisional Etnis Sunda”.

I.2 Perumusan Masalah

Permainan tradisional memiliki potensi untuk menanamkan nilai-nilai moral seperti: melatih anak dapat bekerjasama, kejujuran dalam memenuhi aturan main, menghargai kawan dan lawan, serta kebersamaan yang dirasakan saat melakukan permainan, dan sebagainya (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1982). Namun mengingat jangka waktu penelitian dalam bentuk inventarisasi yang telah dilakukan oleh Kementrian Pendidikan & Kebudayaan pada tahun 1982 sudah mencapai rentang waktu 15 tahun dan di dalam inventarisasi penelitian tersebut belum sepenuhnya menjelaskan potensi nilai-nilai moral yang berakar dari nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) yang terkandung dalam permainan tradisional, maka tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan verifikasi ulang dalam rangka mengidentifikasi secara lebih detil nilai-nilai local wisdom apa saja yang terkandung di dalam permainan tradisional sebagai strategi pendidikan berbasis budaya untuk mengenalkan keberagaman suku bangsa di Indonesia yang multikultur. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi penelitian

selanjutnya untuk mengembangkan metoda pendidikan dalam menanamkan nilai, moral dan karakter pada anak yang berakar pada budaya.

Mengingat banyaknya jumlah etnis di Indonesia, maka sebagai tahap awal dipilih etnis Sunda di wilayah Jawa Barat sebagai *pilot project* yang merupakan salah satu bagian etnis di Indonesia.

I.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk "Mengidentifikasi nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) apa saja yang terdapat dalam permainan tradisional etnis Sunda."

I.4 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian adalah "Nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) apa saja yang terdapat dalam permainan tradisional etnis Sunda."

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti, penelitian ini memiliki manfaat untuk memberikan gambaran mengenai nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) yang terdapat dalam permainan tradisional etnis Sunda secara lebih utuh dan terperinci.
- b. Bagi anak etnis Sunda, penelitian ini memiliki manfaat untuk memperkaya pemahaman nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) sebagai warisan nilai budaya yang terdapat dalam permainan tradisional etnis Sunda.

- c. Bagi lembaga kementerian pendidikan & kebudayaan, penelitian ini memiliki manfaat untuk memberikan sumbangan bagi khazanah kebudayaan bangsa mengenai nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) yang terdapat dalam permainan tradisional etnis Sunda secara lebih utuh dan terperinci.
- d. Bagi jurnal psikologi nasional, penelitian ini memiliki manfaat untuk memberikan sumbangan identifikasi nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) yang terdapat dalam permainan tradisional etnis Sunda sebagai *pre-liminary* penelitian yang akan dikembangkan selanjutnya.
- e. Bagi jurnal *international cross-culture psychology*, penelitian ini memiliki manfaat untuk memberikan sumbangan bagi pemahaman nilai-nilai *local wisdom* yang bersifat *indigenous*, yang terkandung dalam permainan tradisional etnis Sunda.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1 Bermain dan Permainan

Beberapa ahli mendefinisikan makna ‘bermain’ sebagai pengalaman langsung yang efektif dilakukan anak dengan atau tanpa alat, (Olson, Bruner, Heinich et al, 1996). “*Bermain merupakan kegiatan spontan, tanpa beban, dan tanpa aturan yang mengikat. Ketika bermain anak bereksplorasi, menemukan sendiri hal yang sangat membanggakannya. Hal ini menjadi sarana yang sangat baik bagi anak untuk mengembangkan diri, baik perkembangan emosi, sosial, fisik maupun intelektualnya*”a. (Dockett, 1996) . Sementara ‘permainan’ atau yang lebih populer disebut *games*, adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu. Ada *rule of games* yang disepakati bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan (Mayke S. Tedjasaputra 2001).

II.2 Permainan Tradisional

Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu *genre* atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya,

permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (James Danandjaja, 1997).

Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu senggang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri: terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Sedangkan permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan-permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

Dari data-data yang berhasil dihimpun dari Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, di tiap wilayah etnis (wilayah propinsi & kabupaten), terdapat 20 hingga 30 jenis permainan tradisional yang berhasil terdata.

II.3 Nilai

II.3.1 Konsep Nilai

James Danandjaya (1997):

“Nilai adalah suatu pengertian yang mengandung sifat baik atau buruk untuk memberikan penghargaan terhadap barang atau benda. Manusia meyakini sesuatu bernilai, karena ia merasa memerlukannya atau menghargainya. Dengan akal dan budinya manusia menilai dunia dan alam sekitarnya untuk memperoleh kepuasan diri baik dalam arti memperoleh apa yang diperlukannya, apa yang menguntungkannya, atau apa yang menimbulkan kepuasan batinnya”.

Jadi nilai adalah seperangkat pengetahuan yang meliputi pandangan hidup, keyakinan, norma, aturan, hukum yang menjadi milik suatu masyarakat melalui suatu proses belajar, yang kemudian dipergunakan untuk menata dan menginterpretasikan sejumlah kondisi atau peristiwa dalam aspek kehidupan sehari-hari. Menurut Reber (dalam Triandis, 1994), nilai adalah suatu prinsip yang abstrak dan umum yang berkaitan dengan pola tingkah laku suatu budaya atau masyarakat tertentu, yang mendapat tempat melalui proses sosialisasi. Prinsip inilah kemudian yang dijadikan pegangan hidup seseorang di dalam lingkungannya, untuk bersikap, berperilaku ataupun bertindak dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Schwartz (1990): *“.....principles that guide our lives”.*

Secara garis besar nilai yang bersifat baik (virtues) dibagi dalam dua kelompok yaitu nilai-nilai nurani (*values of being*) dan nilai-nilai memberi (*values of giving*). Nilai-nilai nurani adalah nilai yang ada dalam diri manusia kemudian berkembang menjadi perilaku serta cara kita memperlakukan orang lain. Yang termasuk dalam nilai-nilai

nurani adalah kejujuran, keberanian, cinta damai, keandalan diri, potensi, disiplin, tahu batas, kemurnian, dan kesesuaian. Nilai-nilai memberi adalah nilai yang perlu dipraktikkan atau diberikan yang kemudian akan diterima sebanyak yang diberikan. Yang termasuk pada kelompok nilai-nilai memberi adalah setia, dapat dipercaya, hormat, cinta, kasih sayang, peka, tidak egois, baik hati, ramah, adil, dan murah hati (Linda, 1995:28-29).

Dilihat dari bentuknya, nilai dibagi ke dalam dua bentuk, yaitu nilai terminal dan nilai instrumental. Nilai terminal merupakan tujuan akhir (end states) sesuatu tingkah laku seperti nilai kehidupan damai, keamanan, kebebasan, kebahagiaan, keharmonian. Nilai instrumental merupakan cara bertingkah laku (ways of behaving) seperti nilai rajin, dedikasi, sopan, jujur dan pemaaf (Nelson, 2004).

Sejalan dengan itu sejak 1996 sampai sekarang UNESCO telah melakukan program penanaman nilai kehidupan pada anak-anak dari rentang usia 3 sampai 14 tahun yaitu *Living Value Educational Program* dan *The Virtue Project* (Tillman, Diane & Hsu, Dianna, 2004). Adapun nilai universal yang ditanamkan sebanyak 12 nilai, yaitu: *cooperation, freedom, happiness, honesty, humility, love, peace, respect, responsibility, simplicity, tolerance, and unity*. Tujuan program *Living Value Educational Program* dan *The Virtue Project* ini adalah untuk mengantisipasi pengaruh kekerasan, meningkatnya problematika sosial, kurangnya ikatan sosial yang semakin melonggar dan kurangnya penghargaan generasi muda terhadap hal yang sedang terjadi di lingkungan sekitarnya.

II.3.2 *World-View* Sebagai Salah Satu Yang Membangun Nilai

World-View merupakan pandangan hidup. Setiap suku bangsa biasanya memiliki pandangan hidup yang menggambarkan nilai-nilai yang mereka yakini. Suatu nilai dihidupkan melalui transformasi nyata sebagai norma perilaku dalam masyarakat (Teasdale, 1997). Menurut Bailey (1991), faktor kunci utama untuk memahami manusia dengan pandangan hidupnya adalah jika manusia merasa memiliki hubungan sebagai bagian dari masyarakat dimana ia berada di dalamnya. Sejalan dengan itu, Skolimowski (1993) mempersyaratkan prinsip bahwa keterlibatan individu untuk berpartisipasi ditentukan oleh empati. Secara tersirat, empati ini secara tidak langsung mengarah pada rasa tanggung jawab.

Jadi kunci keterkaitan manusia dengan pandangan hidupnya adalah empati-yang akan mengarahkan pada prespektif pemikiran *“apa yang baik untuk semua adalah merupakan tanggung jawab saya juga”*. Artinya, dalam kaitannya dengan dunia luar. Individu sebagai “saya” tidak semata-mata hanya mengamati individu lain secara pasif dan membuat keputusan yang bersifat mementingkan diri sendiri terhadap apa yang “saya” perbuat terhadap orang lain. Akan tetapi, saya bergabung dengan mereka melalui suatu keterhubungan pandangan hidup yang sama, yang biasanya juga terkait dengan nilai-nilai spiritual. Jadi nilai terbangun dalam kaitan yang bersifat dinamis dimana individu adalah termasuk bagian di dalam keseluruhan relasi dengan orang lain karena memiliki pandangan hidup yang sama.

Menurut Isabel Clark (1991), penanaman dalam relasi keterhubungan ini mencakup :

- Relasi dengan orang yang penting bagi kita sendiri
- Relasi terhadap nenek moyang; terhadap yang datang setelah kita; terhadap suku bangsa kita.
- Relasi terhadap seluruh ras manusia
- Relasi terhadap spesies non-manusia
- Relasi terhadap lingkungan alam sekitar
- Relasi terhadap hal yang Agung- terhadap Tuhan. Termasuk dalam hal ini bagaimana cara kita memahami relasi ini secara sungguh-sungguh yang didasari suatu pemahaman keterhubungan. Dengan demikian, keterhubungan yang baik dapat membantu keterbukaan terhadap kesempurnaan relasi dengan seluruh bagian lain di dunia luar kita. Perasaan cinta dan keterbukaan membawa terhadap perasaan bertanggungjawab sebagaimana kita mengambil tanggung jawab terhadap sesuatu yang dekat dengan kita, misalnya cinta kita terhadap anak. Dalam skala yang lebih luas, hal ini bisa diartikan sebagai rasa terhadap keadilan.

II.4 Etnisitas

Etnisitas merupakan sekelompok masyarakat atau kelompok yang memiliki identitas dan berkembang serta saling berhubungan satu sama lain. Berbicara tentang *etnisitas* erat hubungannya dengan bahasa, territorial, budaya, dan organisasi politik yang mereka pahami dan praktekkan. Budaya dan bahasa suatu masyarakat menentukan suatu

etnisitas tertentu. Akan tetapi suatu etnik boleh jadi berbeda bahasa namun juga mereka memiliki identitas yang sama.

Menurut Yelvington (1991): "*etnisitas adalah salah satu aspek hubungan sosial di antara agen-agen yang masing-masing menganggap dirinya berbeda dari para anggota kelompok lainnya dengan siapa mereka memiliki interaksi minimum secara teratur*".

Etnisitas merupakan suatu kelompok masyarakat yang hidup bersama masyarakat lainnya, akan tetapi mereka berbeda secara budaya, bahasa, ras dan sistem organisasi. Demikian halnya etnisitas merupakan ciri khas dari suatu masyarakat yang hidup dan berinteraksi dengan etnik lainnya. Jika suatu masyarakat keetnisannya lebih kental atau ego kesukuannya tinggi, maka masyarakatnya itu *egosentris*. Atau dengan kata lain sangat *etnosentrisme*.

II.5 Etnis Sunda

II.5.1 Arti dan Makna Kata Sunda

Sunda akar katanya adalah *sund* (seperti kata sun dalam bahasa Inggris yang berarti matahari); mengandung arti bercahaya, terang benderang. Jadi arti kata Sunda dapat dimaknakan ibarat matahari yang memberi penerangan di dunia dan menjadi sumber kehidupan bagi makhluk lain. Jadi bukanlah Sunda bila dirinya sendiri dalam keadaan gelap gulita, lahir batinnya selalu suram tidak bercahaya. Oleh karena itu, Sunda yang bertabiat tidak memiliki arah tujuan, yang bertabiat seperti dalam keadaan gelap bagi dirinya sendiri sehingga tidak mampu memberi penerangan bagi orang lain, lebih disebut sebagai *Sunda Samagaha* (Sunda yang mengalami gerhana).

Dalam bahasa Sansekerta, Sunda berasal dari kata *cuddha*, berarti putih. Kata putih berkonotasi suci, bersih, ikhlas hati. Dalam idiomatika bahasa Sunda dikatakan, *clik putih clak herang*, artinya pikiran serta hati yang suci bersih. *Lemah putih siniger tengah* yaitu cara berpikir yang seimbang. Pemaknaan *Kasundaan* yaitu watak manusia yang hatinya suci bersih, menjauhkan diri dari memperdayai dan mencelakai orang lain, logikanya seimbang serta selalu mempererat ikatan silaturahmi dengan siapapun juga. (H.R Hidayat Suryalaga, 2003).

II.5.2 World-View Etnis Sunda

Budaya etnis Sunda memiliki *world view* yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) yang berisi “*Silih asah, silih asuh, silih asih*”. *Silih asah* bermakna saling mencerdaskan, saling memperluas wawasan dan pengalaman lahir batin. *Silih asuh* mengandung makna membimbing, mengayomi, membina, menjaga, mengarahkan dengan seksama agar selamat lahir dan batin. *Silih asih* bermakna tingkah laku yang memperlihatkan kasih sayang yang tulus (H.R Hidayat Suryalaga, 2003).

Konsep dasar *silih asah* bermakna saling mencerdaskan, saling memperluas wawasan dan pengalaman lahir batin. Indikator *silih asah* ditandai sebagai berikut :

- Asah memerlukan visi dan misi untuk mencapai tujuan. Hidup yang terarah adalah hidup yang visioner, yaitu hidup yang bermakna mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Oleh karenanya memerlukan strategi untuk meraih tujuan secara bertahap. Hal ini memerlukan ilmu pengetahuan untuk memfasilitasi strategi tersebut.
- Asah memerlukan semangat, yang menandakan ukuran daya tahan seseorang pada keteguhan dan kekuatan untuk bertahan mencari jalan keluar dari masalah.

- Asah memerlukan alat ukur untuk mencapai tujuan. Tujuan silih asah adalah menambah ilmu pengetahuan sebagai alat dalam mencapai tujuan. Ilmu pengetahuan sangat tergantung dari kemampuan seseorang dalam memanfaatkan alat tersebut.
- Asah memerlukan metoda. Mempelajari suatu ilmu pengetahuan memerlukan metode atau cara yang harus dilalui secara terstruktur.
- Asah memerlukan kemampuan mengelola (*manage*). Mentransformasikan ilmu pengetahuan memerlukan sistem, didaktik dan metodik.
- Asah memerlukan kesabaran. Dalam menuntut ilmu pengetahuan atau menyampaikan ilmu pengetahuan sangat memerlukan kesabaran, keuletan, tidak cepat bosan atau gampang menyerah.
- Asah memerlukan keterbukaan. Mampu berpikir positif dan menerima hal-hal baru, bersikap transparansi dalam arti tidak ada sesuatu yang disembunyikan demi tercapainya optimalisasi transformasi ilmu pengetahuan. Banyak ilmu pengetahuan yang dahulu pernah ada tidak ditransformasikan sehingga sehingga tidak berkembang, akhirnya hilang tertelan jaman. Oleh karenanya, baik pemberi ilmu dan penerima ilmu harus memiliki keterbukaan dan bertanggung jawab atas tumbuh kembangnya ilmu.
- Asah memerlukan kejujuran. Kejujuran dalam konteks penyampaian ilmu pengetahuan bersifat objektif; dalam arti memerlukan sifat ikhlas daripada bermotifkan subjektifitas yang bisa beralih menjadi ‘pemanfaatan’ untuk keuntungan salah satu pihak.
- Asah memerlukan kerja yang berkesinambungan. Ilmu pengetahuan adalah proses yang berkesinambungan. Maka proses *silih asah* adalah proses berkelanjutan

yang sejalan dengan *long live education*, yang menjadi kewajiban yang tak terpisahkan seumur hidup.

- Asah memerlukan kreatifitas. Kreatifitas dalam idiomatika Sunda dikenal sebagai istilah *hirup nu hurip, rancage hate, rancingas rasa*.
- Asah memerlukan inovatif. Pembaharuan yang terencana akan menjadi tenaga pendorong tumbuh kembangnya suatu ilmu pengetahuan dalam mengatasi tantangan-tantangan jamannya.
- Asah memerlukan proses penilaian. Pada hakikatnya, *silih asah* adalah proses saling menilai atas kualitas ilmu pengetahuan di antara kedua belah pihak agar terjadi proses pencerdasan akan berlangsungnya berkelanjutan dengan hasil yang optimal.
- Asah memerlukan keberanian untuk diuji. Untuk mengetahui ketercapaian hasil proses pencerdasan maka setiap saat harus siap diuji dengan realita.
- Asah memerlukan sikap proaktif. Proaktif dalam idiomatika Sunda dikenal sebagai istilah *rapekan, rancage, motekar, henteu kuulen*. Yang artinya selalu berinisiatif dalam mencari penemuan baru yang dijadikan tantangan untuk memacu kemampuannya.
- Asah memerlukan kualitas diri. Memiliki standar kompetensi yang melingkupi kompetensi intelektual, emosional, spiritual secara sinergis.
- Asah memerlukan sinergisitas. Dalam proses *silih asah* diperlukan kemampuan yang saling melengkapi dan saling memberikan manfaat bagi kedua belah pihak pada saat terjadi proses interaksi.
- Asah memerlukan kemampuan berkomunikasi. Proses *silih asah* tidak akan berjalan lancar jika kedua belah pihak tidak mampu menterjemahkan substansi transformasi

sehingga perlu didukung kemampuan komunikasi untuk menyamakan persepsi agar tidak terjadi kesalahpahaman.

- Konsep dasar *silih asih* bermakna tingkah laku yang memperlihatkan kasih sayang yang tulus. Indikator *silih asih* ditandai sebagai berikut :
- Asih memerlukan kesabaran. Bertemunya dua karakter yang memiliki latar belakang hidup yang berbeda, diperlukan kesabaran dalam menyamakan persepsi dari kedua belah pihak.
- Asih memerlukan pengorbanan. Rasa *asih* bisa beragam bentuknya moril dan materil. Kadang kala rasa *asih* lebih mengendepankan kepentingan diri yang bersifat egois. Padahal sejatinya rasa asih adalah kemampuan mengorbankan kepentingan individu untuk kepentingan yang dikasihinya dengan benar.
- Asih memerlukan nilai dan tujuan. Rasa *asih* adalah sesuatu yang bersifat abstrak, berkaitan dengan nilai spiritual. Nilai kemanusiaan sangat ditentukan oleh rasa asih terhadap orang lain dan meluas ke luar dirinya dan berujung pada rasa asih pada sang Maha pencipta, sebagai sumber kasih sayang abadi. Dalam idiomatika Sunda dikenal sebagai istilah *deheusna kawula Gusti* yaitu bertemunya rasa cinta dari manusia kepada Tuhannya.
- Asih memerlukan tanggung jawab. Terwujudnya proses *silih asih* diperlukan tanggung jawab untuk menghargai hak dan kewajiban dari pihak yang berperan sebagai subjek dan objek.
- Asih memerlukan dedikasi. Yaitu adanya keteguhan hati yang harus disertai semangat dan tekad saat menghadapi rintangan.

- Asih memerlukan disiplin. Proses *silih asih* memerlukan disiplin diri untuk membatasi diri terhadap apa yang bukan hak dirinya, mampu menghormati batasan dan setia menjaga batasan tersebut.
- Asih memerlukan ekspresi diri. Rasa *asih* berada dalam tataran perasaan. Seseorang yang tidak mampu mengekspresikan rasa *asih*-nya disebut kurang memiliki mental yang sehat. Sedangkan manusia yang sehat mentalnya adalah manusia yang menyadari dirinya sebagai makhluk sosial yang dapat mengekspresikan rasa *asih*-nya kepada sesama.
- Asih memerlukan kejujuran. Untuk menjalin proses *asih*, diperlukan landasan nilai kejujuran yaitu kesediaan menerima keadaan yang dikasihi apa adanya.
- Asih memerlukan kerja sama. Terwujudnya proses *asih* tidak bisa hanya dilakukan sepihak tanpa ada kerjasama dari pihak lain untuk mencapai tujuan bersama.
- Asih memerlukan kebersamaan. Pada saat menghadapi rintangan, adanya kesamaan rasa senasib sepenanggungan akan melahirkan komitmen untuk saling setia untuk saling mendukung baik dalam keadaan suka maupun duka
- Asih memerlukan rasa damai. Setelah terwujudnya proses *asih*, maka akan berdampak pada pemaknaan hubungan yang lebih dalam sehingga masing-masing pihak berupaya hidup rukun. Rukun diartikan sebagai hubungan baik antar manusia, alam, lingkungan di mana kita berada, dan Tuhan Yang Maha Esa yang disertai nilai damai (*peace*), penghargaan (*respect*), kasih sayang (*love*), persatuan/ kesatuan, berbagi (*sharing*), perhatian (*caring*), persatuan/kesatuan (*unity*).
- Asih kadangkala menimbulkan kepedihan. Karena rasa asih adalah suatu gerak batin yang kadangkala sangat bersifat egois, maka tidak jarang bisa menimbulkan

kepedihan. Tetapi bila rasa kepedihan itu bisa dirasionalisasikan dan disublimasikan maka kepedihan bisa berubah menjadi keihklasan. Dan sangat banyak rasa *asih* ditransformasikan ke dalam karya-karya seni yang bermutu sebagai hasil wujud sublimasi rasa *asih*.

Konsep dasar *Silih asuh* mengandung makna membimbing, mengayomi, membina, menjaga, mengarahkan dengan seksama agar selamat lahir dan batin. Indikator *silih asuh* ditandai sebagai berikut :

- Asuh memerlukan penghargaan. Rasa tulus untuk menghargai akan mendorong relasi antar personal yang nyaman
- Asuh memerlukan kesedarajatan. Kesadaran bahwa kedua belah pihak memahami posisi masing-masing yang dibangun atas dasar azas equal tanpa memandang yang satu lebih tinggi dari yang lain.
- Asuh memerlukan keihlasan. Memiliki sikap rela untuk menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan tuntunan tanpa pamrih.
- Asuh memerlukan pengorbanan. Bila kerelaan telah tumbuh, maka dengan rela siap mengorbankan kepentingan pribadi demi terwujudnya tujuan *silih asuh*.
- Asuh memerlukan kemampuan mengenal diri. Mampu bersikap proporsional berdasarkan posisinya. Terkadang sebagai individu tahu kapan harus menempatkan diri sebagai subjek atau objek dari proses *silih asuh*.
- Asuh memerlukan kepercayaan. Syarat utama terjadinya proses *silih asuh* adanya saling percaya yang dilandasi kejujuran dan kerbukaan yang tulus. Dalam idiomatika

Sunda dikenal sebagai istilah *kudu brukbrak*, *ulah beungeut nyanghareup ati mungkir*, *ulah bengkok sembah ngijing sila*.

- Asuh memerlukan keadilan. Keadilan adalah menghargai hak dan kewajiban secara berimbang. Keadilan bukanlah penyamarataan tetapi penghargaan terhadap individu sesuai dengan proporsi hak dan kewajibannya secara memadai.
- Asuh memerlukan sifat ksatria. Sifat ksatria adalah berani mengakui kelemahan dan kekurangan diri sendiri serta berani mengakui kelebihan orang lain. Tidak pernah menyalahkan orang lain karena ingin selamat sendiri. Sifat ksatria akan menumbuhkan kualitas diri yang tangguh serta rasa percaya diri.
- Asuh memerlukan regenerasi. Tujuan proses *silih asuh* adalah mempersiapkan generasi penerus dengan kualitas sumber daya manusia yang lebih baik dari pendahulunya. Proses regenerasi yang positif akan ditransformasikan untuk menjadi rambu-rambu perjalanan generasi selanjutnya sebagai *agent of change* agar tidak berjalan di tempat bahkan jangan sampai mengalami kemunduran.
- Asuh memerlukan penghormatan. Pada proses *silih asuh* sikap saling menghormati harus tumbuh dari kedua belah pihak untuk saling menghargai antara yang lebih tua kepada yang lebih muda demikian pula sebaliknya.
- Asuh memerlukan pengakuan. Adanya pengakuan atas keberadaan orang lain yang didasari rasa saling membutuhkan. Proses *silih asuh* tidak akan terwujud bila hanya satu pihak yang merasa membutuhkan tetapi tidak mendapat respon yang sama dari pihak lain.

- Asuh memerlukan tanggung jawab. Proses *silih asuh* memerlukan rasa tanggung jawab di antara kedua belah pihak dalam mencapai tujuan bersama yang hendak dicapai.
- Asuh memerlukan rasa senasib sepenanggungan. Pada saat menghadapi rintangan, adanya kesamaan rasa akan melahirkan komitmen untuk saling setia untuk saling mendukung baik dalam keadaan suka maupun duka.

II.5.3 Permainan Tradisional Etnis Sunda

Hasil kajian literatur 57 permainan tradisional etnis Sunda (Sumber Dirjen Pendidikan & Kebudayaan, 1982) , yaitu:

No.	Permainan Yang Memerlukan Alat	No.	Permainan Yang Tidak Selalu Memerlukan Alat
1	Karet	1	Alung Boyong
2	Kukudaan	2	Babangkongan
3	Langlayangan	3	Babandringan
4	Panjat Pinang	4	Cicinaan
5	Serok	5	Dodombaan
6	Wawayangan	6	Jajampanaan
7	Beklen	7	Jeblag panto
8	Tarik tambang	8	Jurig Jarian
9	Momobilan kulit jeruk	9	Katring
10	Kakatepelen	10	Pakaleng-kaleng Agung
11	Congkak	11	Perang Kukudaan
12	Barongsay	12	Peupeusingan
13	Boneka kaen	13	Slepdur
14	Kukuehan	14	Sasalimpetan
15	Mamasakan	15	Sisiriban
16	Gambar	16	Su-su-an
17	Jajangkungan	17	Titimplukan
18	Toprak	18	Ucing Puntang
19	Toksitoksong	19	Ucing Cai
20	Hahayaman	20	Galah Asin
21	Bebedilan	21	Sondah
22	Empet-empetan		
23	Tatarompetan		

24	Panggal
25	Totorolakan
26	Gampar/gaspar
27	Pot-potan
28	Gatrik
29	Susumpitan
30	Toktak
31	Sorodot Gaplok
32	Ngadu kaleci
33	Damdaman
34	Boy-boyan
35	Sorodot Gaplok
36	Bebentengan

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

III.1 Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kualitatif, dengan menerapkan metode deskriptif. Penelitian ini merupakan penelitian awal untuk mengidentifikasi nilai-nilai moral (*lokal wisdom*) terhadap permainan tradisional etnis Sunda dengan menggunakan teknik pengambilan data melalui observasi berupa *role play* dan teknik *focus group discussion* (Sugiarto, Dergibson Siadian, Lasmono Tri Sunaryanto, Deny S. Oetomo, 2003).

Data dan informasi digali dari *role play* dilakukan oleh anak-anak etnis Sunda yang berusia 5-12 tahun yang juga menjadi sampel penelitian. Dalam pelaksanaan *role play*, dilakukan rekonstruksi ulang terhadap tujuh belas permainan tradisional yang sudah hampir punah.

III.2 Teknik Pengumpulan Data

III.2.1 Observasi

Observasi adalah kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul dan mempertimbangkan hubungan antara aspek dalam fenomena tersebut (Baister, 1994 dalam Poerwandari, 1998). Tujuan observasi dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan *setting* yang diteliti, aktivitas yang berlangsung, orang yang terlibat dalam aktivitas tersebut dan penghayatan terhadap kejadian yang dilihat berdasarkan

perspektif partisipan/subyek. Adapun metode observasi yang dilakukan dalam penelitian ini bersifat non-partisipan dan terstruktur.

Observasi non-partisipan terstruktur adalah observasi yang dirancang sebelumnya karena sulit jika dengan situasi alami. (Shaughndessy, J.J, 2003). Observasi ini dilakukan oleh para observer pada saat pengambilan data berupa hasil gambar rekaman rekonstruksi permainan tradisional etnis Sunda. Dalam pengambilan data tersebut, observer memberikan perlakuan terhadap urutan jalannya aturan main dalam setiap permainan tradisional yang direkonstruksi ulang agar hasilnya terlihat lebih jelas dengan urutan yang sistematis tanpa mengubah alur jalannya permainan.

Sedangkan metode observasi non-partisipan merupakan metode dimana peneliti tidak melakukan perlakuan apapun terhadap sampel penelitian. Observasi non-partisipan dilakukan oleh para narasumber untuk menuangkan perspektif kajian nilai-nilai moral sesuai dengan latar belakang keahliannya dalam melihat nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) dalam permainan tradisional etnis Sunda, yang dibantu dengan melihat isi tayangan hasil rekaman gambar jalannya proses permainan tradisional etnis Sunda yang dimainkan anak-anak usia 5-12 tahun sebagai sampel penelitian yang memainkan permainan tradisional etnis Sunda.

III.2.2 Role Play

Pada jalannya *role play*, dilakukan rekonstruksi ulang terhadap sejumlah permainan tradisional yang sudah hampir punah.

Dari pengambilan data di lapangan diperoleh 17 permainan tradisional sebagai berikut :

No.	Permainan Yang Memerlukan Alat	No.	Permainan Yang Tidak Selalu Memerlukan Alat
1	Karet	1	Jajampanaan
2	Ngadu kaleci	2	Jeblag panto
3	Langlayangan	3	Perang Kukudaan
4	Beklen	4	Slepdur
5	Congkak	5	Ucing Puntang
6	Hahayaman	6	Galah Asin
7	Damdaman	7	Sondah
8	Boy-boyan		
9	Sorodot Gaplok		
10	Bebentengan		

III.2.3 Wawancara (FGD)

Sedangkan metode *focus group discussion (FGD)* dilakukan setelah peneliti mendapatkan hasil observasi mengenai nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) apa saja yang terdapat dalam permainan tradisional pada etnis Sunda. Subjek *focus group discussion (FGD)* adalah para rohaniawan dan pakar budaya etnis Sunda yang terdiri dari

8 orang yaitu: 1. Rohaniawan Islam

2. Rohaniawan Protestan

3. Rohaniawan Katolik

4. Rohaniawan Hindu

5. Rohaniawan Buddha

6. Pakar budaya etnis Sunda

7. Guru bidang studi PPKn

III.2.4 Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan dengan cara mencari sumber-sumber kepustakaan yang menunjang penelitian. Sumber kepustakaan berupa buku-buku permainan tradisional di seluruh Indonesia yang diterbitkan departemen Pendidikan dan Kebudayaan maupun jurnal *cross-cultural* yang berkaitan dengan penelitian ini.

III.3 Instrumen Pengumpulan Data

Yang menjadi instrumen utama adalah pengumpulan data wawancara (*focus group discussion*), observasi, format dokumentasi dari hasil observasi terstruktur berupa rekonstruksi yaitu *role play* terhadap tujuh belas permainan tradisional etnis Sunda. Instrumen dikembangkan dari tujuan dan pertanyaan penelitian, setelah ditetapkan fokus penelitian. Pengumpulan data adalah melalui tayangan gambar terhadap jalannya proses permainan tradisional etnis Sunda dan lembar observasi untuk menuliskan kajian nilai-nilai moral yang terdapat dalam setiap permainan tradisional etnis Sunda. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat ditemukan di dalam lampiran.

III.4 Lokasi dan Sampel Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di tiga lokasi yang berbeda, yang diuraikan dalam tahapan-tahapan pengambilan data penelitian, berikut ini:

Pengambilan Data Tahap I

Pengambilan data tahap I dilakukan sebanyak 2 kali, pada waktu, tempat, dan sampel yang berbeda, yang secara rinci akan diuraikan sebagai berikut:

1. Sabtu, 21 Juli 2007

Tempat pengambilan data: SDN Tilil I dan IV, Jl. Tilil Bandung

Waktu pengambilan data : Pada sore hari, pukul 15.00 WIB – 17.30 WIB.

Subjek pengambilan data : Anak-anak usia 8-12 tahun. Subjek dipilih secara random, yaitu anak-anak duduk di bangku kelas III-VI.

Nama permainan : *Jeblag panto, boy-boyan, kukudaan, jajampanaan, slepdur, sondah.*

2. Kamis, 26 Juli 2007

Tempat pengambilan data: SD Suruur, Jl. Hegarmanah.

Waktu pengambilan data : Pada siang hari, pukul 13.00 WIB – 16.30 WIB.

Subjek pengambilan data : Anak-anak usia 11-12 tahun. Subjek dipilih secara random, yaitu anak-anak yang duduk di bangku kelas V-VI.

Nama permainan : *Jeblag panto, bebentengan, galah asin, ngadu kaleci, beklen, congklak, ngadu hayam, ucing puntang, main karet, main balok, sorodot gaplok, langlayangan.*

Pengambilan Data Tahap II

Pengambilan Data Tahap II dirasakan perlu untuk dilakukan karena masih terdapat kekurangan dalam hal kualitas gambar dan susunan serta tata cara permainan tradisional sehingga dirasa perlu untuk melakukan pengambilan data tahap II, untuk mengoreksi dan menyempurnakan hasil pengambilan data tahap I.

Pengambilan data tahap II ini dilakukan dalam waktu 2 hari, secara berturut-turut, yaitu:

1. Hari Kamis, tanggal 2 Agustus 2007

Tempat pengambilan data: Lokasi lapangan pasir di Jl. Hegarmanah Bawah, belakang Setiabudi Apartment.

Waktu pengambilan data : Pada sore hari, pukul 15.00 WIB – 18.00 WIB dan dilanjutkan pada malam hari, pukul 19.30 – 21.00 WIB.

Subjek pengambilan data : Anak-anak usia 5-12 tahun. Subjek dipilih secara random, yaitu anak-anak yang berdomisili di sekitar lokasi pengambilan data dan yang biasanya bermain di lapangan tersebut.

Nama permainan : *Jeblog panto, boy-boyan, bebentengan, galah asin, ngadu kaleci, sonlah.*

2. Hari Jumat, tanggal 3 Agustus 2007

Tempat pengambilan data: Lapangan bukit rumput yang dulu digunakan sebagai tempat PDAM di Jl Setiabudi, sebrang gedung Ray White Setiabudi, di depan Lavayete Factory Outlet.

Waktu pengambilan data : Siang Hari, pukul 13.00 – 18.00 WIB.

Subjek pengambilan data : Anak-anak usia 5-12 tahun. Subjek dipilih secara random, yaitu anak-anak yang berdomisili di sekitar lokasi pengambilan data dan yang biasanya bermain di lapangan tersebut. Pada saat itu, hanya ada anak laki-laki saja yang

bermain di sana, jadi hanya merekalah yang menjadi subjek pengambilan data kami (tidak ada anak perempuan).

Nama permainan : *Kukudaan, jajampanaan, slepdur, ucing puntang, langlayangan.*

Total perolehan pengambilan data pada tahap II ini, adalah 11 permainan. Data 6 permainan, sisanya diambil dari hasil gambar/video pada pengambilan data tahap I, yaitu permainan *beklen, ngadu hayam, sorodot gaplok, karet, congklak, dam-daman.*

III.5 Teknik Analisis Data

Analisa yang akan dilakukan bersifat kualitatif. Dalam hal ini analisa dilakukan dengan cara melakukan interpretasi terhadap hasil yang didapat dari observasi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

IV. 1 Hasil

Hasil penelitian identifikasi nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) dalam permainan tradisional etnis Sunda ini adalah berupa pendapat narasumber dalam mengkaji setiap permainan tradisional berdasarkan bidang keahlian masing-masing, yaitu:

I. ROHANIAWAN ISLAM (Drs. Endis Firdaus)

1. Nama Permainan : *Galah Asin*

Nilai-nilai Islam yang muncul :

- Jiwa Kepemimpinan (*Imamah*)

alasan mengajak bermain, berkumpul bersama untuk sepakat kepada permainan *galah asin* dan menentukan permainan dengan aturannya serta membagi kelompok dengan *hom-pim-pah* dan *suten* (suit).

- Kerjasama (*ta'awun*)

alasan (1) mencari tempat dan membuat garis-garis sarana permainan dengan sepakat untuk bermain bersama *galah asin*. (2) Penjaga garis bersama-sama kelompoknya berusaha untuk menyentuh anggota tubuh anak yang melintas garis untuk digagalkan/dikalahkan. (3) Pelintas batas bersama-sama kelompoknya berusaha untuk masuk ruang kolom-kolom dan tidak tersentuh anggota tubuhnya untuk memenangkan permainan ini sampai masuk ke kolom terakhir

- Lapangan dada (Legowo) (*Wus'ah*)
menerima nasib berkelompok dan siap berjaga atau dijaga dalam permainan dengan siapapun yang ditentukan oleh hasil *hom-pim-pah*, *suten* (suit), usaha masing-masing kelompok dalam memenangkan permainan dan menerima kekalahan dengan jujur.
- Menegakkan Keadilan (*'Adalah*)
Penjaga garis Berjaga jangan sampai pemain yang mau melewati batas garis lolos dan sekemampuannya untuk menyentuh anggota tubuh anak yang melintas garis untuk digagalkan/dikalahkan (*lasut*).
- Taat Aturan (*Ta'at*)
Berusaha melintas batas garis kolom demi kolom sampai kolom terakhir tanpa melanggar dan disentuh penjaga garis
- Jujur (*Amanah*)
Berusaha mengakui tindakan kesalahan dan kegagalan yang dilakukan dalam permainan dan menerima hukuman bagi yang khianat (licik) tidak mau mengakui kesalahannya untuk dikucilkan dan tidak diikutsertakan dalam permainan berikutnya (yang lain).
- Usaha Keras (*Sa'iy*)
Penjaga Garis menggagalkan (*lasut*) pelintas batas untuk disentuh anggota tubuhnya yang berusaha melintas demikian juga pelintas batas berusaha keras menyebrang garis tanpa tersentuh penjaga.

- Tidak sombong (*Tawaddú*)

Bila memenangkan permainan ini dan berusaha mempertahankan kemenangannya itu

- Cerdik (*Fatanah*)

Memainkan peran baik penjaga maupun yang dijaga untuk menghindari pelanggaran dan kesalahan

- Motivator untuk menang (*istibaqah*)

Bila kalah berusaha untuk bangkit memenangkan permainan dengan kerjasama lebih baik dengan kelompoknya untuk satu saat lebih baik lagi, yang biasanya mendapatkan olok-olokan dari teman sepermainannya saat gagal dan kalah.

2. Nama Permainan : *Karet*

Nilai-nilai Islam yang muncul dan yang dapat diamati:

- Jiwa Kepemimpinan (*Imamah*):

alasan mengajak bermain, berkumpul bersama untuk sepakat kepada permainan *Karet* dan menentukan permainan dengan aturannya serta membagi kelompok dengan undian *hom-pim-pah / gambreng* dan *suten* (suit).

- Kerjasama (*ta'awun*):

alasan (1) memegang karet untuk dilompati pemain (2) Menaikkan karet bersama seteah berhasil dilompati setiap tingkatnya smpai setinggi mungkin (3) Pemain bersama-sama kelompoknya berusaha untuk sukses bermain dan tidak terjerat anggota tubuhnya untuk memenangkan permainan ini sampai tingkat tertinggi terakhir

- Lapang dada (Legowo) (*Wus'ah*)
menerima nasib berkelompok dan siap memegang karet atau bermain dalam permainan dengan siapapun yang ditentukan oleh hasil *hom-pim-pah, suten* (suit), usaha masing-masing kelompok dalam memenangkan permainan dan menerima kekalahan dengan jujur.
- Menegakkan Keadilan (*'Adalah*)
Jangan sampai pemain terjat karet dalam melompat dengan tipe pelompatannya tidak diakui dengan adil dan sekemampuannya agar anggota tubuhnya tidak terjat untuk digagalkan/dikalahkah (*lasut*).
- Taat Aturan (*Ta'at*)
Berusaha memainkan karet sampai tingkat tertinggi tanpa melanggar dan terjat karet
- Jujur (*Amanah*)
Berusaha mengakui tindakan kesalahan dan kegagalan yang dilakukan dalam permainan dan menerima hukuman bagi yang khianat (licik) tidak mau mengakui kesalahannya untuk dikucilkan dan tidak diikutsertakan dalam permainan berikutnya (yang lain).
- Usaha Keras (*Sa'iy*)
Pemegang karet mengawasi pemain dan menentukan yang gagal (*lasut*) yang anggota tubuhnya terjat karet. Pemain berusaha melompat dan menyiasati pelompatannya dengan aturan melompat tertentu yang dimainkan.

- Tidak sombong (*Tawaddú*)

Bila memenangkan permainan ini dan berusaha mempertahankan kemenangannya itu.

- Cerdik (*Fatanah*)

Memainkan peran baik penjaga maupun yang dijaga untuk menghindari pelanggaran dan kesalahan

- Motivator untuk menang (*istibaqah*)

Bila kalah berusaha untuk bangkit memenangkan permainan dengan kerjasama lebih baik dengan kelompoknya untuk satu saat lebih baik lagi, yang biasanya mendapatkan olok-olokan dari teman sepermainannya saat gagal dan kalah.

3. Nama Permainan : Adu Kaleci

Nilai-nilai Islam yang muncul dan yang dapat diamati:

- Jiwa Kepemimpinan (*Imamah*):

alasan mengajak bermain, berkumpul bersama untuk sepakat kepada permainan *Adu kaleci* dan menentukan permainan dengan aturannya serta menentukan pemain yang lebih dahulu menjalankan permainan dengan undian *hom-pim-pah / gambreng* dan *suten* (suit).

- Kerjasama (*ta'awun*):

Melukis gambar garis permainan, ingkaran dan segi tiga.

- Lapang dada (Legowo) (*Wus'ah*)

menerima nasib mendapat giliran pertama permainan yang ditentukan oleh hasil *hom-pim-pah, suten* (suit), menerima kekalahan dengan jujur.

- Menegakkan Keadilan (*'Adalah*)
Jangan sampai pemain pemain yang licik melanggar aturan (*lasut*).
- Taat Aturan (*Ta'at*)
Berusaha memainkan aturan yang baik dan tidak licik.
- Jujur (*Amanah*)
Berusaha mengakui tindakan kesalahan dan kegagalan yang dilakukan dalam permainan dan menerima hukuman bagi yang khianat (licik) tidak mau mengakui kesalahannya untuk dikucilkan dan tidak diikutsertakan dalam permainan berikutnya (yang lain).
- Usaha Keras (*Sa'iy*)
Memenangkan permainan dengan keterampilan menjentik dan menembak sasaran dengan mendapatkan beberapa kelerang yang keluar dari kolomnya.
- Tidak sombong (*Tawaddú*)
Bila memenangkan permainan ini dan berusaha mempertahankan kemenangannya itu
- Cerdik (*Fatanah*)
Memainkan peran baik penjaga maupun yang dijaga untuk menghindari pelanggaran dan kesalahan
- Motivator untuk menang (*istibaqah*)
Bila kalah berusaha untuk bangkit memenangkan permainan dengan kerjasama lebih baik dengan kelompoknya untuk satu saat lebih baik lagi, yang biasanya mendapatkan olok-olokan dari teman sepermainannya saat gagal dan kalah.

4. Nama Permainan : Slepdur

Nilai-nilai Islam yang muncul dan yang dapat diamati:

- Jiwa Kepemimpinan (*Imamah*):
alasan mengajak bermain, berkumpul bersama untuk sepakat kepada permainan *Slepdur* dan menentukan permainan dengan aturannya serta membagi kelompok dengan undian *hom-pim-pah / gambreng* dan *suten* (suit).
- Kerjasama (*ta'awun*):
alasan (1) dua menjaga dengan memegang tangan membentuk terowongan yang dilalui barisan slepdur(2) anak yang lain berjalan berbaris sambil bernyanyi dengan berpegangan tangan di bahu temannya yang berjalan di depannya (3) Bersama-sama berjalan melalui terowongan tangan yang disiapkan berkeliling sambil bernyanyi keluar masuk terowongan sampai habis giliran terakhir ditangkap penjaga terowongan.
- Kesamaan Gender (*musawah*):
dapat dimainkan oleh anak laki laki atau perempuan atau bersama-sama tanpa membedakan jenis kelamin
- Lapangan dada (Legowo) (*Wus'ah*)
menerima nasib berkelompok yang dipilihnya sendiri melalui nama kelompok yang dirahasiakan dan siap bergabung dengan nama kelompok itu.
- Menegakkan Keadilan (*'Adalah*)
Hasil penentuan nasib sendiri dalam kelompok adalah keadilan yang ditentukannya sendiri dan semua anak harus menerima sampai permainan terakhir

tarik menarik tangan sekalipun tidak berimbang karena nasibnya ditentukan oleh pilihannya sendiri.

- Taat Aturan (*Ta'at*)

Berusaha bermain sesuai aturan dan bernyanyi riang gembira tidak melanggar aturan yang ditentukan

- Menghormati yang lebih tua (*Ikram*)

Mendahulukan yang lebih besar dan tinggi badannya yang biasanya lebih tua berada di baris terdepan atau terbelakang sesuai aturan.

- Jujur (*Amanah*)

Menjaga rahasia kode kelompok dan bergabung kepada pilihannya sendiri

- Usaha Keras (*Sa'iy*)

Setelah penentuan terakhir kelompok, kedua kelompok berusaha saling tarik menarik sampai memenangkan permainan.

- Tidak sombong (*Tawaddú*)

Bila memenangkan permainan ini dan berusaha mempertahankan kemenangannya itu

- Cerdik (*Fatanah*)

Menentukan pilihannya sesuai nama yang diberikan sebagai nama rahasia

- Motivator untuk menang (*istibaqah*)

Bila kalah berusaha untuk bangkit memenangkan permainan dengan kerjasama lebih baik dengan kelompoknya untuk satu saat lebih baik lagi, yang biasanya mendapatkan olok-olokan dari teman sepermainannya saat gagal dan kalah.

5. Nama Permainan : *Kukudaan*

Nilai-nilai Islam yang muncul dan yang dapat diamati:

- Jiwa Kepemimpinan (*Imamah*):
alasan mengajak bermain, berkumpul bersama untuk sepakat kepada permainan *Kukudaan* dan menentukan permainan dengan aturannya serta membagi kelompok dengan undian *hom-pim-pah / gambreng* dan *suten* (suit); untuk siapa yang menjadi pemimpin penunggang kuda, dan menjadi kuda, serta mengatur strategi membuat kuda dan memenangkan pertempuran.
- Kerjasama (*ta'awun*):
alasan (1) memilih tempat bermain (2) membuat garis tengah dan memilih kelompok (3) Bersama-sama menentukan siapa penunggang kuda sebagai pemimpin (4) bersama memilih siapa yang menjadi kuda bersama (5) membuat strategi memenangkan pertempuran.
- Lapang dada (Legowo) (*Wus'ah*)
menerima nasib berkelompok yang menjadi kuda dan penunggang (pemimpin) yang dipilih bersama.
- Menegakkan Keadilan (*'Adalah*)
Hasil penentuan nasib sendiri dalam kelompok adalah keadilan yang ditentukannya bersama dan semua anak harus menerima sampai permainan terakhir bertempur dengan fair tanpa kecurangan bermain.
- Taat Aturan (*Ta'at*)
Berusaha bermain sesuai aturan dan bernyanyi riang gembira tidak melanggar aturan yang ditentukan

- Jujur (*Amanah*)
Mengakui kekalahan dan kemenangan serta tidak licik bermain
- Usaha Keras (*Sa'iy*)
Setelah penentuan terakhir kelompok, kedua kelompok berusaha saling tarik menarik sampai memenangkan permainan.
- Tidak sombong (*Tawaddú*)
Bila memenangkan permainan ini dan berusaha mempertahankan kemenangannya itu
- Cerdik (*Fatanah*)
Membuat strategi untuk memenangkan pertempuran
- Motivator untuk menang (*istibaqah*)
Bila kalah berusaha untuk bangkit memenangkan permainan dengan kerjasama lebih baik dengan kelompoknya untuk satu saat lebih baik lagi, yang biasanya mendapatkan olok-olokan dari teman sepermainannya saat gagal dan kalah

6. Nama Permainan : *Jajampanaan*

Nilai-nilai Islam yang muncul dan yang dapat diamati:

1) Jiwa Kepemimpinan (*Imamah*):

alasan mengajak bermain, berkumpul bersama untuk sepakat kepada permainan *Jajampanaan* dan menentukan permainan dengan aturannya serta membagi kelompok dengan undian *hom-pim-pah / gambreng*.

2) Kerjasama (*ta'awun*):

alasan (1) bersama dalam kelompok masing-masing tiga orang, dua anak menjadi pemangku penunggang jampanan di atas tangan yang disilangkan membentuk segi empat dengan cara tangan masing-masing anak memegang sikutnya sendiri dengan tangan kanannya dan mengedepankan tangan kirinya dengan memegang sikut temannya (2) Satu orang anak menjadi penunggang jampanan (3) Dua pemangku jampanan yang ditunggangi seorang anak itu membawa lari sampai di tempat tujuan berlomba sampai dengan tidak membawa jatuh penunggangnya. (4) Kelompok jampanan yang paling dahulu sampai memenangkan permainan ini.

3) Lapang dada (Legowo) (*Wus'ah*)

menerima nasib berkelompok dan siap bermain dalam permainan dengan siapapun yang ditentukan oleh hasil *hom-pim-pah, suten* (suit), usaha masing-masing kelompok dalam memenangkan permainan yang sampai ke finish dan menerima kekalahan dengan jujur.

4) Menegakkan Keadilan (*'Adalah*)

Jangan sampai pemain ada yang curang dalam membawa lari penumpangnya dengan adil dan sekemampuannya agar penumpangnya tidak jatuh dan sampai finish lebih dahulu.

5) Taat Aturan (*Ta'at*)

Kelompok berusaha bermain dengan aturan dan berlomba sampai di finish tanpa melanggar aturan dan tidak curang.

6) Jujur (*Amanah*)

Berusaha mengakui tindakan kesalahan dan kegagalan yang dilakukan dalam permainan dan menerima hukuman, bila jatuh harus berhenti melarikan penunggang, dan bagi yang khianat (licik) tidak mau mengakui kesalahannya untuk dikucilkan dan tidak diikutsertakan dalam permainan berikutnya (yang lain).

7) Usaha Keras (*Sa'iy*)

Untuk tidak membawa jatuh penunggang dan membawa lari cepat agar memengangkan perlombaan melarikan penunggang sampai akhir finish.

8) Tidak sombong (*Tawaddú*)

Bila memenangkan permainan ini dan berusaha mempertahankan kemenangannya itu

9) Cerdik (*Fatanah*)

Memainkan peran baik penunggang maupun pemangku jajampanaan untuk menghindari pelanggaran, kesalahan, dan kecerdikan kecepatan kegesitan membawa lari penunggangnya sampai tujuan.

10) Motivator untuk menang (*istibaqah*)

Bila kalah berusaha untuk bangkit memenangkan permainan dengan kerjasama lebih baik dengan kelompoknya untuk satu saat lebih baik lagi, yang biasanya mendapatkan olok-olokan dari teman sepermainannya saat gagal dan kalah.

7. Nama Permainan : *Ucing Puntang*

Nilai-nilai Islam yang muncul dan yang dapat diamati:

1) Jiwa Kepemimpinan (*Imamah*):

alasan mengajak bermain, berkumpul bersama untuk sepakat kepada permainan *Ucing Puntang* dan menentukan permainan dengan aturannya mengumpulkan anak minimal 4 orang, menentukan tempat permainan yang ada tiang atau pohon sebagai tempat bertahan memegang tiang atau pohon dengan kuat supaya tidak lepas. Mulai permainan ini dengan undian *hom-pim-pah / gambreng* dan *suten* (suit) untuk menentukan siap yang menjadi ucing.

2) Kerjasama (*ta'awun*):

alasan (1) semua anak bekerja sama memegang pinggang anak yang berada di depannya dengan yang paling depan memegang batang pohon kuat-kuat dengan bekerjasama pegang-pegangan mereka secara kuat agar tidak dapat ditarik sampai lepas (2) anak yang lain menjadi ucing akan menarik pinggang terbelakang agar lepas dan jika lepas berarti menjadi ucing bersama ucing lainnya yang lepas menarik anak yang menjadi sampeu yang belum lepas sampai semuanya terlepas.

3) Kesamaan Gender (*musawah*)

dapat dimainkan oleh anak laki laki atau perempuan atau bersama-sama tanpa membedakan jenis kelamin

4) Lapang dada (Legowo) (*Wus'ah*)

menerima nasib menjadi ucing melalui undian *hom-pim-pah / gambreng* dan *suten*.

5) Menegakkan Keadilan (*'Adalah*)

Hasil penentuan nasib sendiri dalam kelompok adalah keadilan yang ditentukan *hom-pim-pah / gambreng* dan *suten* dan semua anak harus menerima sampai permainan terakhir tarik menarik tangan sekalipun tidak berimbang karena nasibnya ditentukan oleh pilihannya sendiri.

6) Taat Aturan (*Ta'at*)

Berusaha bermain sesuai aturan dan bernyanyi riang gembira tidak melanggar aturan yang ditentukan

7) Usaha Keras (*Sa'iy*)

Setelah penentuan terakhir ucing berusaha menarik sampeu sampai memenangkan permainan dalam arti dapat mencabut semua sampeu.

8) Tidak sombong (*Tawaddú*)

Bila memenangkan permainan ini dan berusaha mempertahankan kemenangannya itu

9) Cerdik (*Fatanah*)

Membuat semua sampeu tercerabut betapapun sampeunya dangat kuat dapat dikalahkan oleh kecerdikan cara mencabutnya.

10) Motivator untuk menang (*istibaqah*)

Bila kalah berusaha untuk bangkit memenangkan permainan dengan lebih baik berusaha melepaskan sampeu pertama dan dengan kelompok sampeunya yang sudah tercabut berusaha untuk satu saat lebih baik lagi, yang biasanya mendapatkan olok-olokan dari teman sepermainannya saat gagal dan kalah tidak mampu mencabut seluruh sampeunya.

8. Nama Permainan : *Jeblog Panto*

Nilai-nilai Islam yang muncul dan yang dapat diamati:

1) Jiwa Kepemimpinan (*Imamah*):

alasan mengajak bermain, berkumpul bersama untuk sepakat kepada permainan *Jeblog Panto* dan menentukan permainan dengan aturannya mengajak minimal 3 sampai 10 anak dan menentukan tempat permainan dengan tempat permainan atau halaman rumah yang tersedia.

2) Kerjasama (*ta'awun*):

alasan (1) kedua anak dapat memainkan dalam aturan yang disepakati bersama(2) Menyepakati penentuan tempat yang digunakan dan jumlah anak yang akan ikut bermain dengannya.

3) Kesamaan Gender (*musawah*)

dapat dimainkan oleh anak laki laki atau perempuan atau bersama-sama tanpa membedakan jenis kelamin

4) Lapang dada (Legowo) (*Wus'ah*)

menerima nasib menjadi pemain yang tidak mendapat giliran bermain melalui undian *hom-pim-pah / gambreng* dan *suten* (suit) untuk menentukan penjaga pintu untuk dimulainya permainan.

5) Menegakkan Keadilan (*'Adalah*)

Hasil penentuan nasib sendiri untuk keadilan yang ditentukan undian *hom-pim-pah / gambreng* dan *suten* (suit) dan semua anak harus menerima sampai permainan selesai.

6) Taat Aturan (*Ta'at*)

Berusaha bermain sesuai aturan dan dapat sambil bernyanyi riang gembira dengan tidak melanggar aturan yang ditentukan

7) Usaha Keras (*Sa'iy*)

menentukan kemenangannya melalui penghitungan kerja keras untuk menjaga pintu dan menyentuh siapa yang menjadi penjaga dengan tepat dan cepat dapat memenangkan permainan

8) Tidak sombong (*Tawaddú*)

Bila memenangkan permainan ini dan berusaha mempertahankan kemenangannya itu

9) Cerdik (*Fatanah*)

Membuat strategi dalam bermain demi memenangkan permainan.

10) Motivator untuk menang (*istibaqah*)

Bila kalah berusaha untuk bangkit memenangkan permainan dengan lebih baik berusaha menghitung kekuatan lawannya berlomba dalam kebaikan untuk permainan berikutnya

9. Nama Permainan : *Langlayangan*

Nilai-nilai Islam yang muncul dan yang dapat diamati:

1) Jiwa Kepemimpinan (*Imamah*):

alasan mengajak bermain bersama untuk sepakat kepada permainan *Langlayangan* dan menentukan permainan dengan aturannya mengajak anak lain

bermain dan berlomba mengadu *Langlayangan* dengan alatnya atau membuat *Langlayangan* sendiri. Membuat kesepakatan mengadu *Langlayangan* di udara.

2) Kerjasama (*ta'awun*):

alasan (1) kedua anak dapat memainkan dalam aturan yang disepakati bersama(2) Menyepakati aturan *Langlayangan* yang digunakan.

3) Lapang dada (Legowo) (*Wus'ah*)

menerima nasib menjadi pemain yang kalah karena *Langlayangan* lepas dan putus talinya.

4) Menegakkan Keadilan (*'Adalah*)

Hasil penentuan nasib sendiri untuk keadilan yang ditentukan *aturan permainan* dan permainan ini harus menerima kekalahan dengan hilangnya *Langlayangan* karena putus talinya akibat dari lawannya yang tidak putus talinya.

5) Taat Aturan (*Ta'at*)

Berusaha bermain sesuai aturan dan dapat sambil berlari, bernyanyi riang gembira dengan tidak melanggar aturan yang ditentukan.

6) Usaha Keras (*Sa'iy*)

menentukan kemenangannya melalui lomba mengadu kekuatan tali atau benang layangan dengan tepat dan cepat dapat memenangkan permainan.

7) Tidak sombong (*Tawaddú*)

Bila memenangkan permainan ini dan berusaha mempertahankan kemenangannya itu.

8) Cerdik (*Fatanah*)

Membuat strategi dalam bermain demi memenangkan permainan dengan tidak dapat diputuskan talinya oleh lawan-lawan..

9) Motivator untuk menang (*istibaqah*)

Bila kalah berusaha untuk bangkit memenangkan permainan dengan lebih baik berusaha menghitung kekuatan lawannya berlomba dalam kebaikan untuk permainan berikutnya

10. Nama Permainan : *Bebentengan*

Nilai-nilai Islam yang muncul dan yang dapat diamati:

1) Jiwa Kepemimpinan (*Imamah*)

alasan mengajak bermain, berkumpul bersama teman-temannya untuk sepakat kepada permainan *Bebentengan* dan menentukan permainan dengan aturannya mengajak anak dan menentukan tempat permainan.

2) Kerjasama (*ta'awun*)

semua anak dapat memainkan dalam aturan yang disepakati bersama mempertahankan benteng dari serangan lawannya.

3) Kesamaan Gender (*musawah*)

dapat dimainkan oleh anak laki laki atau perempuan atau bersama-sama tanpa membedakan jenis kelamin.

4) Lapang dada (Legowo) (*Wus'ah*)

menerima nasib menjadi pemain pihak manapun melalui *suten* untuk menentukan kelompok bermain lawan.

5) Menegakkan Keadilan (*'Adalah*)

Hasil penentuan nasib sendiri untuk keadilan penentuan kelompok yang ditentukan *suten* dan semua anak harus menerima kelompoknya.

6) Taat Aturan (*Ta'at*)

Berusaha bermain sesuai aturan dan dapat sambil bernyanyi riang gembira dengan tidak melanggar aturan yang ditentukan.

7) Usaha Keras (*Sa'iy*)

mengejar untuk menyentuh musuh yang akan dijadikan tawanan untuk memudahkan kemenangannya merebut benteng.

8) Tidak sombong (*Tawaddú*)

Bila memenangkan permainan ini dan berusaha mempertahankan kemenangannya itu.

9) Cerdik (*Fatanah*)

Membuat strategi dalam bermain demi memenangkan permainan dengan menyentuh sebanyak mungkin musuh untuk mempermudah merebut benteng.

10) Motivator untuk menang (*istibaqah*)

Bila kalah berusaha untuk bangkit memenangkan permainan dengan lebih baik berusaha menghitung kekuatan lawannya berlomba dalam kebaikan untuk permainan berikutnya.

11. Nama Permainan : *Sonlah*

Nilai-nilai Islam yang muncul dan yang dapat diamati:

1) Jiwa Kepemimpinan (*Imamah*):

alasan mengajak bermain, berkumpul bersama untuk sepakat kepada permainan *Sonlah* dan menentukan permainan dengan aturannya mengajak anak dan menentukan tempat permainan dengan alatnya dan atau membuat gambar *sonlah* di atas tanah atau lantai.

2) Kerjasama (*ta'awun*):

alasan (1) semua anak dapat memainkan dalam aturan yang disepakati bersama
(2) Menyepakati gambar yang digunakan dan tempatnya.

3) Kesamaan Gender (*musawah*)

dapat dimainkan oleh anak laki laki atau perempuan atau bersama-sama tanpa membedakan jenis kelamin walaupun umumnya digemari oleh anak perempuan.

4) Lapang dada (Legowo) (*Wus'ah*)

menerima nasib menjadi pemain yang tidak mendapat giliran bermain melalui *suten* untuk menentukan permainan oleh siapa dimulai.

5) Menegakkan Keadilan (*'Adalah*)

Hasil penentuan nasib sendiri untuk keadilan yang ditentukan *suten* dan semua anak harus menerima berdasarkan gilirannya bermain sampai permainan selesai.

6) Taat Aturan (*Ta'at*)

Berusaha bermain sesuai aturan dan dapat sambil bernyanyi riang gembira dengan tidak melanggar aturan yang ditentukan.

7) Usaha Keras (*Sa'iy*)

berusaha tidak melakukan kesalahan dengan menginjak garis atau kesalahan melemparkan batu alat main ke kotak-kotak sonlah.

8) Tidak sombong (*Tawaddú*)

Bila memenangkan permainan ini dan berusaha mempertahankan kemenangannya itu dimana kemenangannya itu didapatkan oleh yang jarang melakukan kesalahan dan paling banyak melakukan permainan lompatan-lompatan dalam kolom sonlah itu.

9) Cerdik (*Fatanah*)

Membuat strategi dalam bermain demi memenangkan permainan itu dengan kecerdasan dan keterampilannya melompat serta seringnya memainkan yang menunjukkan banyaknya hiburan yang dilakukannya.

10) Motivator untuk menang (*istibaqah*)

Dengan seringnya memainkan permainan ini kelompok atau pihak yang memainkan merasakan lebih banyak menghibur diri dan lebih senang dalam sarana hiburan ini.

12. Nama Permainan : *Damdaman*

Nilai-nilai Islam yang muncul dan yang dapat diamati:

1) Jiwa Kepemimpinan (*Imamah*)

alasan mengajak bermain, berkumpul bersama untuk sepakat kepada permainan *Damdaman* dan menentukan permainan dengan aturannya mengajak anak dan menentukan tempat permainan dengan alatnya atau membuat gambar *damdaman*

dan alat biji-bijian untuk dipindahkan ke dalam garis simpangan atau pertemuan garis yang tersedia.

2) Kerjasama (*ta'awun*)

alasan (1) kedua anak dapat memainkan dalam aturan yang disepakati bersama(2) Menyepakati hitungan gambar yang digunakan dan jumlah bijinya.

3) Kesamaan Gender (*musawah*)

dapat dimainkan oleh anak laki laki atau perempuan atau bersama-sama tanpa membedakan jenis kelamin.

4) Lapang dada (Legowo) (*Wus'ah*)

menerima nasib menjadi pemain yang tidak mendapat giliran bermain melalui *suten* untuk menentukan permainan oleh siapa dimulai.

5) Menegakkan Keadilan (*'Adalah*)

Hasil penentuan nasib sendiri untuk keadilan yang ditentukan *suten* dan kedua anak harus menerima sampai permainan selesai.

6) Taat Aturan (*Ta'at*)

Berusaha bermain sesuai aturan dan dapat sambil bernyanyi riang gembira dengan tidak melanggar aturan yang ditentukan.

7) Usaha Keras (*Sa'iy*)

menghitung dan menentukan kemenangannya melalui penghitungan perjalanan memindahkan biji *Damdaman* dengan tepat dan cepat dapat memenangkan permainan.

8) Tidak sombong (*Tawaddú*)

Bila memenangkan permainan ini dan berusaha mempertahankan kemenangannya itu dengan tidak sombong karena kemengannya yang satu saat akan dapat kekalahan juga jika tidak cermat.

9) Cerdik (*Fatanah*)

Membuat strategi dalam bermain demi memenangkan permainan.

10) Motivator untuk menang (*istibaqah*)

Bila kalah berusaha untuk bangkit memenangkan permainan dengan lebih baik berusaha menghitung kekuatan lawannya berlomba dalam kebaikan untuk permainan berikutnya.

13. Nama Permainan : *Congklak*

Nilai-nilai Islam yang muncul dan yang dapat diamati:

1) Jiwa Kepemimpinan (*Imamah*)

alasan mengajak bermain, berkumpul bersama untuk sepakat kepada permainan *Congklak* dan menentukan permainan dengan aturannya mengajak anak dan menentukan tempat permainan dengan alatnya atau membuat lubang *Congklak* dan alat biji-bijian untuk mengisi lubang pada tanah atau alat yang tersedia.

2) Kerjasama (*ta'awun*)

alasan (1) kedua anak dapat memainkan dalam aturan yang disepakati bersama(2) Menyepakati hitungan lubang dan jumlah bijinya.

3) Kesamaan Gender (*musawah*)

dapat dimainkan oleh anak laki laki atau perempuan atau bersama-sama tanpa membedakan jenis kelamin.

4) Lapang dada (Legowo) (*Wus'ah*)

menerima nasib menjadi ucing melalui *suten* untuk menentukan permainan oleh siapa dimulai.

5) Menegakkan Keadilan (*'Adalah*)

Hasil penentuan nasib sendiri untuk keadilan yang ditentukan *suten* dan kedua anak harus menerima sampai permainan terakhir.

6) Taat Aturan (*Ta'at*)

Berusaha bermain sesuai aturan dan dapat sambil bernyanyi riang gembira dengan tidak melanggar aturan yang ditentukan.

7) Usaha Keras (*Sa'iy*)

Memulai hitungan untuk memperpanjang permainan dengan usaha berpikir menghitung dan menentukan kemenangannya dalam mengumpulkan biji dalam tabungnya dan dengan menembak pundi-pundi lain yang banyak isinya.

8) Tidak sombong (*Tawaddú*)

Bila memenangkan permainan ini dan berusaha mempertahankan kemenangannya itu dengan tidak sombong karena kemengannya yang satu saat akan dapat kekalahan juga jika tidak cermat.

9) Cerdik (*Fatanah*)

Membuat semua biji dapat didapatkannya dengan banyak dan dapat mensiasati dengan menghitung yang cukup bagus demi memenangkan permainan.

10) Motivator untuk menang (*istibaqah*)

Bila kalah berusaha untuk bangkit memenangkan permainan dengan lebih baik berusaha menghitung kekuatan lawannya berlomba dalam kebaikan.

14. Nama Permainan : *Ngadu Hayam*

Nilai-nilai Islam yang muncul dan yang dapat diamati:

1) Jiwa Kepemimpinan (*Imamah*):

alasan mengajak bermain, berkumpul bersama untuk sepakat kepada permainan *Ngadu Hayam* dan menentukan permainan dengan aturannya mengajak anak dan menentukan tempat permainan dengan hanya dengan menggunakan dua tangan yang tersedia.

2) Kerjasama (*ta'awun*):

alasan (1) semua anak dapat bermain dalam aturan yang disepakati bersama dan (2) Menyepakati aturan permainannya.

3) Kesamaan Gender (*musawah*)

dapat dimainkan oleh anak laki laki atau perempuan atau bersama-sama tanpa membedakan jenis kelamin.

4) Lapangan dada (Legowo) (*Wus'ah*)

menerima nasib menjadi pihak yang main belakangan atau lebih dahulu bermain melalui *suten* untuk menentukan permainan oleh siapa dimulai jika lebih dari dua orang anak.

5) Menegakkan Keadilan (*'Adalah*)

Hasil penentuan nasib sendiri untuk keadilan yang ditentukan *suten* dan semua anak harus menerima sampai permainan terakhir.

6) Taat Aturan (*Ta'at*)

Berusaha bermain sesuai aturan dan dapat sambil bernyanyi riang gembira dengan tidak melanggar aturan yang ditentukan.

7) Usaha Keras (*Sa'iy*)

Dengan menggunakan kegesitan menggerakkan ibu jarinya untuk menangkap ibu jari temannya sampai terjepit di bawah ibu jari pemenangnya.

8) Tidak sombong (*Tawaddú*)

Bila memenangkan permainan ini dan berusaha mempertahankan kemenangannya itu dengan tidak sombong karena kemengannya yang satu saat akan dapat kekalahan juga jika tidak cermat.

9) Cerdik (*Fatanah*)

Memainkan ibu jari tangannya dengan cerdas dan strategi yang baik dilakukan untuk memenangkan permainan.

10) Motivator untuk menang (*istibaqah*)

Bila kalah berusaha untuk bangkit memenangkan permainan dengan lebih baik berusaha menghitung kekuatan lawannya berlomba dalam kebaikan.

15. Nama Permainan : *Beklen*

Nilai-nilai Islam yang muncul dan yang dapat diamati:

1. Jiwa Kepemimpinan (*Imamah*)

alasan mengajak bermain, berkumpul bersama untuk sepakat kepada permainan *Beklen* dan menentukan permainan dengan aturannya mengajak anak dan menentukan tempat permainan dengan alat-alatnya berupa bola karet dan biji-biji kukuk tertentu sesuai aturan permainan yang disepakati.

2. Kerjasama (*ta'awun*):

alasan (1) semua anak dapat memainkan alat-alat itu dalam aturan yang disepakati bersama dan (2) pihak lawan bekerjasama mengawasi dan menghitung permainan dengan baik.

3. Kesamaan Gender (*musawah*)

dapat dimainkan oleh anak laki laki atau perempuan atau bersama-sama tanpa membedakan jenis kelamin, walaupun paling digemari oleh anak perempuan.

4. Lapang dada (Legowo) (*Wus'ah*)

menerima nasib menjadi pemain yang tidak mendapat giliran bermain melalui *suten* yang pertama memainkan beklen oleh siapa dimulai.

5. Menegakkan Keadilan (*'Adalah*)

Hasil penentuan nasib sendiri untuk (1) keadilan yang ditentukan *suten* (2) semua anak harus menerima gilirannya (3) sambil melakukan permainan anak yang tidak bermain juga mengawasi dengan adil agar tidak berlaku curang dalam permainan yang dilakukan lawan.

6. Taat Aturan (*Ta'at*)

Berusaha bermain sesuai aturan dan melakukan permainan dengan tidak melanggar aturan yang ditentukan sambil diawasi oleh lawannya.

7. Usaha Keras (*Sa'iy*)

Memulai hitungan untuk memperpanjang permainan dengan usaha yang terampil bermain, berpikir menghitung dan menentukan kemenangannya dalam memainkan biji kuwuk dan bolanya dengan cermat.

8. Tidak sombong (*Tawaddú*)

Bila memenangkan permainan ini dan berusaha mempertahankan kemenangannya itu dengan tidak sombong karena kemengannya yang satu saat akan dapat kekalahan juga jika tidak cermat.

9. Cerdik (*Fatanah*)

Memainkan bola, melempar bola, menyusun tumpukan genting dan menghindari terkena lemparan bola.

10. Motivator untuk menang (*istibaqah*)

Bila kalah berusaha untuk bangkit memenangkan permainan dengan lebih baik berusaha menghitung kekuatan lawannya berlomba dalam kebaikan.

16. Nama Permainan : *Boy-boyan*

Nilai-nilai Islam yang muncul dan yang dapat diamati:

1) Jiwa Kepemimpinan (*Imamah*):

alasan mengajak bermain, berkumpul bersama untuk sepakat kepada permainan *Boy-boyan* dan menentukan permainan dengan aturannya mengajak anak dan menentukan tempat permainan dengan alat-alatnya berupa bola buatan sendiri dan tumpukan pecahan genting dengan ukuran tertentu sesuai aturan permainan yang disepakati.

2) Kerjasama (*ta'awun*):

alasan (1) semua anak dapat memainkan alat-alat itu dalam aturan yang disepakati bersama dan (2) Menyepakati permainan dengan kedua kelompok yang harus aktif bermain dalam kerja kelompok untuk membangun tumpukan pecahan genting dan pihak lawan bekerjasama melempar dengan bola kepada penumpuk genting yang merobohkan tumpukan sampai dapat menyusun kembali gentingnya itu (3) pihak lawan juga bekerjasama menangkap bola mengoper-oper bola untuk dapat dikenakan ke badan pemain sampai dapat.

3) Kesamaan Gender (*musawah*)

dapat dimainkan oleh anak laki laki atau perempuan atau bersama-sama tanpa membedakan jenis kelamin.

4) Lapang dada (Legowo) (*Wus'ah*)

menerima nasib menjadi pemain yang tidak mendapat giliran bermain melalui *suten* yang pertama memainkan bola oleh siapa dimulai.

5) Menegakkan Keadilan (*'Adalah*)

Hasil penentuan nasib sendiri untuk (1) keadilan yang ditentukan *suten* (2) semua anak harus menerima giliran sampai dapat bermain melempar bola dan menyusun genting dengan keterampilan kerjasama kelompok dapat mengenakan bolanya kepada lawan dengan cara melemparnya (3) sambil melakukan permainan anak yang tidak bermain melempar bola juga mengawasi dengan adil agar tidak berlaku curang dalam permainan yang dilakukan lawan yang terkena lemparan.

6) Taat Aturan (*Ta'at*)

Berusaha bermain sesuai aturan dan melakukan permainan dengan tidak melanggar aturan yang ditentukan sambil diawasi oleh lawannya.

7) Usaha Keras (*Sa'iy*)

Memulai hitungan untuk memperpanjang permainan dengan usaha yang terampil bermain, berpikir menghitung dan menentukan kemenangannya dalam memainkan biji kuwuk dengan bolanya dengan cermat.

8) Tidak sombong (*Tawaddú*)

Bila memenangkan permainan ini dan berusaha mempertahankan kemenangannya itu dengan tidak sombong karena kemenangannya yang satu saat akan dapat kekalahan juga jika tidak cermat.

9) Cerdik (*Fatanah*)

Memainkan bola, melempar bola, menyusun tumpukan genting dan menghindari terkena lemparan bola.

10) Motivator untuk menang (*istibaqah*)

Bila kalah berusaha untuk bangkit memenangkan permainan dengan lebih baik berusaha menghitung kekuatan lawannya berlomba dalam kebaikan.

17. Nama Permainan : *Sorodot Gaplok*

Nilai-nilai Islam yang muncul dan yang dapat diamati:

1) Jiwa Kepemimpinan (*Imamah*)

alasan mengajak bermain, berkumpul bersama untuk sepakat kepada permainan *Sorodot Gaplok* dan menentukan permainan dengan aturannya mengajak anak dan menentukan tempat permainan dengan alat-alatnya berupa batu atau pecahan genteng yang dapat disusun dengan beberapa buah yang menumpuk dan tumpukan pecahan genteng dengan ukuran tertentu itu menjadi sasaran tembak dengan batu kali sesuai aturan permainan yang disepakati.

2) Kerjasama (*ta'awun*)

alasan (1) semua anak dapat memainkan alat-alat itu dalam aturan yang disepakati bersama dan (2) Menyepakati permainan dengan melempar tumpukan pecahan genteng dan pihak lawan bekerjasama mengawasi permainan agar tidak melakukan kecurangan (3) bekerjasama menyusun kembali tumpukan genteng yang telah runtuh terkena tembakan batu pemain.

3) Kesamaan Gender (*musawah*)

dapat dimainkan oleh anak laki laki atau perempuan atau bersama-sama tanpa membedakan jenis kelamin.

4) Lapangan dada (Legowo) (*Wus'ah*)

menerima nasib menjadi pemain yang tidak mendapat giliran bermain melalui *suten* yang pertama memainkan pelemparan batu oleh siapa dimulai.

5) Menegakkan Keadilan (*'Adalah*)

Hasil penentuan nasib sendiri untuk (1) keadilan yang ditentukan *suten* (2) semua anak harus menerima giliran sampai dapat bermain melempar batu dan menyusun genting yang telah runtuh (3) sambil melakukan permainan anak yang tidak mengawasi dengan adil agar tidak berlaku curang dalam permainan atau melanggar garis yang ditentukan sebagai batas sasaran tembak.

6) Taat Aturan (*Ta'at*)

Berusaha bermain sesuai aturan dan melakukan permainan dengan tidak melanggar aturan yang ditentukan sambil diawasi oleh lawannya.

7) Usaha Keras (*Sa'iy*)

bermain dengan cermat untuk dapat melempar dengan punggung kaki ke sasaran tembak tumpukan genting atau batu melalui ayunan langkah kaki ke sasaran.

8) Tidak sombong (*Tawaddú*)

Bila memenangkan permainan ini dan berusaha mempertahankan kemenangannya itu dengan tidak sombong karena kemengannya yang satu saat akan dapat kekalahan juga jika tidak cermat.

9) Cerdik (*Fatanah*)

bermain dengan cermat untuk dapat melempar dengan punggung kaki ke sasaran tembak tumpukan genting atau batu melalui ayunan langkah kaki ke sasaran.

10) Motivator untuk menang (*istibaqah*)

Bila kalah berusaha untuk bangkit memenangkan permainan dengan lebih baik berusaha dengan cermat berlomba dalam kebaikan dalam melemparkan batu menggunakan ayunan kaki dan langkahnya yang tepat.

II. ROHANIAWAN KRISTEN (Drs. Sohuturon Siregar, MA, MT)

PROLOG

Kajian perspektif nilai-nilai moral dari sudut pandang (*point of view*) agama Kristen bahwa anak-anak adalah pewaris kerajaan sorga. Berdasarkan Kitab Injil Markus 10:13-15, dimana murid-murid Yesus melarang dan menghambat anak-anak datang dan mendekat kepada Yesus. Namun, Yesus menghardik murid-muridnya supaya mengizinkan anak-anak itu datang kepada Yesus dan memeluk serta memberkati mereka, karena anak-anak memiliki sikap yang polos, rendah hati, penuh keyakinan, dan sungguh-sungguh mengasihi orang tua meskipun orang tua itu cacat.

Hampir di setiap perjalanan Yesus memperhatikan anak-anak karena anak-anaklah generasi penerus bangsa atau masa dengan bangsa. Terbukti ketiga agama besar di sunia: Islam, Kristen, dan agama Yahudi mengakui kepemimpinan Nabi Musa, sebagai anak kecil yang selamat pada pembunuhan anak-anak di Mesir.

Demikian Yesus sendiri selamat dari pembunuhan masa anak-anak oleh raja Herodes. Masyarakat Batak ataupun suku-suku lain di Indonesia sangat memperhatikan masa depan anak-anak. Suku Batak mempunyai pemikiran bahwa anak itu adalah kekayaan yang tak ternilai harganya, lebih berharga dari emas, berlian, perak, dan lain-

lainnya. Sehingga masyarakat Batak terkenal dengan lagu khusus untuk anak: ”*Anakkonki do hamoraon di ahu*”, artinya bahwa ”*anak-anakku itulah kekayaan bagi saya.*”

Akhirnya ada pendapat, kalau ingin menghancurkan sesuatu bangsa, hancurkan baik fisik/kesehatan dan pertumbuhan rohaninya, maka secara lambat laun (*gradually*) bangsa itu menjadi hancur.

Di dalam perjalanan hidup manusia, baik perseorangan maupun suatu bangsa, perubahan itu pasti terjadi. Inti perubahan (*the essence if changes*) itu ialah mau berubah untuk hal-hal yang baik sehingga ada harmoni antar sesama dan lingkungan hidup tempat kita beradab dan berbudaya.

Untuk anak, bermain adalah juga belajar. Anak bermain masih sering dipersepsikan salah oleh sebagian orang, terutama orang tua. Bagi mereka bermain adalah kegiatan fisik hiburan, oleh karena itu tidak terlalu dianggap penting. Daripada bermain lebih baik anak beristirahat, tidur atau mengerjakan tugas-tugas sekolah. Persepsi ini salah sama sekali. Bermain pada anak terutama permainan tradisional setiap suku bangsa Indonesia adalah sebuah pekerjaan dan proses bagi anak untuk belajar. Bermain sama pentingnya dengan mengerjakan tugas-tugas sekolah untuk memiliki keterampilan dan perkembangan jiwa dan kesetiakawanan sesama anak-anak.

Nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) dalam permainan tradisional Etnis Sunda, sebagai tradisi adat budaya yang turun-temurun barangkali dapat membendung arus perubahan yang berdampak negatif kepada pertumbuhan anak dan generasi muda.

Kami sangat menghargai usaha-usaha penelitian ini demi memperbaiki dan membangun karakter (*character building*) anak-anak bangsa Indonesia.

1. Galah Asin

Nilai-nilai yang muncul:

- Kerja sama (*team work*)

Alasan:

- a). Sebelum permainan dimulai mereka musyawarah dulu, bagaimana aturan dan sanksi apabila membuat kesalahan. Ada musyawarah sebelum melaksanakan pekerjaan (Yeremia 23:22).
- b). Sesudah dibagi kelompok, maka kelompok masing-masing mengatur strategi, taktik untuk meneguhkan lawan, sehingga lolos dari sergapan lawan. Disini kelihatan kerjasama kelompok baik yang bertahan dan yang mau menerobos untuk lolos.
- c). Mereka bersuka cita dan bergembira. Hati yang gembira dan bersuka cita menjadi obat mujarab (Amsal 17:22).

- Menghargai Kawan dan Lawan

Alasan:

- a). Sebelum permainan dimulai mereka meminta pendapat masing-masing dari lawan maupun kawan.
- b). Tidak ada permainan kasar saling mengasihi.
- c). Agama Kristen Protestan menganjurkan saling mengasihi lawan atau musuh seperti mengasihi diri sendiri (Roma 13:8; Lukas 6:35).

- Keterampilan Individu dan Kelincahan Bergerak

Alasan:

- a). Kecepatan melangkah dan mengecoh lawan dengan gerakan badan yang menipu (*body language more*).
- b). Gerakan tubuh yang bisa menipu sehingga bisa lolos atau tertangkap lawan.
- c). Agama Kristen Protestan mengajarkan supaya melatih tubuh dan menguasainya (1 Korintus 9:27).

Dalam penilaian ini melibatkan kecerdasan Intelektual, kecerdasan emosi dan psikomotorik sehingga anak-anak menjadi terampil dan percaya diri.

2. Karet

Nilai-nilai yang muncul:

- Kerja sama (*team work*)

Alasan:

- a). Menyabung karet gelang satu demi satu sehingga penjangnya bisa 1,5m – 2m untuk dapat melompat dengan bebas.
- b). Cara memegang ujung karet sehingga mempunyai ketinggian yang sama, tidak miring sebelah.

- Menghargai Kawan dan Lawan

Alasan:

- a). Ada sinergi antar-pemain yang melompat dan yang memegang ujung karet

- b). Apabila ada yang aggal melompat dengan sendirinya ia yang memegang ujung karet.
- Keterampilan Individu
Alasan:
Cara melompat dan keseimbangan badan sehingga tidak jatuh.

3. **Ngadu Kaleci**

- Nilai-nilai yang muncul:
- Kerja sama (*team work*)
Alasan:
 - a). Sebelum permainan dimulai mereka diskusi dan musyawarah terlebih dahulu, bagaimana aturan permainan maupun sanksi atau hukuman apabila membuat kesalahan. Ada musyawarah terlebih dahulu (Ayub 15:8)
 - b). Sesudah dibagi kelompok. Maka kelompok masing-masing mengatur strategi, taktik untuk memenangkan permainan. Pembagian kelompok (Markus 6:39)
 - c). Disini terlihat kerja sama kelompok bagaimana untuk memenangkan permainan.
 - Menghargai Kawan dan Lawan
Alasan:
 - a). Sebelum permainan dimulai mereka meminta pendapat masing-masing dari lawan maupun kawan sehingga terjadi dialog menghargai sesama teman

- b). Tidak ada permasinan kasar, atau memaki-maki
 - c). Tidak ada tindakan atau perlakuan yang kasar seperti berantem atau berkelahi.
Mereka bersukacita dan bergembira (Amsal 17:22)
 - d). Mereka saling mengasihi satu sama lain (Roma 13:8; Lukas 6:35).
- Keterampilan Individu dan Kelincahan Bergerak
- Alasan:
- a). Permainan ini membutuhkan keterampilan individu untuk berkonsentrasi tinggi sehingga dapat memukul kelereng untuk keluar dari lingkaran.
 - b). Biasanya untuk pemain pertama adalah seorang yang terampil, sehingga pukulan tidak meleset.
 - c). Hal ini sangat mempengaruhi pemain berikutnya supaya lebih percaya diri
 - d). Memusatkan pikiran dan konsentrasi terhadap pekerjaan yang dihadapi (1 Korintus 9:24).

4. **Slepdur**

Nilai-nilai yang muncul:

- Kerja sama
- Alasan:
- a). Mereka bermusyawarah siapa di depan secara berurutan sampai yang paling belakang. Ternyata anak yang paling kecil dan yang lemah berada di depan sekali. Melindungi yang lemah (Kisah Rasul 20:35).

- b). Memilih 2 orang sebagai penjaga, orangnya tinggi besar dari antara mereka, supaya kuat dan tahan berdiri.
 - c). Siapa yang terkurung di tangan penjaga, patuh berdiri di belakang, berarti patuh pada aturan dan kepada perintah. Ibarat warga negara patuh kepada pemerintah (Roma 13:1-7).
- Menghargai Kawan dan Lawan

Alasan:

 - a). Pengikut yang banyaklah yang mengang.
 - b). Jumlah pengikut yang sedikit tidak merasa dikalahkan.
 - c). Sesudah terjadi lagi suten, akhirnya yang menang itulah yang pemenang terakhir.
 - d). Mereka saling tolong-menolong apabila jatuh.

5. **Kukudaan**

Nilai-nilai yang muncul:

- Kerja sama

Alasan:

 - a). Mereka berembuk dulu untuk membentuk kelompok masing-masing
 - b). Mereka memilih siapa yang kuat dan mampu mengusung orang si kedua tangan yang saling berpegangan kuat
 - c). Sesudah dibagi kelompok, maka kelompok masing-masing mengatur strategi, taktik untuk menjatuhkan lawan

- d). Mereka bergembira dan bersukacita walaupun jatuh (Amsal 17:22).
- Menghargai Kawan dan Lawan
Alasan:
 - a). Sebelum permainan dimulai mereka meminta pendapat masing-masing maupun lawan dan kawan supaya permainan berjalan mulus dan lancar
 - b). Walau[pun ada yang jatuh tak ada yang bersedih atau menangis malahan tertawa bersukacita
 - c). Tidak ada permainan yang kasar dan rasa setia kawan dan menolong yang jatuh untuk berdiri
 - d). Mengasihi dan menolong lawan (Roma 13:8; Lukas 6:35).
 - Keterampilan Individu dan Kelincahan Bergerak
Alasan:

Untuk menyerang yang pertama kali ditampilkan yang lebih kuat untuk mendorong lawan supaya jatuh.

6. Jajampanaan

Nilai-nilai yang muncul:

- Ada Musyawarah/Kesepakatan
Alasan:
 - a). Sebelum permainan ada pengumuman untuk mengajak bermain jajampanaan, dijelaskan garis start/finish dan aturan-aturan dan sanksi-sanksinya

- b). Pembagian kelompok, sehingga ada 3 kelompok untuk diperlombakan. Jadi, musyawarah dan kesepakatan benar-benar dilaksanakan. Di dalam Alkitab Perjanjian Lama disebutkan di Kitab Yeremia 23:22 "Musyawarah untuk melaksanakan pekerjaan-pekerjaan yang baik an besar supaya tidak terjadi kesalahpahaman."
 - c). Mereka bersuka cita dan bergembira, walaupun ada yang jatuh. Hati yang gembira dan bersuka cita adalah obat mujarab tertulis di Perjanjian Lama di Kitab Amsal 17:22.
- Menghargai Kawan dan Lawan

Alasan:

 - a). Sebelum permainan dimulai mereka meminta pendapat masing-masing dari pihak lawan dan kawan, supaya tidak ada persepsi yang ebrbeda
 - b). Tidak ada adu mulut atau permainan kasar untuk menjatuhkan lawan
 - c). Agama Kristen Protestan menganjurkan mengasihi lawan atau musuh seperti mengasihi diri sendiri, tertulis di Kitab Roma 13:8; Lukas 6:35.
 - Keterampilan Individu, Kekuatan Individu Dipadukan Menjadi Kekuatan yang Prima

Alasan:

 - a). Dipilihnya 2 orang yang kuat-kuat dan lincah untuk bergerak
 - b). Kekuatan dan kelincahan bergerak diutamakan kepada 2 orang yang mengangkat beban

- c). Hal ini perlu untuk melatih tubuh dan menguasainya; tertulis dalam kitab 1 Korintus 9:27.

7. Ucing Puntang

Nilai-nilai yang muncul:

- Kerja sama yang Baik (*team work*)

Alasan:

- a). Mereka berembug dulu atau musyawarah
- b). Mereka memutuskan siapa yang urutan pertama yang memegang tiang/pohon sebagai orang terkuat diantara team, sehingga sulit untuk dikalahkan
- c). Kemudian dibagi urutan yang paling terakhir
- d). Sebelum ditarik ditanya dulu apakah sudah siap atau sudah matang
- e). Apabila sudah siap, selanjutnya dilakukan permainan atau tarikan ke belakang
- f). Mereka bersuka cita dan bergembira, penuh tawa bersuka ria. Suatu proses pertumbuhan fisik dan perkembangan jiwa yang sehat.

- Menghargai Kawan dan Lawan

Alasan:

- a). Memberi penghormatan (*applause*) kepada lawan yang menang
- b). Sesudah selesai mereka saling menyapa dan berpelukan.

8. Congklak

Nilai-nilai yang muncul:

- Kerja sama (*team work*)

Alasan:

- a). Ada teman yang mengingatkan kalau ada yang kelewat untuk memasukkan ke lobang
- b). Biasanya bila permainan dimulai baik kawan maupun lawan akan memulainya secara bersama-sama sampai ada yang kalah
- c). Pemain yang menang akan terus bermain sampai biji congklak yang dia pindahkan menempati lonang yang kosong, maka dia kalah dan akan digantikan oleh lawannya untuk mulai permainan.

- Menghargai Kawan dan Lawan

Alasan:

- a). Tidak ada permaqinan kasar atau memaki-maki
- b). Pemain sabar menunggu giliran untuk bermain.

- Keterampilan Individu

Alasan:

Keterampilan individu pada permainan ini diperlukan yaitu kecepatan tangan untuk memegang biji-biji congklak serta memindahkan biji-biji congklak tersebut ke lobang yang lainnya.

9. Damdaman

Nilai-nilai yang muncul:

- Kerja sama (*team work*)

Alasan:

- a). Mereka sama-sama membuat kotak, menggambarkan kotak di tanah.
- b). Membuat garis lurus membagi kotak empat persegi panjang
- c). Menentukan jumlah damdaman yang hitam
- d). Menentukan jumlah damdaman yang putih
- e). Teman-teman memberikan dukungan kepada teman yang lainnya supaya jangan salah menempatkan biji damdaman.

10. Ngadu Ayam

Nilai-nilai yang muncul:

- Kerja sama

Alasan:

- a). Memilih pasangan 2 orang untuk diadu
- b). Dilipih orang yang kira-kira sebaya dan hamper sama besarnya
- c). Dipilih orang yang sama besarnya kemungkinan supaya kepalan jarinya sama
- d). Teman yang lain sama-sama menonton
- e). Kalau ada yang kejevit jarinya berarti dia kalah, ibarat kepala ayam kejevit atau dipatuk berarti dia kalah
- f). Kalau kejevit ibu jari berarti kalah dan menang menepuk tangan yang kalah.

- Keterampilan Individu

Alasan:

Keterampilan individu pada permainan ini diperlukan yaitu kecepatan jari telunjuk untuk menjepit telunjuk lawan sehingga memerlukan gerakan tubuh yang lincah.

11. **Beklen**

Nilai-nilai yang muncul:

- Kerja sama

Alasan:

- a). Mereka musyawarah untuk bermain yaitu menentukan jumlah biji beklen dan bola yang ditangkap
- b). Teman ikut membantu menunjuk biji-biji yang belum sama menghadap ke atas atau ke bawah
- c). Biji diambil satu per satu lalu ditaburkan lagi sesuai petunjuk temannya.

12. **Jeblog Panto**

Nilai-nilai yang muncul:

- Kerja sama

Alasan:

- a). Mereka suten dulu, siapa yang menjaga, yaitu 2 orang dan siapa yang dijaga
- b). Mereka yang menjaga salaing pegangan tangan dibelakang yang dijaga

- c). Apabila yang dijaga mau lari atau lepas maka si penjaga memukul atau menyentuh yang mau lepas, maka yang mau lepas itu kalah
 - d). Jadi, setiap kesentuh/kepukul maka yang dijaga akan kalah.
- Keterampilan Individu
Alasan:
Keterampilan individu pada permainan ini diperlukan antara lain gerak tipu dengan gerakan badan (*body language*). Kedua penjaga tidak boleh lengah sedikit pun, apabila lengah dan lalai maka yang dijaga akan lepas.

13. Langlayangan

Nilai-nilai yang muncul :

- Ada musyawarah, kerjasama dan kesepakatan
Alasan:
1) Mereka musyawarah menentukan tali pengikat layangan dari ujung atas dan bawah. Tali pengikat harus kuat melebihi tali layangan, tali pengikat dibuat seimbang antara bagian atas, bawah, maupun kiri dan kanan. Dalam istilah Sunda bambu yang melengkung disebut perempuan dan bambu yang lurus disebut laki-laki, jadi ada hubungan antara laki-laki dan perempuan. Diumpamakan apabila hubungan keduanya harmonis biasanya komunikasi antara suami dan istri harmonis pula diikat dengan saling mengasihi maka keluarga itu akan maju dan diridhoi Allah, ibarat layang-layang itu bisa naik ke udara karena ada keseimbangan. (1 Thimotias 3:5)

- 2) Mereka kerjasama untuk menaikkan layang-layang satu membawa layangan menjauh dan satu orang lagi memegang tali layangan, menarik, dan layangan pun naik ke udara terbuka (Yakobus 2:23)
- 3) Istilah tarik ulur mulai dari permainan layangan dimana kalau terlalu tinggi dan jauh maka ditariklah sampai mendekat ke kita.
- 4) Istilah ini dibuat cara mendidik anak bagi umat Kristiani yaitu supaya jangan terlalu keras atau jangan terlalu lembek atau lemah, seperti tertulis pada kitab Ansal 29:17, Efesus 6:4.

14. **Bebentengan**

Nilai-nilai yang muncul:

1) Kerjasama (*Team work*)

Alasan:

- Setiap kelompok musyawarah dulu, dimana diletakkan batu penjuru sebagai benteng atau kampung
- Mereka menghalangi musuh jauh dari batu sebelum musuh sampai ke sasaran, berarti ada tindakan preventif (pencegahan) sebelum mendekat dan menguasai benteng.
- Bagi orang Kristiani benteng itu diibaratkan pikiran, hati (jiwa) supaya jangan dimasuki iblis atau setan maupun pikiran-pikiran jahat/pikiran kotor (Ansal 4:23), jadi harus dijaga dengan waspada
- Apabila tinggal 1 orang yang menjaga, dia berusaha keras supaya jangan dikalahkan oleh musuh dengan segala taktik/strategi

- Apabila pihak lawan berhasil menginjak batu itu maka artinya penjaga di pihak yang kalah
- Jadi, tidak boleh lengah/lalai sedikitpun.

2) Keterampilan Individu

Keterampilan individu sangat diperlukan pada permainan ini untuk menghindar dari sentuhan lawan atau tangkapan lawan.

15. Sondah

Nilai-nilai yang muncul:

1) Kerjasama

Alasan:

- Kerjasama menentukan petak salib atau di sunda dinamakan petak capung
- Mereka sama-sama menentukan besar petak masing-masing
- Menentukan batu atau pecahan genteng di dalam petak
- Mengingatkan supaya jangan salah melompat ke dalam petak
- Sesudah semua petak dilalui maka pemain berbalik arah sambil melempar batu ke dalam petak
- Analoginya bagi umat Kristiani siapa mengikuti Yesus pasti ada kemenangan atau keselamatan (Johanes)

2) Keterampilan Individu

Keterampilan individu sangat diperlukan pada permainan ini yaitu cara melompat, keseimbangan, dan melempar batu membelakangi petak atau batu masuk petak.

16. Sorodot Gaplok

Nilai-nilai yang muncul:

1) Kerjasama

- Mereka kerjasama menentukan garis awal dan finish
- Menentukan letak batu di kaki kiri atau di kaki kanan
- Melempar batu dengan kaki mana, kaki kiri atau kaki kanan
- Jalan kaki sebelah (engklek) dan melemparkan batu dan kalau kena batu dipetak berarti dia menang
- Kalau batu keluar petak berarti dia kalah
- Yang kalah menggendong yang menang ke garis finish.

2) Keterampilan Individu

- Permainan ini memerlukan keterampilan individu antara lain keseimbangan untuk melangkah dan melompat sambil membawa batu di kaki
- Konsentrasi dan kejelian mata supaya batu mengenai batu di petak.

17. **Boy-Boyan**

Nilai-nilai yang muncul:

1) Kerjasama

Alasan:

- Mereka hompimpah dulu menentukan siapa yang menang dan memulai permainan
- Bola pemukul yang dilempar di buat dari kumpulan kertas dibungkus dengan plastik lalu diikat dengan karet gelang
- Mereka tidak mencari bola kecil untuk pemukul gundukan batu, genteng yang disusun secara bertindih
- Maksudnya kalau bola dilempar bisa jauh sehingga sulit mencarinya
- Jadi, sebagai gantinya dibuat bola kertas, supaya lambat jalannya. Ini semua hasil kerjasama mereka, biaya murah dan meriah.

2) Keterampilan Individu

Keterampilan individu diperlukan karena memukul tumpukan batu perlu konsentrasi penuh, tidak memukul sembarangan.

EPILOG

Hampir seluruh permainan ini menunjukkan dan menampilkan kebersamaan, kerja sama, kesetiakawanan. Disamping ini mereka menunjukkan kelebihan, keterampilan individu antara lain kecerdasan, kecepatan, kekuatan maupun kelemahan. Yang kuat menolong yang lemah, yang cerdas/pintar menolong yang agak lamban.

Baik kegembiraan, suka cita, dan perdamaian serta keadilan dalam seluruh permainan, inilah ciri khas dari anak-anak sebagai generasi penerus bangsa.

Jadi, hal-hal seperti di atas sesuai dengan ajaran Kristiani yang diajarkan Tuhan Yesus bahwa di dalam pribadi anak-anak itu ada kerajaan Allah (Markus 10:13-15).

Visi Pendidikan Agama Jkristen yaitu menjadikan agama sebagai sumber nilai (*source of value*) dan pedoman dalam pengembangan Kepribadian Kristiani yang menjunjung tinggi harkat dan martabat manusia.

Misi Pendidikan Agama Kristen ialah Mahasiswa mampu mewujudkan nilai-nilai Kristiani dalam arti memperjuangkan kasih, keadilan, dan kebenaran dalam keluarga, masyarakat, dan seluruh aspek kehidupan.

Nilai-nilai Kristiani terutama mengasihi Allah dengan segenap hati dan segenap jiwa, dan dengan segenap kekuatan (Ulangan 6:5). Kemudian mengasihi sesama seperti mengasihi diri sendiri (1 Petrus 4:8; 1 Yoh 4:11). Hubungan vertikal yaitu hubungan Allah harus benar dulu sehingga ada kemampuan untuk saling mengasihi sesama seperti mengasihi diri sendiri sebagai hubungan horizontal.

Kesimpulan:

Permainan anak ini perlu diaplikasikan di dalam kurikulum, karena permainan ini digali dari adat budaya bangsa Indonesia yang sudah berabad-abad, turun-temurun, namun akhir-akhir ini mulai hilang, sirna ditelan arus perubahan yang mengglobal.

Memang perubahan perlu sesuai dengan perkembangan kemajuan IPTEK, tetapi perubahan itu disesuaikan dengan adat budaya, tradisi yang baik yang mencerminkan

kasih, perdamaian, keadilan, dan keutuhan ciptaan dan lingkungan (*the integrity of creation* Kejadian 1:28; Kejadian 2:15)

III. ROHANIAWAN KATOLIK (Andre Primorio)

1. Galah Asin

Nilai-nilai yang muncul:

- 1) Hom-pim-pah yang mengawali permainan mengandung nilai kesetaraan dan keadilan. Anak belajar untuk tidak pandang bulu dan sportif dalam bekerja sama dengan siapapun.
- 2) Semangat pantang menyerah dan kegigihan tampak dalam kedua kelompok yang bermain, baik yang mendapat giliran sebagai penjaga maupun kelompok yang berusaha menyeberangkan semua anggotanya.
- 3) Anak terbina untuk merancang strategi kelompok dalam mencapai tujuannya dalam kerja sama yang cerdas.
- 4) Anak terbina untuk memiliki kewaspadaan atau *awareness* dalam menghadapi tantangan dari luar/lawan. Sikap ini tampak dalam kedua kelompok.
- 5) Anak terbina untuk bekerja sama dalam suasana riang gembira dalam suasana lepas bebas dengan bermain di lapangan terbuka/luar ruangan.
- 6) Dengan bentuk area permainan yang geometris, anak diajak belajar membentuk pemahaman dimensi ruang.

2. **Main Karet**

Nilai-nilai yang muncul :

- 1) Anak terbiasa untuk selalu berjuang mengatasi kesulitan yang semakin lama semakin tinggi tingkat kesulitannya.
- 2) Anak belajar memupuk keuletan dalam mencapai tujuan di berbagai tahap yang memiliki tingkat kesulitan yang berlainan.
- 3) Anak terdorong untuk mengoptimalkan kemampuan/potensi diri menembus batas kemampuannya, terutama ketika berhadapan dengan rintangan yang “hampir mustahil” dilewati (saat rintangan mencapai level tertinggi dengan ketinggian yang melebihi tinggi badannya sendiri).
- 4) Anak belajar untuk selalu optimis menghadapi kesulitan, tantangan, dan rintangan yang semakin tinggi.
- 5) Nilai negatif yang bisa muncul: anak bisa jatuh “keserimpet” karet, bisa cedera (keseleo) bila mendaratkan kaki secara tidak tepat. Anak juga bisa berlaku curang untuk menggagalkan usaha temannya dengan menaikkan level kesulitan dengan tidak semestinya.

3. **Adu Kaleci**

Nilai-nilai yang muncul :

- 1) Anak belajar membidik sasaran/tujuan/target secara tepat.
- 2) Anak belajar merancang strategi untuk mencapai tujuan/kemenangan pribadi
- 3) Anak belajar untuk terus berusaha mengupayakan tercapainya tujuan dengan tidak kenal menyerah.

- 4) Anak belajar bersikap sportif, menerima keunggulan orang lain (bila kalah).
- 5) Anak belajar memahami dimensi ruang dengan berlatih mengukur jarak dan letak bidikan serta kekuatan tenaga melalui jentikkan jarinya.

4. **Slepdur**

Nilai-nilai yang muncul :

- 1) Dimensi keriang dan kegembiraan komunal selalu tercermin dalam permainan yang selalu diiringi nyanyian bersama ini.
- 2) Tampak juga semangat kebersamaan yang diekspresikan dengan barisan yang tidak terlepas saat bermain.
- 3) Memupuk kemampuan persuasif non-verbal dalam mempengaruhi calon pengikut (bisa juga berpotensi memancing anak untuk berbuat curang untuk memenangkan diri sendiri).
- 4) Sikap “tumarima” atau “legawa” menerima hasil secara tulus. Kelompok yang pengikutnya sedikit belajar sikap ini.
- 5) Kelompok yang anggotanya sedikit belajar untuk percaya diri, berani mencoba menghadapi tantangan dari kelompok yang anggotanya lebih banyak saat tarik-menarik tangan dilakukan.
- 6) Kelompok yang lebih besar belajar untuk tidak percaya diri secara berlebihan atau meremehkan tantangan dari kelompok kecil.
- 7) Resiko terjatuh yang bisa membuat terluka/cedera bisa dialami kelompok yang lebih kecil saat tarik-menarik tangan dilakukan.

5. **Kukudaan**

Nilai-nilai yang muncul :

- 1) Anak belajar membangun ikatan yang kokoh dalam kelompok dalam menghadapi tantangan dari kelompok lain, juga dalam mencapai tujuannya mengalahkan kelompok lain.
- 2) Anak belajar merancang strategi mencapai tujuan/keberhasilan kelompok dengan mencari cara/metode mengalahkan lawan dengan mempertimbangan kekuatan dan kelemahan kelompoknya dan kelompok lawan.
- 3) Anak belajar mengembangkan sikap bersedia/rela berkorban demi tercapainya tujuan kelompok dengan menjadi penyangga beban (Anak yang berperan sebagai kuda).
- 4) Anak belajar berkoordinasi dalam membagi peran tiap-tiap anggotanya sesuai dengan kekuatan dan kelemahan masing-masing.
- 5) Sikap agresif berlebihan dapat muncul ketika kelompok memiliki keinginan kuat untuk menang. Sikap ini bisa mencelakakan/membuat cedera lawan dan kelompoknya sendiri.

6. **Dam-Daman**

Nilai-nilai yang muncul :

- 1) Anak belajar mengembangkan pola pikir strategis dalam meraih tujuan.
- 2) Anak belajar untuk berpikir jauh ke depan melampaui kemungkinan strategi yang dikembangkan lawan.

- 3) Anak belajar mengembangkan alternatif pemecahan masalah dalam menghadapi berbagai kemungkinan rintangan dalam mencapai tujuan.
- 4) Anak belajar membangun kecermatan dalam menerapkan langkah mencapai tujuan: berpikir strategis jauh ke depan tanpa meninggalkan kewaspadaan pada detail rintangan yang dapat membuatnya jatuh dalam kekalahan.
- 5) Anak belajar mengembangkan kemampuan abstraksi dalam melihat persoalan secara menyeluruh.

7. Bebentengan

Nilai-nilai yang muncul :

- 1) Hom-pim-pah yang mengawali permainan mengandung nilai kesetaraan dan keadilan. Anak belajar untuk tidak pandang bulu dan sportif dalam bekerja sama dengan siapapun.
- 2) Penentuan lokasi benteng kelompok melatih anak untuk membangun “pertahanan” diri/kelompok yang kuat dan tidak mudah diserang pihak lain.
- 3) Kegembiraan bersama selalu tercermin dalam permainan ini.
- 4) Anak belajar untuk berusaha mencapai tujuan bersama dengan gigih dan tanpa kenal menyerah.
- 5) Anak terdorong untuk mengembangkan kemampuan berekspresi/memaksimalkan aspek psikomotoriknya (misalnya dengan terus berlari meraih benteng lawan sekaligus menghindari kejaran lawan).

- 6) Anak belajar mengembangkan sikap solidaritas antar teman, dengan berupaya membebaskan teman yang “tertawan”, tidak membiarkannya begitu saja tertawan lawan.
- 7) Kontak fisik yang berlebihan bisa memacu agresivitas yang risikonya bisa mencederai orang lain atau memunculkan perkelahian.

8. **Boy-Boyan**

Nilai-nilai yang muncul :

- 1) Anak belajar bekerja bersama dalam tekanan lingkungan/tantangan dari luar yang cukup tinggi dalam menyelesaikan pekerjaan dengan waktu yang singkat.
- 2) Anak belajar untuk membidik sasaran/tujuan dengan tepat, efisien dan efektif
- 3) Anak belajar untuk selalu waspada terhadap setiap potensi ancaman yang bisa muncul secara tak terduga mencelakakan dirinya/mengacaukan pencapaian tujuannya.
- 4) Anak belajar untuk berpikir dan bertindak cepat dalam mengantisipasi dan mengatasi potensi ancaman, tantangan dan serangan pihak lain
- 5) Ambisi melemparkan bola ke pihak lawan bisa memacu sikap agresif yang selanjutnya bisa mencederai/mencelakakan orang lain, terutama bila lemparan mengenai bagian-bagian yang sensitif tubuh (mis: mata, alat vital)

IV. ROHANIAWAN HIDHU (Drs. Ketut Sudana)

1. Galah Asin

Berpijak pada adanya garis yang jelas dan dijaga petugas menjaga lalu lalang orang yang lewat dan siapa jua pun yang berhasil menyeberang tanpa tersentuh penjaga garis dianggap sebagai pemenang, maka saya melihat sebuah pesan moral yang dapat dijadikan bersama.

Adanya garis batas dapat diandaikan sebagai PAGAR. Pagar yang baik dengan sendirinya menciptakan tetangga yang baik. Mengapa? Pagar yang baik memiliki fungsi ganda. Pertama, akan dapat melindungi hak milik kita sendiri dari gangguan orang lain. Kedua, mencegah diri kita menyalahgunakan hak milik tetangga kita.

Ketegangan antara dua orang, dua kelompok, dua tetangga, dua daerah, dua etnis, dua agama, dua negara, dan pihak kesatu dengan pihak kedua yang lainnya sering disebabkan oleh tidak jelasnya batas antara dua tetangga. Contoh soal yang sekarang menjadi ketegangan antara negara Indonesia dengan negara Malaysia, yakni bergesernya garis patok perbatasan.

Permainan galah asin mengekspresikan secara jelas pesan moral ini. Orang yang berusaha melewati garis dianggap gagal atau "*lasut*" jika tubuhnya tersentuh penjaga garis. Hal ini bisa diartikan bahwa petugas dapat merazia setiap petugas yang akan masuk batas orang lain. Makanya harus ada keabsyahan persyaratan yang harus dimilikinya. Dengan kata lain ilusytrasi ini mengandung pesan moral agar pemain mentaati aturan-aturan hukum yang ada.

Hidup berdampingan secara damai memang bukan hal yang mudah, lebih lagi bila menyangkut kehidupan beragama. Masalah agama sesungguhnya didasarkan pada

keyakinan yang terletak pada jiwa dan hati masing-masing. Paling tidak, dengan garis batas atau adanya pagar yang jelas diharapkan masih ada ruang untuk saling memahami, saling belajar, kemudian saling menghormati.

2. **Karet**

Nilai-nilai kearifan yang dapat dipetik dari permainan karet ini dapat dilihat dari cara melompati karet secara bertahap mulai dari setinggi lutut hingga setinggi orangnya bahkan sampai di atas kepalanya.

Pesan ini menyiratkan terjadinya evolusi dalam proses kehidupan. Agama Hindu menetapkan perjalanan tahap kehidupan dibagi menjadi 4 (empat) fase disebut Catur Asrama. Pertama, fase menuntut ilmu pengetahuan. Kedua, fase hidup berumah tangga. Ketiga, fase mengurangi keterlibatan berurusan dalam keduniawian (tanpa disadari gejala ini berlangsung secara alamiah). Keempat, fase mengabdikan diri sepenuhnya bagi sesama/lingkungan disebut sanyasin.

Dilihat dari pedoman permainan yang tertera pada urutan ke tiga, mempertegas penafsiran kita tentang tahapan kehidupan yang pada setiap fasenya menghasilkan Hukum Kerja. Kerja atau Karma pasti membuahkan hasil atau pahala. Jadi, kerja menghasilkan karma pahala. Jika berhasil melompati karet setinggi bawah pinggang, misalnya, berarti kita boleh meneruskan lompatan setinggi di atas itu yakni setinggi puser dan seterusnya.

Supaya hidup kita yang singkat ini tidak sia-sia hendaknya kita bekerja (karma) dengan giat. Bekerja lebih baik dari pada tidak bekerja. Jangan takut salah asal jangan sengaja berbuat kesalahan. Kesalahan akan memberi hikmah karena ini adalah guru bagi

kita. Ibarat anak kecil diajar mencoba berjalan, jika rasa takut jatuh secara berlebihan maka akan agak lama anak kita bisa berjalan.

Kerja dalam setiap tahapan hidup adalah wajib. Dengan bekerja pikiran kita diasah dan ditantang sehingga kita bertambah cerdas dan bertambah pada pengetahuan/pengalaman. Sebaliknya kegagalan merupakan cemeti bagi yang optimis maju.

Jika pemain gagal melompati karet maka ia harus mendapat hukuman memegang karet. Ini artinya, hukuman Karma berjalan dengan tertib, segala perbuatan akan berakibat kepada yang membuatnya. Karena itu agama Hindu mengajarkan setiap orang bekerja sesuai tugasnya masing-masing, berdasarkan fase atau tahapan tadi. Jangan ada sikap iri dan dengki melihat tugas yang sudah dikerjakan sesuai fasenya masing-masing. Dengan kata lain, bahwa semua bekerja sesuai fungsinya tanpa menyombongkan jasanya.

3. **Ngadu Kaleci**

Kunci dari permainan ini adalah diletakkannya kaleci-kaleci dalam sebuah lingkaran dan disusun berbentuk segitiga. Kemudian, setiap pemain berusaha menembakkan kalecinya (*kojo*) yang menjadi pegangan masing-masing. Tugasnya adalah mengeluarkan kaleci dari kumpulan kaleci keluar lingkaran dan bila itu berhasil paling banyak dianggap menang.

Pesan yang bisa ditangkap dari permainan ini adalah:

- a. Kesiapan diri menjadi pemain kaleci berarti siap menunaikan tugas sebaik mungkin dan tunduk patuh pada aturan main. Berarti pula siap menjalankan hidup ini dengan baik sesuai tahapan kehidupan (catur asrama).

b. Dengan dibuatnya lingkaran tempat meletakkan kaleci dapat diartikan sudah diketahui secara jelas apa tugas dan kewajiban kita serta dalam lingkaran ditempatkan kaleci-kaleci berbentuk segitiga dapat direnungkan sebagai terkurungnya jiwa oleh tiga sifat yakni bijaksana (*sattwam*), dinamis (*rajah*), malas (*tamas*) yang disebut TRIGUNA.

Tugas kita adalah bagaimana mengeluarkan kaleci-kaleci yang menjadi indikator dari segitiga itu (tri guna) agar sifat-sifat itu tercermin dari diri kita sendiri. Bagaimana caranya?

Bila sifat Sattwa dominan dalam diri maka hasilnya nampak orang itu akan menjadi pribadi yang bijaksana, mengetahui dengan jelas mana yang patut atau benar dan mana yang tak patut, memperlihatkan sikap hormat, sopan, kasih sayang, dan suka membantu orang menderita, tak mementingkan diri sendiri, serta menonjolkan kesetiaan dan rasa bakti.

Bila sifat rajah dominan, orang itu enerjik, ulet, kasar, mudah tersinggung, kurang belas kasihan, pemaarah, angkuh, suka mengagung-agungkan diri sendiri, egois, dan kata-katanya sering menyakitkan hati.

Bila sifat tamas dominan, yang bersangkutan pemalas, pengotor, suka tidur berlama-lama, suka makan, iri hati, dungu, dan birahinya menggebu-gebu.

Ketiga guna di atas menyebabkan manusia punya keinginan dan dari keinginan timbul gerak. Bila Sattwa sama dominan dengan rajah berarti sifat-sifat bijak ingin diwujudkan menjadi realita, sehingga akan ada pancaran cahaya kasih. Bila tamas dominan, maka sudah pasti akan timbul kekecauan, ibarat api tak nampak diselubungi asap.

Bagaimana upaya kita agar asap penutup api segera hilang? Dalam permainan adu kaleci ini perlu ”*kojo*” penembak supaya buah kaleci-kaleci tadi keluar lingkaran.

Hendaknya ada kesadaran TRI KARYA PARISUDHA (3 upaya yang disucikan: *mamahcika* (pikiran), *wacika* (ucapan), *kayika* (tindakan) harus disucikan dengan landasan baik Agama Hindu mengajarkan pendidikan nilai-nilai kemanusiaan (*education human values = EHV*) diuraikan menjadi 3 H, yakni *Head, Heart, Hand Values* (Nilai Kepada, Nilai Hati, Nilai Tangan).

4. Slepdur

Jenis permainan ini menonjolkan peranan pemimpin-pemimpin harus mampu mengantarkan warganya melewati terowongan mencapai tujuan. Selain itu, pemimpin wajib melindungi dan mengayomi anggotanya sekalipun warganya itu paling kecil atau paling jauh di belakang (buntut) tatkala ada hambatan, tantangan, ancaman, dan gangguan.

Sebaiknya, para warga juga harus memiliki keikhlasan dalam hal mendukung kebijaksanaan pemimpinnya bahkan bila mana perlu siap berkorban jiwa sekalipun

Dalam hal menjalankan kepemimpinannya,-- apalagi memasuki terowongan – seorang pemimpin harus memusatkan seluruh potensi dirinya termasuk pikirannya. Tidak ada suatu pekerjaan yang bisa diselesaikan tanpa pikiran yang terpusat. Seorang sopir bisa tabrakan kalau pikirannya tidak ditujukan terpusat pada jalan yang akan dilaluinya. Seorang siswa tak akan mendengar apa yang diajarkan oleh gurunya. Sarjana-sarjana besar dengan temuan yang mengagumkan semuanya disapat dari hasil pemusatan pikiran. Termasuk upaya penelitian ini pun (*Kaulinan = Permainan*) tradisional Etnis Sunda.

Seperti *kaca suryakarsa* yang ingin dipergunakan untuk memusatkan sinar matahari menjadi energi yang maha hebat, begitu pula pikiran yang terpusat akan menghasilkan suatu energi.

Jadi, seorang pemimpin yang mampu mengayomi anggotanya sehingga memiliki rasa aman, maka dengan sendirinya anak yang bersangkutan akan memberi kepercayaan pada pemimpinnya. Begitu juga pemimpin dituntut melindungi warganya dan dipantangkan untuk memusuhi sehingga anak/anggota tadi akan bisa belajar mematuhi.

5. Kukudaan

Permainan ini yang menekankan jumlah pemain hanya minimal dua kelompok, saya boleh artikan sebagai dua kekuatan yang selalu mengiasi isi dunia ini. Pada dasarnya, diri sendiri pun tak luput dari dua kekuatan ini. Kedua kekuatan itu sesungguhnya adalah saling berbeda seperti halnya dua kelompok pemain kukudaan bertarungg untuk saling menjatuhkan lawannya sehingga yang tetap kuat bertahan sebagai pemenang.

Apa yang dapat dipetik dari permainan ini? Bagaimana perspektif agama Hindu terhadap dua kelompok ini?

Kedua kekuatan itu disebut RWA BHINNEDA (yang berlainan atau bertentangan karena memang berbeda). *Rwa Bhinneda* tidak selamanya bertentangan, namun perbedaan ini bisa jadi perekat dan saling melengkapi jika mampu mengatur dan menggunakannya. Dalam bentuk simbol, *rwa bhinneda* sering dilihat dari kain hitam putih.

Rwa Bhinneda contohnya baik-buruk, terang-gelap, kanan-kiri, dan sebagainya. Dan hal keduanya ini terdapat dalam setiap ciptaan. Dalam konteks permainan ini boleh

jadi seorang pemain secara bergantian menggendong dan digendong. Sikap dan semangat juang tatkala menggendong atau digendong hendaknya tetap sama dan bisa digunakan untuk mencapai kemenangan. Dengan menyadari *Rwa Bhinneka* seperti ini kita akan mampu bertindak, memperhatikan, dan dengan mempertimbangkan 3 (tiga) hal yaitu *Desa-Kala-Patra* (tempat, waktu, keadaan, atau situasi), bagi anak-anak yang tengah bertumbuh dan belajar dari kehidupannya (*Children learn what they live = vide dorothy law nolte*).

6. Jajampanaan

Ketiga pemain jajampanaan dalam satu tim harus kompak untuk meraih kemenangan. Dengan kata lain, pemain hendaknya menjunjung nilai-nilai persatuan yang dilandaskan pada ke searahan tujuan dan kebersamaan dalam tekad.

Persatuan akan lebih mantap bila Tim mampu bertindak dan berbicara bersama-sama. Persatuan juga akan membentuk suatu kekuatan ibarat lidi yang diikat menjadi sapu lidi. Namun, yang perlu mendapat perhatian para pemain jajampanaan adalah sikap kewaspadaan tatkala musuh melakukan penyerangan.

Adanya sikap waspada akan menumbuhkan jiwa *Korsa* tim yang didukung oleh kesadaran tinggi dari masing-masing pemain. Pemeran pemimpin kuda dalam permainan jajampanaan harus mampu memotivasi para pengusungnya agar tetap kuat tidak mudah lepas tangannya (buyar). Sementara sikap waspada dapat mencegah dan mengatasi serangan pihak lawan.

Dengan nilai-nilai persatuan dan kewaspadaan sebuah tim akan lebih mudah memenangkan permainan jajampanaan.

7. Ucing Puntang

Permainan ini memberi pesan agar peserta tahan terhadap godaan atau memiliki keluhuran budi.

Hal ini dapat kita lihat dari peranan Ucing yang terus menggoda ingin memisahkan pemain atau lepas dari pegangan pinggang temannya bahkan dipaksa agar lepas dari tongkat atau pohon kayu yang dipegangnya. Untuk maksud itu Ucing mengucapkan jampi-jampi:

”Oh, ieu mah gues asak...”. Upaya-upaya yang dilakukan Ucing dapat diartikan sebagai godaan.

Apabila mampu mengatasi godaan itu pertanda peserta memiliki keluhuran budi. Mengembangkan budi yang baik (luhur) ibarat menebarkan benih yang baik. Orang yang demikian itu sesungguhnya tengah berupaya untuk menyelamatkan dirinya baik saat hidup di dunia sekarang maupun pada kehidupan di akhirat kelak.

Orang yang tidak mudah tergoda karena keteguhan jiwanya akan memperoleh kemasyuran – yang dalam hal ini kemenangan. Tetapi, sebaliknya, ada saja pemain yang lepas tak kuat akan godaan sehingga terpaksa mengikuti kelompok barisan Ucing dan malahan membantunya untuk melepaskan pemain lainnya dari barisan.

Kendati semua pemain pada akhirnya berada dalam perintah Ucing, namun bersyukur masih ada “Si Nini” yang ditauti oleh Ucing. Saha tah si Nini teh? Ah duka....!?

8. Jeblag Panto

Permainan ini memberi gambaran agar penegakan aturan betul-betul dipahami dan dijalankan baik oleh penegak hukum (penjaga pintu) maupun para pelintas yang dalam hal ini sebut saja masyarakat.

Selama kaki belakang pelintas masih bertahan di dalam garis, penjaga pintu tidak dibenarkan menepuk badan pelintas. Bila hal ini dilanggar oleh penjaga pintu justru pelintas yang bersangkutan diperbolehkan lewat.

Dari uraian di atas kita dapat memahami bahwa salah satu aspek kehidupan manusia adalah kemampuan untuk membedakan, menimbang-nimbang, dan akhirnya memilih mana yang baik dan mana yang buruk. Kemampuan mempertimbangkan antara kedua berlawanan ini disebut Wiweka (bijaksana).

Adanya kemampuan wiweka yang dimiliki manusia sesungguhnya merupakan peluang untuk meningkatkan hidup dari tidak baik menjadi baik, Namun seringkali manusia memilih yang tidak baik.

Jadi menurut penulis, permainan Jeblag Panto adalah mengajarkan orang menggunakan kebijaksanaan, ketetapan hati, dan tuntutan berpikir sehingga tetap tenang dalam menentukan pilihan lewat garis pintu-pintu yang ada.

9. Langlayangan

Untuk menaikkan sebuah layangan agar terbang melayang dengan baik, maka pertama kali harus dilihat keseimbangan tali timbangannya. Dengan kata lain, bahwa tali timbanganlah yang menjadi kata kunci sehingga layangan dapat terbang dengan seimbang.

Faktor-faktor lain seperti medan tempat bermain layangan dan keadaan cuacanya (desa, kala, patra = tempat, waktu, situasi) juga mempengaruhi terbang tidaknya layangan.

Dengan melihat idealnya tali timbangan, bisa jadi sebagai cermin dalam menjalankan kehidupan yang selalu harus memperhatikan keseimbangan (rasa keadilan). Ada saatnya mengulur dan menarik tali layangan, juga ada siang dan malam, ada pasang dan surut, dan ada lahir dan ada kematian. Bagaimana agar mampu berbuat adil?

Dalam tujuan moral Hindu pun dituntut keseimbangan yakni "Moksathan Jagaditha". Moksathan yaitu mencapai manunggaling kaula lan Gusti Hyang Widhi dan Jagadhita yaitu mendapatkan kesejahteraan dan kedamaian di dunia. Sebagaimana halnya tubuh manusia yang terdiri dari badan kasar dan ruhaniah. Kita harus memelihara keduanya dengan seimbang agar terwujud kesejahteraan lahir dan kebahagiaan batin.

Jadi, betapa pentingnya tali timbang yang seimbang dalam permainan langlayangan untuk diterapkan dalam kehidupan kita sehari-hari.

10. Bebentengan

Sorotan penulis dari keunikan permainan ini adalah masing-masing kelompok pemain menentukan atau punya benteng sendiri-sendiri. Kalau benteng memiliki pengertian sebagai tempat berbentuk bangunan atau dinding untuk berlindung dan bertahan dari serangan musuh, maka bebentengan (benteng-bentengan) dalam permainan fungsinya tidak jauh berbeda. Benteng di sini adalah simbolik dari kekuatan kelompok yang harus dipertahankan supaya tidak diinjak musuh. Oleh karena itu anggota kelompok harus tetap mempertahankannya.

Bila dianalogikan suatu bangsa, semua bangsa memiliki simbol. Simbol bangsanya itu dicintai sebagai tanda hormat kepada bangsanya. Akan tetapi ternyata tak seorang pun tahu bagaimana rupa sebenarnya dari bangsa itu. Bangsa Indonesia, misalnya, simbolnya adalah bendera merah putih yang hanya secarik kain merah dan kain putih apakah memang begitu wajah bangsa Indonesia yang harus kita hormati?

Semua itu hanya sekedar simbolik yang sangat berguna untuk memantapkan rasa hati berbangsa. Buktinya, tatkala upacara bendera semua orang, baik orang yang rasional, maupun yang irasional, dengan khidmat memberi hormat kepada bendera meskipun mereka takut secarik kain merah dan kain putih dirajut oleh manusia bahkan belakangan banyak dijual dipinggir-pinggir jalan terutama menjelang hari kemerdekaan RI.

Jadi, pembuatan simbol adalah untuk memenuhi naluri manusia memvisualisasikan yang abstrak agar lebih mudah dimengerti, dihayati, dan sekaligus mendekatkan diri terhadap makna ontologis yang terkandung di balik wujud simbol itu.

11. Sondah

Permainan Sondah menggambarkan proses kehidupan yang diawali dengan lahir, tumbuh berkembang, mati, dan lahir kembali (menitis). Kelahiran sudah tentu diikuti oleh kematian dan kematian akan diikuti oleh kelahiran bak matahari terbit (lahir), merangkak siang menuju sore, dan tenggelam di ufuk barat (mati) serta terbit kembali keesokkan harinya (menitis).

Bila dihayati secara mendalam, permainan Sondah menanamkan ajaran moral Hindu secara sistemik. Gambar yang berisi kotak-kotak untuk dilewati, baik melangkah

dengan satu kaki ("Engklek") maupun melangkah dua kaki dan kemudian jeda – hingga semua kotak terlampau, untuk menunjukkan perjalanan hidup manusia diwarnai oleh romantika, stagnan, dan dinamika yang variatif.

Batu "kojo" para pemain yang diletakkan sama-sama pada kotak pertama (level satu), menunjukan secara lahiriyah manusia itu sama ("manusapada"). Namun perjalanan hidup seseorang yang diisi dengan berpikir, berkata, dan bertindak (baca: karma), dengan sendirinya akan membuahkan phahala (Phala baik=qubha dan phahala buruk = a cubha).

Sampai di sini dulu, bahwa permainan Sondah secara mendasar menanamkan nilai-nilai moral Hindu (Sradha = iman), mulai dari iman kepada Hyang Widhi, wasa/Tuhan, iman kepada reinkarnasi, dan iman kepada maksa (bersatunya = dalit dewi atma bersama Tuhan).

Iman/Sradha kepada atma/ruh/jiwa yang lahir sederajat (level satu) bagi setiap manusia ditempatkan pada gambar/kotak paling bawah.

Selanjutnya, pemain Sondah yang tidak cermat dinyatakan gagal. Kegagalan identik kematian yang diikuti dengan santesi tidak diperkenankan main untuk sementara (istirahat). Nah, ketika giliran dilanjutkan lagi kembali bermain. Permainan Sondah ini secara implisit menyiratkan ajaran tumimbal ulang/reinkarnasi dan menempati kotak pada level kematiannya terdahulu. Artinya menitis kembali (hidup lagi) tidak mulai lagi dari level satu melainkan setinggi bakti yang sudah diraihnyanya kehidupan terdahulu. Mengenai pengetahuan yang pernah dimiliki pada kehidupan dahulu dapat dibagi menjadi dua kelompok:

1. Ilmu pengetahuan rohani/spiritual disebut "para vidya" tidak akan hilang/tidak punah.
2. Ilmu pengetahuan non spiritual disebut "apara vidya", akan punah.

Siklus kehidupan seperti digambarkan pada permainan Sondah mendorong pemain bertindak hati-hati, jujur dan penuh vitalitas dalam menuntut ilmu pengetahuan, utamanya "para vidya".

V. ROHANIAWAN BUDHA (Bante Badrarucchi)

1. Galah Asin

- Untuk yang jaga garis perlu konsentrasi dan perhatian, agar musuh tidak berhasil melewati garis.
- Untuk yang mau lewat garis, menunggu penjaga lengah, butuh konsentrasi dan kesabaran. Menunggu waktu yang pas untuk melewati garis.
- Strategi yang digunakan untuk menyeberangkan semua anggota memerlukan *wisdom* (kebijaksanaan) , terkadang ada anggota kelompok yang memancing penjaga garis agar temannya dapat lewat garis, belajar untuk tidak egois (memikirkan kepentingan kelompok).
- Membiarkan dirinya di posisi yang sulit (berbahaya), bisa terkena penjaga, supaya temannya selamat. Ini mengandung nilai kemurahan hati.
- Mentaati aturan. Kalau sudah terpegang oleh penjaga harus mengaku. Nilai kejujuran dapat ditanamkan di sini.

2. Karet

- Nilai kejujuran : Kalau pemain menyentuh karet, harus mau mengakuinya, belajar untuk tidak egois memberikan kesempatan pada lawan untuk bermain dan dirinya menjadi pemegang karet.

- Pemegang karet terkadang meninggikan posisi karet sehingga membuat lawannya lebih susah (ketidakjujuran/ curang).
- Ada antusias bagi pemain untuk dapat menyelesaikan hingga tahap tertinggi (tahap "merdeka"). Ada nilai semangat yang terkandung di sini.
- Butuh konsentrasi dan perhatian (*samadhi*) untuk mengukur tinggi karet yang akan diloncati.
- Untuk orang yang memegang karet, perlu kesabaran untuk menunggu giliran hingga ada teman yang kalah.

3. Kelereng

- Konsentrasi : ketika akan membidik kelereng dengan tepat.
- Wisdom : Ketika menentukan strategi untuk memilih kelereng mana dulu yang akan ditembak.
- Kesabaran (*ksanthi*) : untuk menunggu giliran.

4. Slepdur

- Semangat (*virya*) : semangat ketika bernyanyi bersama.
- Wisdom : strategi yang digunakan supaya tidak ditangkap.
- Belajar untuk mengambil resiko dan konsekuensi terhadap pilihan yang dibuatnya. Ketika anak diharuskan memilih salah satu jawaban, harus bertanggung jawab atas pilihannya dan mengikuti ketentuan yang ada (disiplin terhadap aturan).

5. Kukudaan

- Ksanthi : Yang menjadi kuda harus sabar menahan beban teman yang diangkat.
- Virya : Untuk menjaga agar format kuda tidak lepas dan memberi semangat kepada penunggang kuda untuk menjatuhkan lawannya.

6. Jajampanaan

- Ksanthi : untuk yang jadi jampana (yang menggendong).
- Semangat : untuk sampai pada garis finish. Antusias untuk mengalahkan lawan.

7. Ucing Puntang

- Perlu semangat untuk yang menjadi ucing karena perlu usaha keras untuk menarik semua anggota kelompok dan juga perlu kesabaran.
- Untuk yang jadi kelapa, harus berupaya agar tidak lepas dari pegangan. Perlu *virya* juga.
- Perlu juga *wisdom* untuk mengatasi ketakutan ketika tiba gilirannya ditarik oleh ucing.

8. Congklak

- Disiplin diri dan kejujuran diri : ketika menaruh biji congklak yang terakhir pada tempat yang kosong, anak harus menerima dirinya kalah dan

memberikan kesempatan pada lawan untuk bermain. Perlu kebijaksanaan untuk ini.

- Kesabaran : ketika menunggu temannya bermain dan menaruh biji congklak satu per satu.
- Konsentrasi : menaruh biji congklak satu per satu dan ketika mengamati lawan bermain.
- Belajar untuk tidak iri hati ketika melihat lawannya mendapat jumlah bibit congklak yang lebih banyak (kemurahan hati).

9. Damdaman

- Butuh konsentrasi dan kebijaksanaan dalam mengatur strategi untuk menang.

10. Ngadu ayam

- Perlu konsentrasi dan kesabaran untuk melihat peluang mengalahkan lawan. Dalam hal ini juga diperlukan *virya*.

11. Beklen

- Konsentrasi : dalam mengambil biji kuwug sesuai dengan urutannya, satu-satu dua-dua sampai dengan sepuluh.
- Kesabaran : dalam menunggu lawan bermain.
- Ketelitian : ketika mengambil biji kuwug satu per satu, jangan sampai ada yang terlewatkan dan ketika membalikkan setiap kuwug.

- Kebijakan : untuk mengukur jarak lempar bola dan penyebaran kuwug. Kalau mengambil kuwug sepuluh berarti jaraknya harus dekat agar mudah diambil. Perlu strategi yang tepat dalam hal ini.

12. Jeblag Panto

- Untuk yang jaga perlu konsentrasi mengamati lawan agar dapat menepuk lawan. Untuk yang menyeberang, perlu *wisdom* untuk memprediksi kapan penjaga lengah.
- Kejujuran : ketika peserta kena tepuk oleh penjaga. Harus mengaku dan menerima konsekuensi menjadi penjaga garis. Perlu sikap yang mentaati aturan/ disiplin.

13. Boy-boyan

- Perlu kerjasama atau kekompakan dan konsentrasi dalam melempar bola mengenai lawan. Kelompok yang menghindari bola harus mempunyai strategi (kebijaksanaan).

14. Sorodot Gaplok

- Perlu konsentrasi untuk membawa batu agar tidak jatuh dari punggung kaki.
- Perlu keseimbangan tubuh dan koordinasi motorik kaki.
- Kesabaran : untuk anggota kelompok yang belum bermain.

15. Lalayanan

- Perlu kesabaran untuk dapat menerbangkan layangan hingga tinggi dan perlu kebijaksanaan untuk menarik ulur layangan. Kapan perlu mengulurkan tali dan kapan perlu menarik tali layangan.

16. Bebentengan

- Perlu strategi untuk membagi peran yang menjadi penjaga benteng. Menyelamatkan teman yang ditawan dan pemancing musuh. Perlu kebijaksanaan dalam mengatur strategi.
- Orang yang berperan menyelamatkan tawanan, tertanam nilai kesetiakawanan dan belas kasih terhadap yang lain.
- Untuk yang memancing musuh berperan sebagai pahlawan. Mengambil peran yang beresiko menjadi tawanan demi keselamatan teman-temannya. Nilainya belas kasih (*karuna*), tidak egois, kemurahan hati.
- Yang menjaga benteng, perlu kesabaran supaya bentengnya tidak terinjak lawan.

17. Sondah

- Butuh konsentrasi dalam melemparkan genting ke tempat yang sesuai dan melompat tanpa mengenai garis batas.
- Perlu kesabaran untuk lawan yang menunggu temannya bermain.

VI. AHLI BUDAYA SUNDA (Drs. H.R. Hidayat Suryalaga)

1. Galah Asin

Nilai-nilai yang muncul:

- Azas Kebersamaan/Kerjasama

Alasan:

- a). Permainan ini melibatkan banyak teman, minimal 4 orang
- b). Persamaan gender, baik antara laki-laki maupun perempuan bisa bermain bersama
- c). Mewujudkan kerja sama kelompok, agar dalam bermain bisa terselamatkan seluruh anggota kelompoknya.

- Azas Kejujuran/Taat Aturan

Alasan:

- a). Dengan cara *hom-pim-pah*, anak-anak menghargai satu aturan yang harus disepakati bersama
- b). Menerima kekalahan (kesempatan untuk bermain bersama) dengan keterbukaan (*bangblas = legawa*)
- c). Mengakui dengan jujur bahwa dirinya sempat tersentuh/*kato'él* oleh lawan.

- Azas Kegesitan/Kesiapan Fisik

Alasan:

Keberhasilan untuk menundukkan (dengan cara menyentuh fisik) lawan, sangat bergantung kepada reaksi/kegesitan fisik. Jadi, pemeliharaan kesehatan fisik sangat diutamakan.

- Azas Tanggung Jawab

Alasan:

Kemenangan ditentukan dengan mampu menyelamatkan seluruh tim dan ini menjadi tanggung jawab setiap anggota kelompok.

2. **Karet**

Nilai-nilai yang muncul:

- Azas Kebersamaan/Kerjasama

Alasan:

- a). Harus dimainkan bersama-sama/kelompok
- b). Bersosialisasi dengan sesama anak perempuan, sebab bermain karet biasanya hanya dilakukan oleh anak perempuan.

- Azas Kejujuran/Taat Aturan

Alasan:

- a). Dengan cara *hom-pim-pah*, anak belajar menghargai satu aturan yang harus disepakati bersama

- b). Menerima kekalahan (kesempatan untuk bermain bersama) dengan keterbukaan (*bangblas = legawa*)
 - c). Mengakui dengan jujur dirinya sempat menyentuh rentangan karet.
- Azas Kegesitan/Kesiapan Fisik
Alasan:
 - a). Keberhasilan untuk bisa melampaui/melompati rentangan karet sangat memerlukan konsentrasi
 - b). Harus mampu mengukur jarak dan kecepatan memforsir tenaga agar bisa melompati rentangan karet
 - c). Mendorong memelihara kesehatan fisik agar berkekuatan prima.
- Azas Tanggung Jawab
Alasan:
 - a). Kemenangan tim/kelompok (bila bermain kelompok) ditentukan oleh kemampuan setiap anggota tim untuk dapat melompati rentangan karet. Ini menimbulkan dorongan untuk berusaha seoptimal mungkin menjadi anggota yang berhasil.
- Azas Aktualisasi Diri
Alasan:
 - a). Seorang anggota yang mampu melompati rentangan karet menimbulkan kebanggaan bagi dirinya sendiri

- b). Menumbuhkan pula kreativitas (*action*/atraksi) yang membedakan kemampuan dirinya dari kemampuan yang lain dalam cara melompat.

3. **Ngadu Kaleci**

Nilai-nilai yang muncul:

- Azas Kebersamaan/Kerjasama

Alasan:

- a). Karena harus dimainkan bersama-sama/kelompok
- b). Bersosialisasi dengan sesama anak laki-laki, sebab bermain *ngadu kaleci* biasanya hanya dilakukan oleh anak laki-laki.

- Azas Kejujuran/Taat Aturan

Alasan:

- a). Dengan cara *hom-pim-pah*, anak belajar menghargai satu aturan yang harus disepakati bersama
- b). Menerima kekalahan (kesempatan untuk bermain bersama) dengan keterbukaan (*bangblas = legawa*)
- c). Mengakui dengan jujur bahwa *kaleci* yang dibidiknya memang tidak keluar dari garis yang harus dilewatinya.

- Azas Kegesitan/Kesiapan Fisik

Alasan:

- a). Keberhasilan untuk bisa membidik *kaleci* yang ada di dalam ruang terbatas, memerlukan konsentrasi yang tinggi
- b). Mampu mengukur jarak antara dirinya dengan *kaleci* yang akan dibidiknya
- c). Mampu menaklar tenaga (energi) yang harus digunakan untuk dapat membidik *kaleci* supaya keluar dari garis pembatasnya.

- Azas Aktualisasi Diri

Alasan:

- a). Seorang anggota yang mampu mengeluarkan *kaleci* dari garis batas, merupakan kebanggaan tertentu
- b). Menumbuhkan pula kreativitas (*action*) yang membedakan dirinya dari kemampuan yang lain dalam membidik *kaleci*, bisa sambil berdiri, jongkok, malah *ngadapang*.

- Azas Mengenal Bentuk Geometri

Alasan:

- a). Tempat meletakkan *kaleci* adalah bentuk segitiga sama sisi
- b). Bentuk segitiga sama sisi tersebut berada di tengah lingkaran.

4. Slepdur

Nilai-nilai yang muncul:

- Azas Kebersamaan/Kerjasama

Alasan:

- a). Harus dimainkan bersama-sama/kelompok
- b). Bersosialisasi dengan sesama anak laki-laki, bila kelompok slepdur terdiri dari anak laki-laki saja dari semua tingkatan umur 4-10 tahun
- c). Bersosialisasi dengan sesama anak-anak perempuan, bila kelompok slepdur terdiri dari anak perempuan saja dari semua tingkatan umur 4-10 tahun
- d). Bersosialisasi dengan anak perempuan dan laki-laki, bila dimainkan bersama-sama.

- Azas Kejujuran/Taat Aturan

Alasan:

- a). Dengan cara *hom-pim-pah*, anak-anak belajar menghargai satu aturan yang harus disepakati
- b). Menghargai kesepakatan, dengan menentukan nama kelompok secara rahasia
- c). Menerima kekalahan dengan *bangblas = legawa*.

- Azas Kegesitan/Kesiapan Fisik

Alasan:

Ketika saling tarik-menarik antar kelompok untuk melewati garis batas, memerlukan kegiatan dan kesiapan fisik agar tidak terterik oleh kelompok lawannya.

- Azas Mengenal Bilangan

Alasan:

Seluruh anak-anak secara bersama-sama menyebutkan bilangan dari 1-10, yang selalu diulang-ulang uantuk menangkap/mengurung seseorang yang tepat ketika bilangan kesepuluh disebut. Ini melatih anak-anak kecil untuk menghafal bilangan.

- Azas Keceriaan

Alasan:

Karena Slepdur diiringi nyanyian bersama, akan menimbulkan rasa bahagia dan ceria yang sangat menyenangkan bagi anak-anak.

5. Kukudaan

Nilai-nilai yang muncul:

- Azas Kebersamaan/Kerjasama

Alasan:

- a). Harus dimainkan bersama-sama/kelompok
- b). Bersosialisasi dengan sesama anak laki-laki, dari semua tingkatan umur 7-11 tahun.

- Azas Kejujuran/Taat Aturan

Alasan:

- a). Dengan cara *hom-pim-pah*, anak-anak belajar menghargai satu aturan yang harus disepakati
- b). Menerima kekalahan dengan *bangblas = legawa*.

- Azas Kegesitan/Kesiapan Fisik

Alasan:

- a). Menentukan siapa yang akan menjadi “kudanya” memerlukan penilaian kesiapan fisik dan kegesitan, sebab akan dinaiki seorang temannya yang membebaninya
- b). Memerlukan strategi untuk bisa mendorong kelompok *kukudaan* lawan agar kalah, sehingga yang menunggangi kuda terjatuh.

- Azas Aktualisasi Diri

Alasan:

- a). Seorang anggota yang menaiki kuda harus mampu mendorong lawannya yang duduk di atas kukudaannya. Dan bila berhasil akan merupakan kebanggaan tertentu bagi penunggang kuda
- b). Menumbuhkan pula kreativitas (*action*) yang membedakan dirinya dari kemampuan yang lain dalam menjatuhkan lawan mainnya.

- Azas Mengenal Fungsi

Alasan:

Anak-anak mengetahui bahwa salah satu fungsi dari hewan kuda adalah untuk ditunggangi. Ini menambah pengetahuan mereka tentang bermacam fungsi hewan lainnya seperti ketika bermain *momonyetan*; fungsi dapat memanjat; *dodombaan*, fungsi dapat menyeruduk; *peupeusingan* berfungsi maju dengan cara bertiarap (*ngalangsud*), dsb. Hal ini pun menambah pengetahuan mereka tentang bermacam posisi dan gerak tubuh.

6. Jajampanaan

Nilai-nilai yang muncul:

- Azas Kebersamaan/Kerjasama

Alasan:

- a). Karena harus dimainkan bersama-sama kelompok

- b). Mampu bersosialisasi dengan sesama anak laki-laki, dari tingkatan umur 7-11 tahun
 - c). Pemain yang menjadi *jampana* harus membuat strategi bersama agar tetap kuat tegak ketika diserang lawan, ini memerlukan kerja sama yang baik
 - d). Dilatih memprediksi kemungkinan untuk dapat memenangkan pertandingan.
- Azas Kejujuran/Taat Aturan

Alasan:

 - a). Dengan cara *hom-pim-pah*, anak-anak belajar menghargai satu aturan yang harus disepakati bersama
 - b). Menerima kekalahan dengan *bangblas = legawa*.
 - Azas Kegesitan/Kesiapan Fisik dan Kekuatan Fisik

Alasan:

 - a). Untuk menentukan siapa yang akan memerankan *jampana* memerlukan penilaian kesiapan dan kekuatan fisik serta kegesitan, sebab akan dinaiki seorang temannya yang membebaninya
 - b). Memerlukan strategi untuk bisa mendorong kelompok *jajampanaan* lawan agar kalah ini memerlukan kekuatan fisik.

- Azas Aktualisasi Diri

Alasan:

- a). Seseorang yang menjadi pemikul *jampana* (*jajampanaan*) harus mampu mendorong lawannya sehingga roboh. Bila berhasil akan menjadi kebanggaan tertentu bagi dirinya
- b). Menumbuhkan pula kreativitas (*action*) yang membedakan dirinya dari kemampuan yang lain dalam menjatuhkan lawan mainnya. Sehingga “harga dirinya menjadi naik dimata rekan sepermainannya.

- Azas Mengenal Fungsi

Alasan:

- a). Anak-anak jadi mengetahui bahwa salah satu fungsi dari *jampana* yaitu alatn untuk mengusung sesuatu, khususnya barang berharga (a.l hasil pertanian, makanan, dsb yang basa digunakan pada perhelatan pernikahan atau upacara adat)
- b). Mereka pun diajari memahami bahwa setiap barang yang ada manfaatnya harus dipertahankan, jangan sampai terbuang (jatuh)
- c). Menjadi pelajaran pula bahwa fisik harus selalu dijaga kebugarannya untuk dapat memikul tanggungjawab
- d). Timbulnya keceriaan yang sangat positif.

7. Ucing Puntang

Disebut pula SASAMPEUAN atau HUHUIAN

Nilai-nilai yang muncul:

- Azas Kebersamaan/Kerjasama

Alasan:

- a). Karena harus dimainkan bersama-sama/kelompok. Baik perempuan maupun laki-laki
- b). Bersosialisasi dengan sesama anak laki-laki atau perempuan tingkatan umur 7-11 tahun
- c). Suasana keceriaan sangat dominan sehingga menimbulkan keakraban yang hangat.

- Azas Kejujuran/Taat Aturan

Alasan:

- a). Dengan cara *hom-pim-pah*, anak-anak belajar menghargai satu aturan yang harus disepakati bersama
- b). Menerima kekalahan dengan *bangblas = legawa*.

- Azas Kesiapan dan Kekuatan Fisik

Alasan:

Karena setiap ana harus berusaha memegang pinggang kawannya dengan erat dan kuat, untuk tidak bisa terlepas ketika ditarik si Ucing. Hal ini memerlukan

kesiapan dan kekuatan fisik. Mereka akan berusaha untuk tetap menjaga kebugaran tubuhnya.

- Azas Aktualisasi Diri

Alasan:

- a). Seseorang yang mampu lama bertahan sehingga sulit untuk dilepaskan pegangannya akan merasa dirinya mempunyai kelebihan kekuatan fisiknya. Ini mendorong untuk tetap mempertahankan kualitas dirinya
- b). Untuk selanjutnya biasanya akan dijadikan orang pertama yang memegang tongkat yang ditancapkan. Ini kebanggaan tersendiri.

- Azas Mengenal Fungsi

Alasan:

- a). Mereka pun diajari memahami bahwa jenis umbi-umbian (*sampeu/ketela, hui/ubi jalar*) bahwa ada yang sudah siap dicabut ada pula yang belum masanya diambil hasilnya
- b). Pengenalan jenis flora di masyarakat agraris
- c). Timbulnya keceriaan yang sangat positif.

8. Jeblag Panto

Nilai-nilai yang muncul:

- Azas Kebersamaan/Kerjasama

Alasan:

- a). Karena dimainkan bersama-sama/kelompok. Baik perempuan maupun laki-laki
- b). Suasana keceriaan yang sangat dominan sehingga menimbulkan keceriaan dan keakraban yang hangat.

- Azas Kejujuran/Taat Aturan

Alasan:

- a). Dengan cara *hom-pim-pah*, anak-anak belajar menghargai satu aturan yang harus disepakati bersama
- b). Menerima kekalahan dengan *bangblas = legawa*. Hal ini sangat menonjol karena yang kalah sering berargumen bahwa kaki dia belum melintasi batas, atau merasa tidak tertepuk badannya.

- Azas Keterampilan dan Kekuatan Fisik

Alasan:

- a). Karena setiap anak harus berusaha melewati pintu maka diperlukan keterampilan fisik
- b). Karena bagi pemain yang menjadi "pintu", harus secara sigap mampu mengendalikan gerakan reflek tangannya agar bisa menyentuh lawannya.

- Azas Aktualisasi Diri

Alasan:

- a). Seseorang yang elalu dapat melewati batas pintu akan merasa bangga. Dia akan mempertahankan kebanggaannya itu selama mungkin.
- b). Demikian pula untuk sang penjaga pintu, bila gerakan reflek tangannya terkoordinasikan dengan baik, akan menimbulkan kebanggaan khusus.

- Azas Mengenal Fungsi

Alasan:

- a). Mereka pun diajari memahami bahwa kejujuran dalam kehidupan/bermain bersama sangat penting
- b). Melatih syaraf motorik dengan baik, agar lebih sensitif.

9. Langlayangan

Permainan *langlayangan* yang dianalisis kali ini adalah permainan yang dilaksanakan berkelompok sebagai *kaulinan tradisional*, terutama oleh anak-anak. Sebab, ada pula bermain layang-layang yang dilaksanakan orang dewasa. Malah pada masa sekarang permainan *langlayangan* sudah merupakan festival internasional.

Nilai-nilai yang muncul:

- Azas Kebersamaan/Kerjasama

Alasan:

- a). Karena harus dimainkan bersama-sama orang lain, tetapi biasanya hanya anak laki-laki saja

- b). Kemampuan kerja sama terutama antara anak yang menerbangkannya dengan menggulung tali layangan.
- Azas Keterampilan Fisik dan Keselarasan Emosi
Alasan:
Melatih keterampilan tangan untuk mampu membuat strategi mengalahkan lawan. Ini pun berhubungan dengan kesabaran serta mampu menahan emosi, sehingga kemenangan diraih.

 - Azas Aktualisasi Diri
Alasan:
 - a). Seseorang yang selalu menang dalam bermain layang-layang akan terkenal diantara teman-temannya. Dia akan mempertahankan kebanggannya itu selama mungkin.
 - b). Maka mereka pun akan mendalami arah berhembusnya angin, menganal iklim/cuaca, mengenal arah mata angin (timur, barat, utara, selatan dan *nyela buli*/timur laut, barat laut, barat daya, tenggara). Pengetahuan awal tentang aerodinamika.

 - Azas Mengenal Fungsi
Alasan:
Bila layang-layang dibuat sendiri maka akan menimbulkan aspek:
 - a). Belajar memilih jenis bambu yang akan dibuat sebagai kerangkanya

- b). Bila bilahan bambu diserut/diraut sendiri, bisa melatih sensitifitas rasa dan keterampilan tangan
- c). Bila pembuatan kerangka layang-layanmg dikerjakan sendiri, melati kecerdasan dalam mengukur dan menyeimbangkannya
- d). Bila kertas layangan ditempelkan sendiri, melatih memilih kualitas dan sifat kertas serta kehati-hatian dalam merekatkannya
- e). Bila ornamen dilukis sendiri, melatih daya estetika dan mengenal nama-nam jenis ornamen tersebut
- f). Bila talinya diberi ”bergelas/gelasan”, melatih anak-anak untuk membuat ramuan gelasn yang prima, sehingga mampu memilih jenis serbuk kaca/beling, perekatnya yang dianggap terbaik.

10. **Bebentengan**

Nilai-nilai yang muncul:

- Azas Kebersamaan/Kerjasama

Alasan:

- a). Karena dimainkan bersama-sama/kelompok
- b). Khususnya bersosialisasi dengan sesame anak laki-laki, dari semua tingkatan umur 7-11 tahun
- c). Dilatih untuk setiakawan dan solid dalam bermain. Kesetiakawanan lebih menonjol lagi ketika seseorang harus berusaha mengeluarkan temannya dari benteng lawan.

- Azas Kejujuran/Taat Aturan

Alasan:

Dengan cara *hom-pim-pah*, anak-anak belajar menghargai satu aturan yang harus disepakati bersama.

- Azas Kegesitan/Kesiapan Fisik

Alasan:

Kekuatan fisik sangat penting untuk bisa mengejar lawan. Maka, kandungan nilai olahraga/lari terasa sangat dominan.

- Azas Aktualisasi Diri

Alasan:

Seorang anggota yang mampu mengalahkan banyak lawan, akan disebut jagoan, dan ini menimbulkan harga diri positif.

- Azas Mengenal Fungsi

Alasan:

a). Belajar menentukan strategi untuk bisa memancing lawan keluar dari bentengnya serta mampu mengalahkan musuh diluar bentengnya

b). Fungsi olahraga, khususnya lari, sangat menonjol

c). Aspek persaingan yang positif dapat dibina.

11. Sondah

Nilai-nilai yang muncul:

- Azas Kebersamaan serta Saling Menghargai Hak Orang Lain

Alasan:

- a). Karena harus dimainkan bersama-sama orang lain, khususnya anak perempuan berumur 7-11 tahun, meskipun jumlahnya tidak banyak
- b). Karena harus sabar ketika lawan bermain mampu bermain lebih lama, dia berhak untuk bermain terus
- c). Melatih kesabaran.

- Azas Keterampilan dan Keseimbangan Fisik

Alasan:

- a). Melatih akurasi perkiraan dalam mabidik/melemparkan pecahan genting agar tepat sasaran
- b). Melatih syaraf motorik untuk menjaga keterampilan dan keseimbangan fisik ketika menempatkan kaki agar tidak menginjak garis pembatas.

- Azas Aktualisasi Diri

Alasan:

Seseorang yang mampu bermain sondah lebih lama dari teman-temannya. Akan timbul rasa percaya diri yang besar, dan berusaha untuk mempertahankan prestasinya tersebut.

- Azas Mengenal Fungsi

Alasan:

Fungsi utamanya adalah keceriaan dan mengisi waktu luang.

12. Nama Permainan : Béklen

Nilai-nilai yang muncul:

- Azas Kebersamaan serta saling menghargai hak orang lain.

Alasan :

- Karena harus dimainkan bersama-sama orang lain, khususnya anak perempuan berumur 7 – 11 th. meskipun jumlahnya tidak banyak.
- Karena harus sabar ketika lawan bermain mampu bermain lebih lama, dia berhak untuk bermain terus
- Melatih kesabaran
- Melatih kejujuran, untuk mengakui bahwa dia kalah, misalnya bila tersentuh biji kewuk/lokan

- Azas Keterampilan dan keseimbangan fisik

Alasan :

- Melatih akurasi perkiraan dalam menangkap bola béklen
- Melatih syaraf motorik untuk menjaga keterampilan dan keseimbangan fisik ketika menentukan biji kewuk (lokan) yang akan diambil, agar tidak menyentuh yang lainnya (gudir)

- Memprediksi antara rentang waktu pantulan bola béklen dengan kesempatan untuk memungut kulit lokan.

- Azas Aktualisasi diri:

Alasan :

- Seseorang yang mampu bermain béklen lebih lama dari teman-temannya, akan menimbulkan rasa percaya diri yang besar dan berusaha untuk mempertahankan prestasinya tsb.

- Azas Mengenal Fungsi

Alasan :

- Fungsi utamanya adalah keceriaan dan mengisi waktu luang.
- Kemampuan untuk bersosialisasi.

13. Nama Permainan : Congklak

Nilai-nilai yang muncul:

- Azas Kebersamaan serta saling menghargai hak orang lain.

Alasan :

- Karena harus dimainkan berdua dengan teman sesama anak perempuan. Meskipun sering pula dimainkan oleh perempuan dewasa.
- Karena harus sabar ketika lawan bermain mampu bermain lebih lama, yang berhak untuk bermain terus

- Melatih kejujuran, sebab sangat berkemungkinan untuk bermain curang dengan cara memasukkan dua biji congklak ke dalam satu lubang, atau malah meliwati lobang yang harusnya diisi.

- Azas Keterampilan dan keseimbangan fisik

Alasan :

- Melatih akurasi perkiraan/memprediksi pada lubang congklak yang mana dia akan berhenti agar mendapat biji congklak lebih banyak (némbak).
- Melatih syaraf motorik untuk menjaga keterampilan dan kecepatan memasukkan biji congklak agar permainan lebih cepat dan keterampilan ini memberikan kesan sebadai pemain yang sangat terampil.

- Azas Aktualisasi diri:

Alasan :

- Seseorang yang mampu bermain congklak lebih lama dari teman-temannya, akan timbul rasa percaya diri yang besar dan berusaha untuk memepertahankan prestasinya tsb.

- Azas Mengenal Fungsi

Alasan :

- Fungsi utamanya adalah keceriaan dan mengisi waktu luang.
- Terbangunnya situasi bersosilalisasi yang akrab, baik di antara anak anak perempuan maupun para perempuan dewasa.

14. Nama Permainan : Ngadu Hayam

Nilai-nilai yang muncul:

- Azas Kebersamaan serta saling menghargai hak orang lain.

Alasan :

- Karena harus dimainkan bersama-sama orang lain, khususnya teman laki-laki yang berumur berumur 7 – 13 th.
- Mengakui kekalahan dirinya secara terus terang.
- Melatih kesabaran untuk dapat menyerang tepat waktu/

- Azas Keterampilan dan keseimbangan fisik

Alasan :

- Melatih syaraf motorik untuk menjaga keterampilan dan keseimbangan fisik terutama jari tangan, khususnya ibu jari gar dapat menekan ibu jari lawan.

- Azas Aktualisasi diri:

Alasan :

- Seseorang yang mampu menjadi pemenang berturut-turut, akan timbul rasa percaya diri yang besar serta mendapat pengakuan dari teman-temannya.

- Azas Mengenal Fungsi

Alasan :

- Fungsi utamanya adalah keceriaan dan mengisi waktu luang.
- Menjaga kesehatan dan kekuatan fisik, khususnya jari-jari tangan.

15. Nama Permainan : Damdaman

Nilai-nilai yang muncul:

- Azas Kebersamaan serta saling menghargai hak orang lain.

Alasan :

- Karena harus dimainkan bersama-sama orang lain, khususnya teman laki-laki yang berumur berumur 7 – 13 th.
- Mengakui kekalahan dirinya secara terus terang.

- Azas Keterampilan dan membuat strategi

Alasan :

- Bermain damdaman, sangat memerlukan strategi, mampu memprediksi langkah agar dapat meletakkan batu permainannya menjadi sejajar.

- Azas Aktualisasi diri:

Alasan :

- Seseorang yang mampu menjadi pemenang berturut-turut, akan timbul rasa percaya diri yang besar serta mendapat pengakuan dari teman-temannya.

- Azas Mengenal Fungsi

Alasan :

- Fungsi utamanya adalah keceriaan dan mengisi waktu luang.
- Mampu menyimak bentuk ruang segi empat sebagai bidang permianan, serta memahami bentuk garis vertical, horizontal dan diagonal.

16. Nama Permainan : Boy-Boyan

Nilai-nilai yang muncul:

- Azas Kebersamaan serta saling menghargai hak orang lain.

Alasan :

- Karena harus dimainkan bersama-sama orang lain, khususnya teman laki-laki atau perempuan yang berumur berumur 7 – 13 th.
- Mengakui kekalahan dirinya secara terus terang.

- Azas Keterampilan dan membuat strategi

Alasan :

- Bermain boyboyan, memerlukan kemampuan untk melempar oibyek/susunan genting dengan tepat sasaran.
- Strategi, mampu memprediksi lawan akan lari ke arah mana.

- Azas Aktualisasi diri:

Alasan :

- Kelompok yang mampu menjadi pemenang berturut-turut, akan timbul rasa percaya diri yang besar serta mendapat pengakuan dari teman-temannya sebagai kelompok yang paling solid.

- Azas Mengenal Fungsi

Alasan :

- Fungsi utamanya adalah keceriaan dan mengisi waktu luang.
- Kebugaran tubuh dengan banyak berlari.

17. Nama Permainan : Sorodot Gaplok

Nilai-nilai yang muncul:

- Azas Kebersamaan serta saling menghargai hak orang lain.

Alasan :

- Karena harus dimainkan bersama-sama orang lain, baik teman laki-laki maupun perempuan yang berumur 7 – 13 th.
- Mengakui kekalahan dirinya secara terus terang.

- Azas Keterampilan dan membuat strategi

Alasan :

- Bermain sorodot gaplok, sangat memerlukan kemampuan mengukur jarak melambungkan batu dengan kakinya serta tenaga lemparan yang cukup kuat.

- Azas Aktualisasi diri:

Alasan :

- Seseorang yang mampu menjadi pemenang berturut-turut, akan timbul rasa percaya diri yang besar serta mendapat pengakuan dari teman-temannya.

- Azas Mengenal Fungsi

Alasan :

- Fungsi utamanya adalah keceriaan, humor yang hangat dan mengisi waktu luang.

VII. GURU PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PPKn)

1. Sorodot Goplok

Aspek Penilaian:

1. Kerjasama

Sorodot Gaplok membutuhkan kerja sama yang kuat, agar semua anggota kelompok mendapatkan bagian untuk bermain.

2. Kekompakan

Kalau tidak kompak, maka anggotanya akan merasakan tidak bersemangat lagi.

Kompak dalam artian, anak-anak (anggota) bisa kompak jika saling menyemangati.

3. Sportivitas

Belajar untuk bermain sportif. Dalam permainan, pasti ada yang kalah dan yang menang.

4. Kerukunan

Dengan adanya permainan ini akan menumbuhkan kerukunan antar anak (anggota) tanpa ada rasa dendam atau hal-hal yang membuat Team (kelompok) tidak rukun.

2. Langlayangan

Aspek Penilaian:

1. Konsentrasi

Permainan lalayanan ini membutuhkan konsentrasi yang cukup. Agar bisa memikirkan strategi apa yang harus dilakukan untuk mengalahkan lawan.

2. Sportivitas

Dalam permainan, tetap saja sportif berlaku.

3. Ngadu Hayam

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini adalah:

1. Melatih konsentrasi

Alasan: sebab setiap lawan harus memperhatikan gerakan jari lawan lainnya.

2. Melatih kecekatan

Alasan: karena bagi yang tidak cekatan akan kalah.

3. Melatih tanggung jawab

Alasan: bagi pemain yang kalah harus mematuhi kesepakatan yang sudah dibuat.

Nilai yang muncul:

1. Sportivitas

Alasan:

Di dalam permainan ini dibutuhkan sportivitas, dimana yang kalah harus bisa menerima kekalahannya dan yang menang dapat menghargai yang kalah.

2. Jujur

Alasan:

Dalam permainan ini setiap pemain mengakui kekalahan dan tidak berbuat curang.

3. Tidak putus asa

Alasan:

Dapat terus berusaha untuk dapat mengalahkan lawan.

4. Saling menghargai

Alasan:

Belajar menerima siapa pun yang menjadi lawan dan siapa pun yang menjadi pemenang atau yang kalah.

4. Beklen

Aspek penilaian:

1. Kejelian Mata

Alasan: bola akan tertangkap jika tidak jadi.

2. Konsentrasi

Alasan: Bisa mengambil bola dan kuwung dengan bersamaan.

3. Kecepatan Tangan

Alasan: Bola tidak akan bisa ditangkap oleh tangan dan kuwungnya.

5. Congklak

Nilai-nilai yang dapat diambil dari permainan congklak yaitu:

1. Kecepatan dan Ketepatan

Pemain berlatih kecepatan dan ketepatan dalam mengambil keputusan (memilih kuwug mana yang akan diambil).

2. Menumbuhkan Rasa Percaya Diri

Pemain harus percaya diri dengan keputusan yang diambil.

3. Menghargai Lawan

Pemain menghargai lawannya yang mendapat giliran bermain.

4. Melatih Kesabaran

Pemain yang belum mendapat giliran bermain harus sabar menunggu sampai lawannya selesai.

5. Tanggung Jawab

Menerima kekalahan dan segala resikonya.

6. Kecermatan

Cermat dalam memperhatikan permainan yang berlangsung.

6. Dam-Daman

Nilai-nilai yang dapat diambil dari permainan Dam-daman yaitu:

1. Kecermatan

Pemain harus cermat dalam menentukan permainan.

2. Ketepatan

Pemain harus teliti, tidak terburu-buru.

3. Melatih dan Merangsang untuk Berpikir

Pemain harus berpikir bagaimana caranya agar permainan berhasil.

4. Tanggung Jawab

5. Menerima kekalahan

6. Menghargai Lawan

Menghargai lawan yang sedang melakukan permainannya.

7. Jajampanaan

Nilai-nilai yang muncul:

a. Kerjasama

Alasannya:

Diperlukan kerjasama kelompok untuk mempertahankan kelompoknya agar sampai ke garis finish dengan selamat.

b. Kekuatan dan Keseimbangan serta Keberanian

Alasannya:

Diperlukan kekuatan untuk menjadi Jampona, karena Jampona tersebut akan ditunggangi temannya yang akan digendong sampai ke finish. Teman yang digendong harus punya keberanian dan keseimbangan sebab boleh jadi ketika berlomba akan dibawa lari yang mungkin dia akan jatuh.

c. Sportivitas

Bila terjadi kekalahan harus menerima kekalahan dan jangan saling menyalahkan teman terutama teman dalam satu kelompoknya. Menang harus bersyukur dan tidak sombong. Kalah tidak putus asa, malah harus sabar.

d. Menghargai Kawan dan Lawan

Belajar menerima kekalahan dan menghargai kawan yang sudah menang.

e. Jujur dan Tidak Putus Asa

8. Sondah

Nilai-nilai yang muncul:

- 1) Keuletan dalam mempertahankan permainan
- 2) Kesabaran dalam menanti giliran bermain
- 3) Ketepatan dalam melempar batu
- 4) Kekuatan fisik terutama kaki
- 5) Keseimbangan badan

9. Bebentengan

Permainan ini melatih anak untuk:

- Bersikap sportif, mau menerima kekalahan
- Bekerjasama untuk mempertahankan benteng
- Kecepatan dalam berlari untuk mengejar lawan

- Menolong teman yang sudah tertawan
- Keinginan untuk menjadi juara, tanpa meninggalkan sportivitas

10. Galah Asin

Nilai-nilai yang muncul:

1. Kerjasama

Alasan:

Karena permainan ini membutuhkan minimal 4 orang, otomatis harus ada kerja sama.

2. Kekompakan

Alasan:

Kompak dalam permainan ini akan menjadikan semua anggota kelompok menjadi semangat dan diharapkan dengan kompak menjadi pemenang.

3. Menjadi pemimpin (tugas)

Alasan:

Setiap pemain (anggota) mempunyai tugas untuk menjaga garis agar tidak dilewati lawan. Sehingga setiap pemain ini mempunyai tugas masing-masing.

4. Melatih tanggung jawab

Alasan:

Dengan adanya tugas masing-masing, yang didasari Kekompakan dan Kerjasama maka pemain mempunyai rasa tanggungjawab pada dirinya dengan cara berkelompok.

5. Melatih Sportifitas

Alasan :

Karena ini permainan, maka setiap pemain (anggota kelompok) harus mengukur kalah dan menang.

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan galah asin adalah:

1. Nilai kebersamaan
2. Nilai kekompakkan
3. Nilai sportivitas
4. Nilai kepatuhan terhadap tugas masing-masing.

Nilai-nilai yang muncul:

1. Kerjasama

Alasan:

- Diperlukan kerjasama kelompok untuk dapat/mempertahankan kelompok lawan, agar tidak sampai ke garis akhir

- Diperlukan kerja sama kelompok untuk memenangkan permainan dengan cara melewati garis yang dijaga kelompok lawan.

2. Sportivitas

Alasan:

Dalam permainan ini diperlukan sportivitas, yang kalah harus menerima kekalahannya dan yang menang menghargai kelompok yang kalah.

3. Menghargai lawan dan kawan

Alasan:

Belajar untuk menghargai orang lain, mau menerima siapa yang menjadi kawan dan siapa yang menjadi lawan.

4. Jujur

Alasan:

Mengakui kesalahan ketika bermain.

5. Tidak putus asa

Alasan: Terus berusaha untuk melewati rintangan yang ada untuk dapat sampai ke garis finish.

11. Main Karet

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan karet:

1. Patuh terhadap peraturan
2. Nilai kebersamaan
3. Melatih kesabaran

Nilai-nilai yang muncul:

1. Sportivitas

Alasan:

Harus bisa menerima jika gagal dalam permainan.

2. Menjadi juara

Alasan:

Agar terbiasa untuk melakukan segala sesuatu dengan cara yang terbaik sehingga menjadi juara.

3. Tidak putus asa

Alasan:

Mampu melompati/berusaha melompati rintangan setinggi apapun.

4. Jujur

Alasan: mengakui kesalahan yang dilakukan ketika bermain.

Nilai-nilai yang dapat diambil dari permainan karet ini sangat banyak, di antaranya:

1. Kerjasama

Permainan ini melibatkan personil lebih dari dua orang, sehingga dibutuhkan kerjasama antara pemain dengan anak yang memegang tali.

2. Sportivitas/kejujuran dalam bermain

Melalui permainan ini anak-anak harus sportif, mengakui kesalahannya dan harus berlapang dada mengikuti aturan main.

3. Kecermatan

Lawan harus dengan cermat memperhatikan permainan yang sedang berlangsung.

4. Ketepatan

Pemain harus tepat dalam permainannya jika tidak, pemain akan kalah/digantikan.

5. Menghargai orang lain

Apabila ada pemain yang kalah maka pemain yang lain harus menghargai kerja keras pemain tersebut.

6. Kerja keras dan optimis

Permainan ini dapat memotivasi seseorang untuk menang dengan bekerja keras dan pantang menyerah/tidak putus asa.

12. Adu Kaleci

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan:

1. Taat peraturan
2. Ketelitian
3. Konsentrasi

Nilai-nilai yang muncul:

- 1) Konsentrasi

Alasan: agar dapat tepat sasaran.

- 2) Sportivitas

Alasan: mengakui kekalahan.

- 3) Jujur

Alasan: mengakui kesalahan ketika bermain

13. Slepdur

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut:

1. Kerjasama
2. Demokratis
3. Saling menghargai

4. Amanah
5. Jujur

Nilai-nilai yang muncul:

1. Sportivitas

Alasan: menerima kekalahan

2. Kebersamaan

Alasan: setiap kelompok merasa memiliki kelompoknya sehingga berusaha untuk memenangkan permainan

3. Kerjasama

Alasan: bekerjasama untuk memenangkan permainan

4. Memilih satu hal

Alasan: harus dapat memilih salah satu kode.

5. Teguh pendirian

Alasan: harus teguh pendirian dalam memilih kode/tidak plin plan.

6. Menghargai kawan

Alasan: Mau menerima siapa yang menjadi ketua kelompoknya.

14. Kukudaan

Nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tersebut:

1. Kebersamaan
2. Kekompakan
3. Kekuatan

NB: Permainan ini sebaiknya bermain di rumput/memakai alas seperti matras.

Nilai-nilai yang muncul:

1. Kerjasama

Alasan: kerjasama untuk memenangkan permainan.

2. Tidak putus asa

Alasan: berusaha untuk memenangkan permainan.

3. Sportivitas

Alasan: menerima kekalahan.

Nilai-nilai yang muncul:

1. Kerjasama

Alasan: permainan ini membutuhkan lebih dari satu orang sehingga dibutuhkan kerjasama untuk memainkannya.

2. Kekompakkan

Alasannya: Jika tidak kompak maka pada saat menyerang maupun mempertahankan kelompoknya tidak akan berhasil.

3. Kepatuhan pada pemimpin

Alasan: Permainan ini membutuhkan kpmando/aba-aba untuk melakukan gerakan. Jika tidak mengikuti aba-aba pemimpin, maka permainan tidak akan beraturan.

4. Melatih Suportifitas

Alasan: Jika pemimpin jatuh/formasi kuda berantakan maka harus mengakui kalah dan mengakui kemenangan lawan.

15. Jeblag Panto

Nilai-nilai yang diperoleh dari permainan Jeblag Panto

1. Demokratis

Untuk menentukan anak yang menjadi penjaga pintu, dibutuhkan pemilihan. Pemilihan ini dilakukan dengan cara undian (suten atau gambeng). Proses undian ini mewakili nilai demokratis.

2. Kerjasama

Untuk menjaga pintu, dibutuhkan dua orang penjaga. Penjaga harus bekerjasama menjaga pintunya agar si pelewat tidak dapat melewatinya.

3. Sportivitas

Jika si pelewat sudah bertepuk, dan tepukannya sah maka si pelewat tersebut harus mau berganti peran menjadi penjaga.

4. Kejujuran

Si penjaga pintu atau si pelewat harus berkata jujur apakah si pelewat tertepuk tetapi kakinya belum terangkat berarti dia masih aman, atau si pelewat sudah tertepuk dan tepukannya sah, berarti dia sudah kalah.

5. Taktik/Trik

Si pelewat harus cerdas dan dapat memanfaatkan peluang yang tepat untuk bergerak dan dapat melewati pintu.

6. Kesabaran

Penjaga pintu atau pelewat harus sabar mengikuti permainan ini karena bisa saja si pelewat, agar tidak kalah, dia diam saja tidak mau berusaha untuk melewati penjaga pintu.

16. Boy-Boyan

Nilai-nilai yang diperoleh dari permainan Boy-boyan:

1. Kreativitas

Para pemain harus kreatif membuat bola boy-boyan yang terbuat dari gulungan kertas-kertas bekas.

2. Demokratis

Untuk membagi kelompok, dilakukan dengan cara gambreng (hom pim pah).

3. Kerjasama

Dalam permainan ini dibutuhkan kerjasama para pemain untuk membangun tumpukan genting, dan sebagian lagi menjaga agar lawan tidak melemparkan bolanya kepada pemain yang sedang menyusun genting.

4. Sportivitas

Jika pemain ada yang terkena lemparan bola lawan maka dia harus keluar dari permainan atau menjadi tawanan.

5. Konsentrasi

Dalam menyusun tumpukan genting dibutuhkan konsentrasi agar genting genting berhasil disusun.

Permainan tradisional juga mempunyai keunggulan lain yaitu aspek sosial dimana anak-anak dilatih bersosialisasi (bergaul). Juga memuat *Living value*-nya.

Resume Pendapat Narasumber Tentang Nilai-Nilai Moral Dalam 17 Permainan Tradisional Etnis Sunda

1. Galah Asin

No.	Nilai yang Muncul						
	Islam	Protestan	Katolik	Hindu	Buddha	Guru Bidang Studi PPKn	Pakar Budaya Sunda
1	Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>)	Kerja sama (<i>team work</i>)	nilai kesetaraan dan keadilan	Filosofi Galah Asin : Garis batas=pagar ↓ Pagar=tahu batasan untuk mentaati aturan	Konsentrasi dan perhatian	Kerjasama	Azas Kebersamaan/Kerjasama
2	Kerjasama (<i>Ta'awun</i>)	Menghargai Kawan dan Lawan	tidak pandang bulu dan sportif dalam bekerja sama dengan siapapun	Saling menghargai	Konsentrasi dan kesabaran	Kekompakan	Azas Kejujuran/Taat Aturan
3	Lapang dada (Legowo) (<i>Wus'ah</i>)	Keterampilan Individu dan Kelincahan Bergerak	Semangat pantang menyerah dan kegigihan	Saling belajar	<i>Wisdom</i> (kebijaksanaan)	Menjadi pemimpin (tugas)	Azas Kegesitan/Kesiapan Fisik
4	Menegakkan Keadilan (<i>'Adalah</i>)		merancang strategi kelompok dalam mencapai tujuannya	Saling menghormati	Tidak egois (memikirkan kepentingan kelompok)	Melatih tanggung jawab	Azas Tanggung Jawab
5	Taat Aturan (<i>Ta'at</i>)		cerdik		Kemurahan hati	Melatih Supertifitas	
6	Jujur (<i>Amanah</i>)		kewaspadaan atau <i>awareness</i> dalam menghadapi tantangan dari luar/lawan		Mentaati aturan	kebersamaan	
7	Usaha Keras (<i>Sa'iy</i>)		bekerja sama dalam suasana riang gembira		Kejujuran	Menghargai lawan dan kawan	
8	Tidak sombong (<i>Tawaddú</i>)		geometris, pemahaman dimensi ruang			Jujur	

9	Cerdik (<i>Fatanah</i>)					Tidak putus asa	
10	Motivator untuk menang (<i>istibaqah</i>)						

2. Karet

No.	Nilai yang Muncul						
	Islam	Protestan	Katolik	Hindu	Buddha	Guru Bidang Studi PPKn	Pakar Budaya Sunda
1	Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>)	Kerja sama (<i>team work</i>)	berjuang mengatasi kesulitan yang semakin lama semakin tinggi tingkat kesulitannya	Filosofi Maen Karet: Cara melompati karet secara bertahap dari setinggi lutut sampai di atas kepala analogi dengan konsep evolusi dalam proses fase kehidupan (catur asmara) 1. Menuntut ilmu 2. Berumah tangga 3. Mengurangi keduniawian 4. Mengabdikan diri pada sesama (<i>sanyasin</i>)	Kejujuran	Patuh terhadap peraturan	Azas Kebersamaan/Kerjasama
2	Kerjasama (<i>Ta'awun</i>)	Menghargai Kawan dan Lawan	memupuk keuletan dalam mencapai tujuan	Urutan melompati karet secara bertahap menghasilkan Hukum Kerja/Karma ↓ Kerja dalam setiap tahapan kehidupan adalah wajib ↓ Kerja mengasah dan menantang pikiran agar cerdas serta bertambah pengalaman	Semangat	Nilai kebersamaan	Azas Kejujuran/Taat Aturan
3	Lapang dada (Legowo) (<i>Wus'ah</i>)	Keterampilan Individu	terdorong untuk mengoptimalkan kemampuan/potensi diri menembus batas kemampuannya	Tidak takut salah asal jangan sengaja berbuat salah → kesalahan memberi hikmah → kegagalan cemeti untuk optimis maju → Gagal melompati karet akan mendapat hukuman → hukum karma berjalan tertib	Konsentrasi dan perhatian (<i>Samadhi</i>)	Melatih kesabaran	Azas Kegesitan/Kesiapan Fisik
4	Menegakkan Keadilan (<i>'Adalah</i>)		selalu optimis menghadapi kesulitan,	Patuh terhadap tugas masing-masing berdasarkan fase atau tahapan	Kesabaran	Sportivitas	Azas Tanggung Jawab

			tantangan, dan rintangan yang semakin tinggi				
5	Taat Aturan (<i>Ta'at</i>)		Nilai negatif: curang untuk menggagalkan usaha			Menjadi juara	Azas Aktualisasi Diri
6	Jujur (<i>Amanah</i>)					Tidak putus asa	
7	Usaha Keras (<i>Sa'iy</i>)					Jujur	
8	Tidak sombong (<i>Tawaddú</i>)					Kecermatan	
9	Cerdik (<i>Fatanah</i>)					Ketepatan	
10	Motivator untuk menang (<i>istibaqah</i>)					Menghargai orang lain	
11						Kerja keras dan optimis	

3. Ngadu Kaleci

No.	Nilai yang Muncul						
	Islam	Protestan	Katolik	Hindu	Buddha	Guru Bidang Studi PPKn	Pakar Budaya Sunda
1	Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>)	Kerja sama (<i>team work</i>)	belajar membidik sasaran/tujuan/target secara tepat	<p>Filosofi Ngadu kaleci:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kunci dari permainan ini adalah diletakkannya kaleci-kaleci dalam sebuah lingkaran dan disusun berbentuk segitiga. Dengan dibuatnya lingkaran tempat meletakkan kaleci dapat diartikan sudah diketahui secara jelas apa tugas dan kewajiban kita serta dalam lingkaran ditempatkan kaleci-kaleci berbentuk segitiga dapat direnungkan sebagai terkurungnya jiwa oleh tiga sifat yakni bijaksana (<i>sattwam</i>), dinamis (<i>rajah</i>), malas (<i>tamas</i>) yang disebut TRIGUNA. Tugas kita adalah bagaimana mengeluarkan kaleci-kaleci yang menjadi indikator dari segitiga itu (triguna) agar sifat-sifat itu tercermin dari diri kita sendiri. Bagaimana caranya? 	Konsentrasi	Taat peraturan	Azas Kebersamaan/Kerjasama
2	Kerjasama (<i>Ta'awun</i>)	Menghargai Kawan dan Lawan	belajar merancang	Bila sifat Sattwa dominan dalam diri maka hasilnya nampak orang itu akan	Wisdom	Ketelitian	Azas Kejujuran/Taat

			strategi untuk mencapai tujuan/kemenangan pribadi	menjadi pribadi yang bijaksana, mengetahui dengan jelas mana yang patut atau benar dan mana yang tak patut, memperlihatkan sikap hormat, sopan, kasih sayang, dan suka membantu orang menderita, tak mementingkan diri sendiri, serta menonjolkan kesetiaan dan rasa bakti.			Aturan
3	Lapang dada (Legowo) (<i>Wus'ah</i>)	Keterampilan Individu dan Kelincahan Bergerak	belajar untuk terus berusaha mengupayakan tercapainya tujuan dengan tidak kenal menyerah	Bila sifat rajah dominan, orang itu enerjik, ulet, kasar, mudah tersinggung, kurang belas kasihan, pemarah, angkuh, suka mengagung-agungkan diri sendiri, egois, dan kata-katanya sering menyakitkan hati.	Kesabaran (<i>Ksanthi</i>)	Konsentrasi	Azas Kegestan/Kesiapan Fisik
4	Menegakkan Keadilan (<i>'Adalah</i>)		bersikap sportif, menerima keunggulan orang lain (bila kalah)	Bila sifat tamas dominan, yang bersangkutan pemalas, pengotor, suka tidur berlama-lama, suka makan, iri hati, dungu, dan birahinya menggebu-gebu.		Sportivitas	Azas Aktualisasi Diri
5	Taat Aturan (<i>Ta'at</i>)		belajar memahami dimensi ruang dengan berlatih mengukur jarak dan letak bidikan serta kekuatan tenaga melalui jentikkan jarinya	Ketiga guna di atas menyebabkan manusia punya keinginan dan dari keinginan timbul gerak. Bila Sattwa sama dominan dengan rajah berarti sifat-sifat bijak ingin diwujudkan menjadi realita, sehingga akan ada pancaran cahaya kasih. Bila tamas dominan, maka sudah pasti akan timbul kekacauan, ibarat api tak nampak diselubungi asap.		Jujur	Azas Mengenal Bentuk Geometri
6	Jujur (<i>Amanah</i>)			Bagaimana upaya kita agar asap penutup api segera hilang? Dalam permainan adu kaleci ini perlu " <i>kojo</i> " penembak supaya buah kaleci-kaleci tadi keluar lingkaran. Hendaknya ada kesadaran TRI KARYA PARISUDHA (3 upaya yang disucikan: <i>mamahcika</i> (pikiran), <i>wacika</i> (ucapan), <i>kayika</i> (tindakan) harus disucikan dengan landasan baik Agama Hindu mengajarkan pendidikan nilai-nilai kemanusiaan (<i>education human values = EHV</i>) diuraikan menjadi 3 H, yakni <i>Head, Heart, Hand Values</i> (Nilai Kepada, Nilai Hati, Nilai Tangan).			

7	Usaha Keras (<i>Sa'iy</i>)						
8	Tidak sombong (<i>Tawaddú</i>)						
9	Cerdik (<i>Fatanah</i>)						
10	Motivator untuk menang (<i>istibaqah</i>)						

4. Slepdur

No.	Nilai yang Muncul						
	Islam	Protestan	Katolik	Hindu	Buddha	Guru Bidang Studi PPKn	Pakar Budaya Sunda
1	Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>)	Kerja sama (<i>team work</i>)	Dimensi keriaan dan kegembiraan komunal	Pemimpin wajib melindungi, mengayomi dan memberi rasa aman pada anggotanya yang paling lemah	Semangat (<i>Virya</i>)	Kerjasama	Azas Kebersamaan/ Kerjasama
2	Kerjasama (<i>Ta'awun</i>)	Menghargai Kawan dan Lawan	semangat kebersamaan	Anggota memiliki keikhlasan dalam mendukung kebijaksanaan pemimpinnya bahkan bila perlu siap berkorban	Wisdom	Demokratis	Azas Kejujuran/Taat Aturan
3	Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>)		kemampuan persuasif non-verbal	Saling percaya antara pemimpin dan bawahan	Belajar untuk mengambil resiko dan konsekuensi terhadap pilihan yang dibuatnya	Saling menghargai	Azas Kegesitan/ Kesiapan Fisik
4	Lapang dada (Legowo) (<i>Wus'ah</i>)		Sikap "tumarima" atau "legawa" menerima hasil secara tulus	Saling menghargai perbedaan ↓ Perbedaan bisa jadi perekat dan saling melengkapi ↓ Jika mampu mengatur dan menggunakannya	Bertanggung jawab	Amanah	Azas Mengenal Bilangan
5	Menegakkan Keadilan (<i>'Adalah</i>)		belajar untuk percaya diri		Disiplin terhadap aturan	Jujur	Azas Keceriaan
6	Taat Aturan (<i>Ta'at</i>)		Resiko terjatuh yang bisa membuat terluka/cedera			Sportivitas	
7	Menghormati yang lebih tua (<i>Ikram</i>)					Kebersamaan	
8	Jujur (<i>Amanah</i>)					Memilih satu hal	
9	Usaha Keras (<i>Sa'iy</i>)					Teguh pendirian	
10	Tidak sombong						

	(<i>Tawaddú</i>)						
11	Cerdik (<i>Fatanah</i>)						
12	Motivator untuk menang (<i>istibaqah</i>)						

5. Kukudaan

No.	Nilai yang Muncul						
	Islam	Protestan	Katolik	Hindu	Buddha	Guru Bidang Studi PPKn	Pakar Budaya Sunda
1	Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>)	Kerja sama (<i>team work</i>)	membangun ikatan yang kokoh dalam kelompok dalam menghadapi tantangan dari kelompok lain, juga dalam mencapai tujuannya mengalahkan kelompok lain	Saling menghargai perbedaan ↓ Perbedaan bisa jadi perekat dan saling melengkapi ↓ Jika mampu mengatur dan menggunakannya	Ksanthi	Kebersamaan	Azas Kebersamaan/ Kerjasama
2	Kerjasama (<i>Ta'awun</i>)	Menghargai Kawan dan Lawan	belajar merancang strategi mencapai tujuan/keberhasilan kelompok dengan mencari cara/metode mengalahkan lawan	Semangat juang	Semangat (<i>Virya</i>)	Kekompakan	Azas Kejujuran/Taat Aturan
3	Lapang dada (<i>Legowo</i>) (<i>Wus'ah</i>)	Keterampilan Individu dan Kelincahan Bergerak	belajar mengembangkan sikap bersedia/rela berkorban demi tercapainya tujuan kelompok	Konsisten baik dalam posisi memberi beban dan diberi beban		Kekuatan	Azas Kegesitan/ Kesiapan Fisik
4	Menegakkan Keadilan (<i>'Adalah</i>)		belajar berkoordinasi dalam membagi	Mempertimbangkan 3 hal (waktu, tempat dan keadaan)		Kerjasama	Azas Aktualisasi Diri

			peran				
5	Taat Aturan (<i>Ta'at</i>)		Sikap agresif berlebihan	Anak yang bertumbuh belajar dari kehidupannya (children learn what they live)		Tidak putus asa	Asas Mengenal Fungsi
6	Jujur (<i>Amanah</i>)					Sportivitas	
7	Usaha Keras (<i>Sa'iy</i>)					Kepatuhan pada pemimpin	
8	Tidak sombong (<i>Tawaddú</i>)						
9	Cerdik (<i>Fatanah</i>)						
10	Motivator untuk menang (<i>istibaqah</i>)						

6. Jajampanaan

No.	Nilai yang Muncul						
	Islam	Protestan	Katolik	Hindu	Buddha	Guru Bidang Studi PPKn	Pakar Budaya Sunda
1	Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>)	Ada Musyawarah/Kesepakatan		Kekompakan	Ksanthi	Kerjasama	Azas Kebersamaan/Kerjasama
2	Kerjasama (<i>Ta'awun</i>)	Menghargai Kawan dan Lawan		Nilai-nilai persatuan	Semangat	Kekuatan dan Keseimbangan serta Keberanian	Azas Kejujuran/Taat Aturan
3	Lapang dada (Legowo) (<i>Wus'ah</i>)	Keterampilan Individu, Kekuatan Individu Dipadukan Menjadi Kekuatan yang Prima		Kebersamaan		Sportivitas	Azas Kegesitan/Kesiapan Fisik dan Kekuatan Fisik
4	Menegakkan Keadilan (<i>'Adalah</i>)			Kewaspadaan		Menghargai Kawan dan Lawan	Azas Aktualisasi Diri
5	Taat Aturan (<i>Ta'at</i>)					Jujur dan Tidak Putus Asa	Azas Mengenal Fungsi
6	Jujur (<i>Amanah</i>)						
7	Usaha Keras (<i>Sa'iy</i>)						
8	Tidak sombong (<i>Tawaddú</i>)						
9	Cerdik (<i>Fatanah</i>)						
10	Motivator untuk menang (<i>istibaqah</i>)						

7. Ucing Puntang

No.	Nilai yang Muncul						
	Islam	Protestan	Katolik	Hindu	Buddha	Guru Bidang Studi PPKn	Pakar Budaya Sunda

1	Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>)	Kerja sama yang Baik (<i>team work</i>)		Tahan terhadap godaan	Semangat		Azas Kebersamaan/ Kerjasama
2	Kerjasama (<i>Ta'awun</i>)	Menghargai Kawan dan Lawan		Keluhuran budi	Kesabaran		Azas Kejujuran/Taat Aturan
3	Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>)			Keteguhan jiwa	<i>Virya</i>		Azas Kesiapan dan Kekuatan Fisik
4	Lapang dada (Legowo) (<i>Wus'ah</i>)				<i>Wisdom</i>		Azas Aktualisasi Diri
5	Menegakkan Keadilan (<i>'Adalah</i>)						Azas Mengenal Fungsi
6	Taat Aturan (<i>Ta'at</i>)						
7	Usaha Keras (<i>Sa'iy</i>)						
8	Tidak sombong (<i>Tawaddú</i>)						
9	Cerdik (<i>Fatanah</i>)						
10	Motivator untuk menang (<i>istibaqah</i>)						

8. Jeblag Panto

No.	Nilai yang Muncul						
	Islam	Protestan	Katolik	Hindu	Buddha	Guru Bidang Studi PPKn	Pakar Budaya Sunda
1	Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>)	Kerja sama (<i>team work</i>)		Membedakan mana yang baik dan buruk	Konsentrasi	Demokratis	Azas Kebersamaan/ Kerjasama
2	Kerjasama (<i>Ta'awun</i>)	Keterampilan Individu		Bijaksana (<i>wiweka</i>)	<i>Wisdom</i>	Kerjasama	Azas Kejujuran/Taat Aturan
3	Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>)			Ketetapan hati	Kejujuran	Sportivitas	Azas Keterampilan dan Kekuatan Fisik
4	Lapang dada (Legowo) (<i>Wus'ah</i>)			Berpikir tenang	Mentaati aturan/ disiplin	Kejujuran	Azas Aktualisasi Diri
5	Menegakkan Keadilan (<i>'Adalah</i>)					Taktik/Trik	Azas Mengenal Fungsi
6	Taat Aturan (<i>Ta'at</i>)					Kesabaran	
7	Usaha Keras (<i>Sa'iy</i>)						
8	Tidak sombong (<i>Tawaddú</i>)						
9	Cerdik (<i>Fatanah</i>)						
10	Motivator untuk menang (<i>istibaqah</i>)						

9. Langlayangan

No.	Nilai yang Muncul						
	Islam	Protestan	Katolik	Hindu	Buddha	Guru Bidang Studi PPKn	Pakar Budaya Sunda
1	Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>)	Ada musyawarah, kerjasama dan kesepakatan		Keseimbangan lahir dan batin	Kesabaran	Konsentrasi	Azas Kebersamaan/ Kerjasama
2	Kerjasama (<i>Ta'awun</i>)				<i>Wisdom</i> (Kebijaksanaan)	Sportivitas	Azas Kejujuran/Taat Aturan
3	Lapang dada (Legowo) (<i>Wus'ah</i>)						Azas Keterampilan dan Kekuatan Fisik
4	Menegakkan Keadilan (<i>'Adalah</i>)						Azas Aktualisasi Diri
5	Taat Aturan (<i>Ta'at</i>)						Azas Mengenal

							Fungsi
6	Usaha Keras (<i>Sa'iy</i>)						
7	Tidak sombong (<i>Tawaddú</i>)						
8	Cerdik (<i>Fatanah</i>)						
9	Motivator untuk menang (<i>istibaqah</i>)						

10. Bebentengan

No.	Nilai yang Muncul						
	Islam	Protestan	Katolik	Hindu	Buddha	Guru Bidang Studi PPKn	Pakar Budaya Sunda
1	Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>)	Kerja sama (<i>team work</i>)	nilai kesetaraan dan keadilan	Filosofi Bebentengan: Bebentengan simbol untuk mempertahankan agar tidak diinjak musuh. Bila dianalogikan suatu bangsa, semua bangsa memiliki simbol. Simbol bangsanya itu dicintai sebagai tanda hormat kepada bangsanya. Akan tetapi ternyata tak seorang pun tahu bagaimana rupa sebenarnya dari bangsa itu.	strategi untuk membagi peran	Bersikap sportif, mau menerima kekalahan	Azas Kebersamaan/ Kerjasama
2	Kerjasama (<i>Ta'awun</i>)	Keterampilan Individu	melatih membangun "pertahanan" diri/kelompok yang kuat dan tidak mudah diserang pihak lain	Pembuatan simbol adalah untuk memenuhi naluri manusia memvisualisasikan yang abstrak agar lebih mudah dimengerti, dihayati, dan sekaligus mendekatkan diri terhadap makna ontologis yang terkandung di balik wujud simbol itu	kebijaksanaan dalam mengatur strategi	Bekerjasama untuk mempertahankan benteng	Azas Kejujuran/Taat Aturan
3	Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>)		Kegembiraan bersama			Kecepatan dalam berlari untuk mengejar lawan	Azas Keterampilan dan Kekuatan Fisik
4	Lapang dada (<i>Legowo</i>) (<i>Wus'ah</i>)		belajar untuk berusaha mencapai tujuan bersama dengan gigih dan tanpa kenal menyerah			Menolong teman yang sudah tertawan	Azas Aktualisasi Diri
5	Menegakkan Keadilan (<i>'Adalah</i>)		terdorong untuk mengembangkan kemampuan berekspresi/memaksimalkan aspek psikomotorik			Keinginan untuk menjadi juara, tanpa meninggalkan sportivitas	Azas Mengenal Fungsi

	Taat Aturan (<i>Ta'at</i>)		mengembangkan sikap solidaritas antar teman				
8	Tidak sombong (<i>Tawaddú</i>)		Nilai Negatif: memacu agresivitas				
9	Cerdik (<i>Fatanah</i>)						
10	Motivator untuk menang (<i>istibaaqah</i>)						

11. Sondah

No.	Nilai yang Muncul						
	Islam	Protestan	Katolik	Hindu	Buddha	Guru Bidang Studi PPKn	Pakar Budaya Sunda
1	Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>)	Kerja sama (<i>team work</i>)		Filosofi Sondah: Menggambarkan proses kehidupan yang diawali dengan <u>lahir</u> , <u>tumbuh</u> berkembang, <u>mati</u> , dan <u>lahir kembali</u> (<u>menitis</u>). Ibarat matahari terbit (lahir), merangkak siang menuju sore, dan tenggelam di ufuk barat (mati) serta terbit kembali keesokkan harinya (menitis).	Konsentrasi	Keuletan dalam mempertahankan permainan	Azas Kebersamaan/ Kerjasama
2	Kerjasama (<i>Ta'awun</i>)	Keterampilan Individu		Permainan Sondah menanamkan ajaran moral Hindu secara sistemik. Gambar yang berisi kotak-kotak untuk dilewati, baik melangkah dengan satu kaki ("Engklek") maupun melangkah dua kaki dan kemudian jeda – hingga semua kotak terlampau, untuk menunjukkan perjalanan hidup manusia diwarnai oleh romantika, stagnan, dan dinamika yang variatif.	kesabaran	Kesabaran dalam menanti giliran bermain	Azas Kejujuran/Taat Aturan
3	Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>)			Batu "kojo" para pemain yang diletakkan sama-sama pada kotak pertama (level satu), menunjukan secara lahiriah manusia itu sama ("manusapada"). Namun perjalanan hidup seseorang yang diisi dengan berpikir, berkata, dan bertindak (baca: karma), dengan sendirinya akan membuahkan <u>phahala</u> (Phala baik=qubha dan phahala buruk = a cubha).		Ketepatan dalam melempar batu	Azas Keterampilan dan Kekuatan Fisik

4	Lapang dada (Legowo) (<i>Wus'ah</i>)			Permainan Sondah secara mendasar menanamkan nilai-nilai moral Hindu (Sradha = iman). 1. Iman kepada Hyang Widhi, wasa/ Tuhan, 2. Iman kepada reinkarnasi. 3. Iman kepada maksa (bersatunya = dalit dewi atma bersama Tuhan). 4. Iman/Sradha kepada atma/ruh/jiwa yang lahir sederajat (level satu) bagi setiap manusia ditempatkan pada gambar/kotak paling bawah.		Kekuatan fisik terutama kaki	Azas Aktualisasi Diri
5	Menegakkan Keadilan (<i>'Adalah</i>)			pemain Sondah yang tidak cermat dinyatakan gagal. Kegagalan identik kematian yang diikuti dengan santesi tidak diperkenankan main untuk sementara (istirahat). Ketika giliran dilanjutkan lagi kembali bermain. Permainan Sondah ini secara implisit menyiratkan ajaran tumimbal ulang/reinkarnasi dan menempati kotak pada level kematiannya terdahulu. Artinya menitis kembali (hidup lagi) tidak mulai lagi dari level satu melainkan setinggi <u>bakti</u> yang sudah diraihinya kehidupan terdahulu.		Keseimbangan badan	Azas Mengenal Fungsi
6	Taat Aturan (<i>Ta'at</i>)			Pengetahuan yang pernah dimiliki pada kehidupan dahulu dapat dibagi menjadi dua kelompok: 1. Ilmu pengetahuan rohani/spiritual disebut "para vidya" tidak akan hilang/tidak punah. 2. Ilmu pengetahuan non spiritual disebut "apara vidya", akan punah. 3. Siklus kehidupan seperti digambarkan pada permainan Sondah mendorong pemain bertindak hati-hati, jujur dan penuh vitalitas dalam menuntut ilmu pengetahuan, utamanya "para vidya".			
7	Usaha Keras (<i>Sa'iy</i>)						
8	Tidak sombong (<i>Tawaddú</i>)						
9	Cerdik (<i>Fatanah</i>)						
10	Motivator untuk menang (<i>istibaqah</i>)						

12. Damdaman

No.	Nilai yang Muncul						
	Islam	Protestan	Katolik	Hindu	Buddha	Guru Bidang Studi PPKn	Pakar Budaya Sunda
1	Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>)	Kerja sama (<i>team work</i>)	belajar mengembangkan pola pikir strategis dalam meraih tujuan	Filosofi Damdaman: Gambaran bahwa hidup banyak tantangan, tetapi tetap bersemangat untuk mengatasi dan menang.	Konsentrasi	Kecermatan	Azas Kebersamaan serta saling menghargai hak orang lain
2	Kerjasama (<i>Ta'awun</i>)		belajar untuk berpikir jauh ke depan melampaui kemungkinan strategi yang dikembangkan lawan	Mencapai kemenangan analog dalam upaya mencapai tujuan hidup menurut Hindu yakni terwujudnya kesejahteraan di dunia (Jagadhita) dan kebahagiaan rohani (Moksahtham).	Kebijaksanaan (<i>Wisdom</i>)	Ketepatan	Azas Keterampilan dan membuat strategi
3	Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>)		belajar mengembangkan alternatif pemecahan masalah dalam menghadapi berbagai kemungkinan rintangan dalam mencapai tujuan	Jagaditha dipersyaratkan berisi Dharma (kebajikan, kebenaran, kewajiban); Artha (harta benda, dana); Kama (kepuasan, hasrat, nafsu). Ketiga ini disebut Tri Purusa (tiga tujuan hidup). Sedangkan tujuan akhir alam rohani adalah Moksah, yakni bersatunya kembali jiwa dengan Maha Pencipta (Manunggaling Kawula Lan Gusti Hyang Widhi).		Melatih dan Merangsang untuk Berpikir	Azas Aktualisasi Diri
4	Lapang dada (Legowo) (<i>Wus'ah</i>)		belajar membangun kecermatan dalam menerapkan langkah mencapai tujuan			Tanggung Jawab	Azas Menenal Fungsi
5	Menegakkan Keadilan (<i>'Adalah</i>)		kewaspadaan			Menerima kekalahan	
6	Taat Aturan (<i>Ta'at</i>)		mengembangkan kemampuan abstraksi dalam melihat persoalan secara menyeluruh			Menghargai Lawan	
7	Usaha Keras (<i>Sa'iy</i>)						
8	Tidak sombong (<i>Tawaddú</i>)						
9	Cerdik (<i>Fatanah</i>)						
10	Motivator untuk menang (<i>istibaqah</i>)						

13. Congklak

No.	Nilai yang Muncul						
	Islam	Protestan	Katolik	Hindu	Buddha	Guru Bidang Studi PPKn	Pakar Budaya Sunda
1	Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>)	Kerja sama (<i>team work</i>)			Disiplin diri dan kejujuran diri	Kecepatan dan Ketepatan	Azas Kebersamaan serta saling menghargai hak orang lain
2	Kerjasama (<i>Ta'awun</i>)	Menghargai Kawan dan Lawan			Kesabaran	Menumbuhkan Rasa Percaya Diri	Azas Keterampilan dan keseimbangan fisik
3	Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>)	Keterampilan Individu			Konsentrasi	Menghargai Lawan	Azas Aktualisasi Diri
4	Lapang dada (Legowo) (<i>Wus'ah</i>)				Belajar untuk tidak iri hati	Melatih Kesabaran	Azas Mengenal Fungsi
5	Menegakkan Keadilan (<i>'Adalah</i>)				kemurahan hati	Tanggung Jawab	
6	Taat Aturan (<i>Ta'at</i>)					Kecermatan	
7	Usaha Keras (<i>Sa'iy</i>)						
8	Tidak sombong (<i>Tawaddú</i>)						
9	Cerdik (<i>Fatanah</i>)						
10	Motivator untuk menang (<i>istibaqah</i>)						

14. Ngadu Hayam

No.	Nilai yang Muncul						
	Islam	Protestan	Katolik	Hindu	Buddha	Guru Bidang Studi PPKn	Pakar Budaya Sunda
1	Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>)	Kerja sama (<i>team work</i>)			Konsentrasi	Melatih konsentrasi	Azas Kebersamaan serta saling menghargai hak orang lain
2	Kerjasama (<i>Ta'awun</i>)	Keterampilan Individu			kesabaran	Melatih kecekatan	Azas Keterampilan dan keseimbangan fisik
3	Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>)				<i>virya</i>	Melatih tanggung jawab	Azas Aktualisasi Diri
4	Lapang dada (Legowo) (<i>Wus'ah</i>)					Sportivitas	Azas Mengenal Fungsi

5	Menegakkan Keadilan ('Adalah)					Jujur	
6	Taat Aturan (Ta'at)					Tidak putus asa	
7	Usaha Keras (Sa'iy)					Saling menghargai	
8	Tidak sombong (Tawaddû)						
9	Cerdik (Fatanah)						
10	Motivator untuk menang (istibaqah)						

15. Beklen

No.	Nilai yang Muncul						
	Islam	Protestan	Katolik	Hindu	Buddha	Guru Bidang Studi PPKn	Pakar Budaya Sunda
1	Jiwa Kepemimpinan (Imamah)	Kerja sama (<i>team work</i>)			Konsentrasi	Kejelian Mata	Azas Kebersamaan serta saling menghargai hak orang lain
2	Kerjasama (Ta'awun)				Kesabaran	Konsentrasi	Azas Keterampilan dan keseimbangan fisik
3	Kesamaan Gender (Musawah)				Ketelitian	Kecepatan Tangan	Azas Aktualisasi Diri
4	Lapang dada (Legowo) (Wus'ah)				Kebijaksanaan		Azas Mengenal Fungsi
5	Menegakkan Keadilan ('Adalah)						
6	Taat Aturan (Ta'at)						
7	Usaha Keras (Sa'iy)						
8	Tidak sombong (Tawaddû)						
9	Cerdik (Fatanah)						
10	Motivator untuk menang (istibaqah)						

16. Boy-Boyan

No.	Nilai yang Muncul						
	Islam	Protestan	Katolik	Hindu	Buddha	Guru Bidang Studi PPKn	Pakar Budaya Sunda
1	Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>)	Kerja sama (<i>team work</i>)	belajar bekerja bersama dalam tekanan lingkungan/tantangan dari luar		kerjasama atau kekompakan	Kreativitas	Azas Kebersamaan serta saling menghargai hak orang lain
2	Kerjasama (<i>Ta'awun</i>)	Keterampilan Individu	belajar membidik sasaran/tujuan dengan tepat, efisien dan efektif		Konsentrasi	Demokratis	Azas Keterampilan dan membuat strategi
3	Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>)		belajar untuk selalu waspada terhadap setiap potensi ancaman yang bisa muncul secara tak terduga mencelakakan dirinya/mengacau-kan pencapaian tujuannya		strategi	Kerjasama	Azas Aktualisasi Diri
4	Lapang dada (Legowo) (<i>Wus'ah</i>)		belajar untuk berpikir dan bertindak cepat dalam mengantisipasi dan mengatasi potensi ancaman, tantangan dan serangan pihak lain		kebijaksanaan	Sportivitas	Azas Mengenal Fungsi
5	Menegakkan Keadilan (<i>'Adalah</i>)		Nilai Negatif: Memacu sikap agresif			Konsentrasi	
6	Taat Aturan (<i>Ta'at</i>)						
7	Usaha Keras (<i>Sa'iy</i>)						
8	Tidak sombong (<i>Tawaddú</i>)						
9	Cerdik (<i>Fatanah</i>)						
10	Motivator untuk menang (<i>istibaqah</i>)						

17. Sorodot Gaplok

No.	Nilai yang Muncul						
	Islam	Protestan	Katolik	Hindu	Buddha	Guru Bidang Studi PPKn	Pakar Budaya Sunda
1	Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>)	Kerja sama (<i>team work</i>)			Konsentrasi	Kerjasama	Azas Kebersamaan serta saling menghargai hak orang lain
2	Kerjasama (<i>Ta'awun</i>)	Keterampilan Individu			keseimbangan	Kekompakan	Azas Keterampilan dan membuat strategi
3	Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>)				Kesabaran	Sportivitas	Azas Aktualisasi Diri
4	Lapang dada (Legowo) (<i>Wus'ah</i>)					Kerukunan	Azas Mengenal Fungsi
5	Menegakkan Keadilan (<i>'Adalah</i>)						
6	Taat Aturan (<i>Ta'at</i>)						
7	Usaha Keras (<i>Sa'iy</i>)						
8	Tidak sombong (<i>Tawaddú</i>)						
9	Cerdik (<i>Fatanah</i>)						
10	Motivator untuk menang (<i>istibaqah</i>)						

IV.2 Pembahasan

A. Silih Asah : saling mencerdaskan, saling memperluas wawasan dan pengalaman lahir batin							
Tokoh	Islam	Kristen	Katolik	Hindu	Budha	Sunda	Guru PPKn
Nilai							
1. Memiliki kemampuan dalam menciptakan visi dan misi untuk mencapai tujuan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>) ▪ Kerjasama (<i>Ta'awun</i>) ▪ Motivator untuk menang (<i>istibaqah</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) ▪ Ada Musyawarah/Kesepakatan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencapai kemenangan analogi untuk mencapai tujuan hidup menurut Hindu yakni terwujudnya kesejahteraan di dunia (<i>Jagadhita</i>) dan kebahagiaan rohani (<i>Moksahtham</i>). • <i>Jagadhita</i> dipersyaratkan berisi <i>Dharma</i> (kebajikan, kebenaran, kewajiban); <i>Artha</i> (harta benda, dana); <i>Kama</i> (kepuasan, hasrat, nafsu). Ketiga ini disebut <i>Tri Purusa</i> (tiga tujuan hidup). Sedangkan tujuan akhir alam rohani adalah <i>Moksah</i>, yakni bersatunya kembali jiwa dengan <i>Maha Pencipta</i> (<i>Manunggaling Kawula Lan Gusti Hyang Widhi</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> • Kebijakan dalam mengatur strategi 		<ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama • Menjadi pemimpin (tugas) • Tidak putus asa • Ketepatan • Konsentrasi • Taktik/Trik • Kekompakan
2. Memiliki semangat untuk tetap teguh dan kuat dalam bertahan mencari jalan keluar dari masalah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>) ▪ Kerjasama (<i>Ta'awun</i>) ▪ Lapang dada (<i>Legowo</i>) (<i>Wus'ah</i>) ▪ Usaha Keras (<i>Sa'iy</i>) ▪ Motivator untuk menang (<i>istibaqah</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) ▪ Keterampilan Individu dan Kelincahan Bergerak 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) ▪ Berjuang mengatasi kesulitan ▪ Kegigihan ▪ Ulet ▪ Legawa (<i>Tumarima</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjaga konsistensi semangat juang baik dalam posisi yang menyenangkan atau tidak menyenangkan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konsentrasi dan perhatian ▪ Konsentrasi dan kesabaran ▪ Semangat ▪ Kesabaran 		<ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama • Menjadi pemimpin (tugas) • Melatih kesabaran • Konsentrasi • Teguh pendirian • Menerima kekalahan • Kekompakan

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 						
3. Memiliki alat ukur untuk menambah ilmu pengetahuan sebagai alat dalam mencapai tujuan							<ul style="list-style-type: none"> ▪ Taktik/Trik
4. Memiliki metoda dan cara untuk mempelajari suatu ilmu pengetahuan secara terstruktur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerjasama (<i>Ta'awun</i>) ▪ Cerdik (<i>Fatanah</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Merancang strategi ▪ Membidik sasaran/tujuan/target secara tepat, efisien, dan efektif 	<ul style="list-style-type: none"> • Penuh vitalitas dalam menuntut ilmu pengetahuan • Jagaditha dipersyaratkan berisi Dharma (kebajikan, kebenaran, kewajiban); Artha (harta benda, dana); Kama (kepuasan, hasrat, nafsu). Ketiga ini disebut Tri Purusa (tiga tujuan hidup). Sedangkan tujuan akhir alam rohani adalah Moksah, yakni bersatunya kembali jiwa dengan Maha Pencipta (Manunggaling Kawula Lan Gusti Hyang Widhi). • Apapun rintangannya, hendaknya Dharma menjadi landasan untuk mendapatkan Artha dan Kama. Sebaliknya Artha dan Kama dijadikan sarana untuk menjalankan Dharma dalam rangka mencapai Moksah. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kebijakan dalam mengatur strategi 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerjasama ▪ Menjadi pemimpin (tugas) ▪ Ketepatan ▪ Konsentrasi ▪ Taktik/Tri ▪ Kekompak-an
5. Memiliki kemampuan mengelola (<i>manage</i>) sistem, didaktik dan metodik untuk mentransformasikan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>) ▪ Kerjasama (<i>Ta'awun</i>) ▪ Cerdik 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) ▪ Keterampilan Individu dan Kelincahan Bergerak 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengelola perbedaan menjadi perekat dan saling melengkapi jika mampu mengatur dan menggunakannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Kebijakan dalam mengatur strategi 		<ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama • Menjadi pemimpin (tugas) • Kecermatan • Ketelitian

ilmu pengetahuan	<p>(<i>Fatanah</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 						<ul style="list-style-type: none"> • Konsentrasi • Taktik/Trik • Kesabaran • Kekompakan
6. Memiliki kesabaran, keuletan, tidak cepat bosan atau gampang menyerah dalam menuntut atau menyampaikan ilmu pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>) ▪ Kerjasama (<i>Ta'awun</i>) ▪ Lapang dada (<i>Legowo</i>) (<i>Wus'ah</i>) ▪ Motivator untuk menang (<i>istibaqah</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) ▪ Pantang menyerah ▪ Berjuan mengatasi kesulitan/Kegigihan ▪ Ulet ▪ Legawa (<i>Tumarima</i>) ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> • Penuh vitalitas dalam menuntut ilmu pengetahuan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konsentrasi dan kesabaran ▪ Semangat ▪ Kesabaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kegesitan/ Kesiapan Fisik 	<ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama • Menjadi pemimpin (tugas) • Tidak putus asa • Melatih kesabaran • Konsentrasi • Taktik/Trik • Menerima kekalahan • Kekompakan
7. Memiliki kemampuan untuk berpikir positif dan menerima hal-hal baru, bersikap transparansi dalam arti tidak ada sesuatu yang disembunyikan demi tercapainya optimalisasi, transformasi ilmu pengetahuan.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>) ▪ Kerjasama (<i>Ta'awun</i>) ▪ Lapang dada (<i>Legowo</i>) (<i>Wus'ah</i>) ▪ Usaha Keras (<i>Sa'iy</i>) ▪ Cerdik (<i>Fatanah</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) ▪ Keterampilan Individu dan Kelincahan Bergerak 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) ▪ Legawa (<i>Tumarima</i>) ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan yang pernah dimiliki pada kehidupan dahulu dapat dibagi menjadi dua kelompok: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ilmu pengetahuan rohani/spiritual disebut "para vidya" tidak akan hilang/tidak punah. 2. Ilmu pengetahuan non spiritual disebut "apara vidya", akan punah. • Siklus kehidupan mendorong pemain bertindak hati-hati, jujur dan penuh vitalitas dalam menuntut ilmu pengetahuan, utamanya "para vidya". 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) ▪ Kemurahan hati ▪ Kejujuran 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kejujuran/Taat Aturan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama • Menjadi pemimpin (tugas) • Jujur • Menerima kekalahan • Kekompakan
8. Memiliki kejujuran dalam konteks penyampaian ilmu	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kejujuran 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kejujuran/Taat 	<ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama • Jujur • Kekompakan

pengetahuan sehingga tidak menguntungkan salah satu pihak	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerjasama (<i>Ta'awun</i>) ▪ Jujur (<i>Amanah</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kejujuran 	<ul style="list-style-type: none"> • Aturan Keterampilan dan Kekuatan Fisik 	
9. Memiliki kemampuan bekerja secara berkesinambungan.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerjasama (<i>Ta'awun</i>) ▪ Taat Aturan (<i>Ta'at</i>) ▪ Usaha Keras (<i>Sa'iy</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) ▪ Keterampilan Individu dan Kelincahan Bergerak 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Jika berhasil melewati satu tahap maka dapat melanjutkan permainan ke tahap selanjutnya. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konsentrasi dan kesabaran ▪ Semangat ▪ Kesabaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kegegiatan/Kesiapan Fisik • Azas Keterampilan dan Kekuatan Fisik 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerjasama ▪ Menjadi pemimpin (tugas) ▪ Melatih kesabaran ▪ Taktik/Trik ▪ Kekompakan
10. Memiliki kreatifitas dan keterampilan untuk hidup sejahtera	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cerdik (<i>Fatanah</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Keterampilan Individu dan Kelincahan Bergerak 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kreatif 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konsentrasi dan perhatian 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Aktualisasi Diri • Azas Keterampilan dan Kekuatan Fisik 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kecermatan ▪ Taktik/Trik
11. Memiliki kemampuan untuk memperbaharui dan mengembangkan suatu ilmu pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usaha Keras (<i>Sa'iy</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Keterampilan Individu dan Kelincahan Bergerak 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konsentrasi dan perhatian 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Keterampilan dan Kekuatan Fisik 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjadi pemimpin (tugas) ▪ Taktik/Trik
12. Memiliki kemampuan untuk saling menilai kualitas ilmu pengetahuan di antara kedua belah pihak agar terjadi proses pencerdasan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rendah hati (<i>Tawaddú</i>) ▪ Cerdik (<i>Fatanah</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Keterampilan Individu dan Kelincahan Bergerak 		<ul style="list-style-type: none"> • Saling belajar • Setiap orang bekerja sesuai tugasnya masing-masing, berdasarkan fase atau tahapan tadi. Jangan ada sikap iri dan dengki melihat tugas yang sudah dikerjakan sesuai fasenya masing-masing. Dengan kata lain, bahwa semua bekerja sesuai fungsinya tanpa menyombongkan jasanya. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) ▪ Strategi untuk membagi peran ▪ kerjasama atau kekompakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kebersamaan/ Kerjasama 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjadi pemimpin (tugas) ▪ Kebersamaan ▪ Taktik/Trik ▪ Kekompakan

13. Memiliki keberanian untuk menguji hasil proses pencerdasan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rendah hati (<i>Tawaddú</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 			<ul style="list-style-type: none"> • Tidak takut salah asal jangan sengaja berbuat kesalahan. • Kesalahan akan memberi hikmah karena ini adalah guru bagi kita. Rasa takut berlebihan pada kegagalan akan agak lama menghambat kelancaran bagi kemajuan. • Kegagalan merupakan cemeti bagi yang optimis maju. • Jika pemain gagal akan mendapat hukuman. Ini artinya, hukuman Karma berjalan dengan tertib, segala perbuatan akan berakibat kepada yang membuatnya. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Aktualisasi Diri 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kecermatan ▪ Taktik/Trik
14. Memiliki sikap proaktif dalam berinisiatif mencari penemuan baru yang dijadikan tantangan untuk memacu kemampuannya	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>) ▪ Kerjasama (<i>Ta'awun</i>) ▪ Usaha Keras (<i>Sa'iy</i>) ▪ Cerdik (<i>Fatanah</i>) ▪ Motivator untuk meneng (<i>istibaqah</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) ▪ Keterampilan Individu dan Kelincahan Bergerak 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kewaspadaan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kegeihan/Kesihatan Fisik 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerjasama ▪ Menjadi pemimpin (tugas) ▪ Taktik/Trik ▪ Kekompakan
15. Memiliki standar kompetensi yang melingkupi kompetensi intelektual, emosional, spiritual secara sinergis	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rendah hati (<i>Tawaddú</i>) ▪ Cerdik (<i>Fatanah</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu bertindak, memperhatikan, dan dengan mempertimbangkan 3 (tiga) hal yaitu <i>Desa-Kala-Patra</i> (tempat, waktu, keadaan, atau situasi). ▪ Bagi anak-anak yang tengah bertumbuh dan belajar dari kehidupannya (<i>Children</i>) 			

				<i>learn what they live = vide dorothy law nolte).</i>			
16. Memiliki kemampuan untuk saling melengkapi dan memberikan manfaat bagi kedua belah pihak pada saat terjadi proses interaksi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerjasama (<i>Ta'awun</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Saling belajar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) ▪ Tidak egois (memikirkan kepentingan kelompok) ▪ Kemurahan hati ▪ Strategi untuk membagi peran kerjasama atau kekompakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kebersamaan/ Kerjasama 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerjasama ▪ Menjadi pemimpin (tugas) ▪ Kebersamaan ▪ Taktik/Trik ▪ Kekompakan
17. Memiliki Kemampuan berkomunikasi untuk menyamakan persepsi agar tidak terjadi kesalahpahaman	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerjasama (<i>Ta'awun</i>) ▪ Lapang dada (Legowo) (<i>Wus'ah</i>) ▪ Cerdik (<i>Fatanah</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) ▪ Keterampilan Individu dan Kelincahan Bergerak ▪ Ada Musyawarah/ Kesepakatan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) ▪ Legawa (<i>Tumarima</i>) 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Keterampilan dan Kekuatan Fisik 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerjasama ▪ Taktik/Trik ▪ Kekompakan

B. Silih Asih : tingkah laku yang memperlihatkan kasih sayang yang tulus

Tokoh Nilai	Islam	Kristen	Katolik	Hindhu	Budha	Sunda	Guru PPKn
1. Menunjukkan kesabaran dalam menyamakan persepsi dari kedua belah pihak	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ada Musyawarah/ Kesepakatan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Legawa (<i>Tumarima</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Saling memahami 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ kesabaran ▪ kerjasama atau kekompakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kebersamaan/ Kerja sama 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kesabaran ▪ Kebersamaan ▪ Kekompakan
2. Menunjukkan pengorbanan untuk kepentingan individu di atas kepentingan bersama.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lapang dada (Legowo) (<i>Wus'ah</i>) 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Legawa (<i>Tumarima</i>) ▪ Rela Berkorban 	<ul style="list-style-type: none"> • Keikhlasan dalam mendukung kelompok • Siap berkorban jiwa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tidak egois (memikirkan kepentingan kelompok) ▪ Bertanggung 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjadi pemimpin (tugas) ▪ Melatih tanggung jawab

					jawab ▪ Kebijaksanaan dalam mengatur strategi		▪ Menerima kekalahan
3. Menunjukkan nilai-nilai luhur kepada sesama manusia dan sang Pencipta				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengabdikan diri sepenuhnya bagi sesama/lingkungan (<i>sanyasin</i>) ▪ Nilai Bakti ▪ Memilih mana yang baik dan buruk ▪ Iman kepada Tuhan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) ▪ Tidak egois (memikirkan kepentingan kelompok) ▪ Kemurahan hati ▪ Kejujuran ▪ Kesabaran ▪ Disiplin terhadap aturan ▪ Belajar untuk tidak iri hati 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kejujuran/Taat Aturan • Azas Tanggung Jawab 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjadi pemimpin (tugas) ▪ Jujur ▪ Patuh terhadap peraturan ▪ Melatih kesabaran
4. Menunjukkan rasa tanggung jawab untuk menghargai hak dan kewajiban dirinya dan orang lain	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menegakkan keadilan ('Adalah) ▪ Kerjasama (<i>Ta'awun</i>) ▪ Taat pada aturan (<i>Ta'at</i>) ▪ Motivator untuk menang (<i>istibaqah</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) ▪ Menghargai Kawan dan Lawan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kesetaraan dan keadilan ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengetahui tugas dan kewajiban ▪ Saling menghargai ▪ Bekerja sesuai dengan tugas dan fungsi masing-masing sesuai dengan fungsi dan tahapan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) ▪ Tidak egois (memikirkan kepentingan kelompok) ▪ Belajar untuk tidak iri hati 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Tanggung Jawab • Saling menghargai hak orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerjasama ▪ Menghargai lawan dan kawan ▪ Melatih tanggung jawab
5. Menunjukkan keteguhan hati yang disertai semangat dan tekad saat menghadapi rintangan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Motivator untuk menang (<i>istibaqah</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tidak Pantang menyerah ▪ Kegigihan ▪ Berjuang mengatasi kesulitan ▪ Ulet 	<ul style="list-style-type: none"> • Bersemangat mengatasi tantangan • Tahan terhadap godaan • Keluhuran budi • Keteguhan jiwa • Ketetapan hati 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) ▪ Konsentrasi dan kesabaran ▪ Semangat ▪ Kesabaran 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tidak putus asa ▪ Melatih kesabaran ▪ Teguh pendirian
6. Menunjukkan perilaku disiplin			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Legawa (<i>Tumarima</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya garis batas dapat diandaikan sebagai 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kebersamaan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kepatuhan pada aturan, tegas,

untuk membatasi diri terhadap apa yang bukan haknya, serta mampu menghormati batasan dan setia menjaga batasan tersebut				<p>PAGAR. Pagar yang baik dengan sendirinya menciptakan hubungan yang baik. Karena pagar yang baik memiliki fungsi ganda. Pertama, akan dapat melindungi hak milik kita sendiri dari gangguan orang lain. Kedua, mencegah diri kita menyalahgunakan hak milik orang lain.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kesetiaan • Sopan • Rasa hormat 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ an) ▪ Mentaati peraturan ▪ Disiplin terhadap aturan ▪ Ada visi dan misi ▪ Belajar untuk tidak iri hati 	<ul style="list-style-type: none"> • / Kerjasama • Taat Aturan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ dan pemimpin ▪ Menghargai lawan dan kawan ▪ Patuh terhadap peraturan
7. Menunjukkan keinginan dalam mengekspresikan kasih sayang kepada sesama	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 			<ul style="list-style-type: none"> • Kasih sayang 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menolong
8. Menunjukkan kesediaan menerima keadaan yang dikasihi apa adanya		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Legawa (<i>Tumarima</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Terkurungnya jiwa oleh tiga sifat yakni bijaksana (<i>sattwam</i>), dinamis (<i>rajah</i>), malas (<i>tamas</i>) yang disebut TRIGUNA. • Ketiga guna di atas menyebabkan manusia punya keinginan dan dari keinginan timbul gerak. Bila Sattwa sama dominan dengan rajah berarti sifat-sifat bijak ingin diwujudkan menjadi realita, sehingga akan ada pancaran cahaya kasih. Bila tamas dominan, maka sudah pasti akan timbul kekacauan, ibarat api tak nampak diselubungi asap. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) ▪ Kemurahan hati ▪ Kejujuran ▪ Belajar untuk tidak iri hati 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kejujuran/Taat Aturan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerjasama ▪ Menjadi pemimpin (tugas) ▪ Jujur ▪ Menerima kekalahan ▪ Kekompakan
9. Menunjukkan kemampuan bekerja sama untuk mencapai tujuan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama (<i>team work</i>) ▪ Mencapai tujuan ▪ Semangat 	<ul style="list-style-type: none"> a. Bekerjasama 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kebijaksanaan dalam mengatur strategi 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kebersamaan / Kerjasama 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerjasama ▪ Kebersamaan ▪ Taktik/Trik ▪ Kekompakan

bersama			kebersamaan		<ul style="list-style-type: none"> ▪ kerjasama atau kekompakan 		
10. Menunjukkan kebersamaan dan saling mendukung dalam keadaan suka maupun duka		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menghargai Kawan dan Lawan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semangat kebersamaan ▪ Rela Berkorban ▪ 	<p>pemimpin yang mampu mengayomi anggotanya sehingga memiliki rasa aman, maka dengan sendirinya anggotanya akan memberi kepercayaan pada pemimpinnya. Begitu juga pemimpin dituntut melindungi warganya dan dipantangkan untuk memusuhi sehingga anak/anggota tadi akan bisa belajar mematuhi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) ▪ Tidak egois (memikirkan kepentingan kelompok) ▪ Kemurahan hati ▪ Strategi membagi peran ▪ Belajar untuk tidak iri hati ▪ kerjasama atau kekompakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kebersamaan / Kerjasama 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kebersamaan ▪ Menghargai lawan dan kawan ▪ Demokratis ▪ Kekompakan
11. Menunjukkan kemampuan mendamaikan kehidupan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semangat kebersamaan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nilai-nilai persatuan ▪ Kebersamaan ▪ Kasih sayang ▪ Membantu menghargai perbedaan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerjasama atau kekompakan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Azas Kebersamaan/ Kerjasama 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kebersamaan ▪ Demokratis ▪ Kekompakan
12. Menunjukkan kepedihan yang bisa dirasionalisasikan dan disublimasikan menjadi keikhlasan				<ul style="list-style-type: none"> • Keikhlasan dalam mendukung kelompok dan pemimpin • Siap berkorban jiwa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kesabaran ▪ Belajar untuk tidak iri hati 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melatih kesabaran ▪ Menerima kekalahan
13. Menunjukkan perilaku saling memberi dan mau berbagi baik moril maupun materil		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ada Musyawarah/ Kesepakatan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semangat kebersamaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kebersamaan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ kerjasama atau kekompakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kebersamaan / Kerjasama 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kebersamaan ▪ Demokratis

C. Silih Asuh : membimbing, mengayomi, membina, menjaga, mengarahkan dengan seksama agar selamat lahir dan batin

Tokoh	Islam	Kristen	Katolik	a. Pemimpin dan bawahan saling percaya	Budha	Sunda	Guru PPKn
Nilai							

1. Kesiediaan untuk menghargai dan mendorong relasi antarpersonal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>) ▪ Lapang dada (Legowo) (<i>Wus'ah</i>) ▪ Motivator untuk menang (<i>istibaqah</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menghargai Kawan dan Lawan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semangat kebersamaan ▪ Legawa (<i>Tumarima</i>) 	a. Sikap membantu	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) ▪ Tidak egois (memikirkan kepentingan kelompok) ▪ Kemurahan hati ▪ Belajar untuk tidak iri hati ▪ kerjasama atau kekompakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kebersamaan/ Kerjasama • Azas keterampilan dan kekuatan fisik • saling menghargai hak orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjadi pemimpin (tugas) ▪ Kebersamaan ▪ Menghargai lawan dan kawan ▪ Menerima kekalahan
2. Kesiediaan untuk memahami kesederajatan tanpa memandang yang satu lebih tinggi dari yang lain	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>) ▪ Lapang dada (Legowo) (<i>Wus'ah</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menghargai Kawan dan Lawan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kesetaraan dan keadilan ▪ Semangat kebersamaan ▪ Legawa (<i>Tumarima</i>) 	a. Tidak mementingkan diri sendiri	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) ▪ Tidak egois (memikirkan kepentingan kelompok) ▪ Belajar untuk tidak iri hati 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kebersamaan/ Kerjasama • saling menghargai hak orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjadi pemimpin (tugas) ▪ Kebersamaan ▪ Menghargai lawan dan kawan ▪ Demokratis ▪ Menerima kekalahan
3. Kesiediaan untuk menyalurkan waktu, tenaga, dan pikiran dengan ikhlas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>) ▪ Motivator untuk menang (<i>istibaqah</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 				<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) ▪ Tidak egois (memikirkan kepentingan kelompok) ▪ Kemurahan hati 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kebersamaan/ Kerjasama • Azas Tanggung Jawab • Azas keterampilan dan kekuatan fisik 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjadi pemimpin (tugas) ▪ Kebersamaan ▪ Kecermatan ▪ Taktik/Trik ▪ Melatih tanggung jawab
4. Kesiediaan mengorbankan kepentingan pribadi demi terwujudnya tujuan silih asuh	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>) ▪ Lapang dada (Legowo) (<i>Wus'ah</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Legawa (<i>Tumarima</i>) 	a. Pemimpin yang mampu mengayomi anggotanya sehingga memiliki rasa aman, maka dengan sendirinya anggota yang bersangkutan akan memberi kepercayaan pada pemimpinnya. Begitu juga pemimpin dituntut melindungi warganya dan dipantang untuk memusuhi sehingga	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konsentrasi dan perhatian ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) ▪ Tidak egois (memikirkan kepentingan kelompok) ▪ Kemurahan hati ▪ Mentaati peraturan ▪ Bertanggung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Azas Tanggung Jawab 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjadi pemimpin (tugas) ▪ Melatih tanggung jawab ▪ Patuh terhadap peraturan ▪ Demokratis ▪ Menerima kekalahan

				anak/anggota tadi akan bisa belajar mematuhi.	jawab ▪ Disiplin terhadap aturan		▪ Melatih tanggung jawab
5. Kesiediaan untuk menempatkan diri sebagai subjek dan objek dalam proses silih asuh	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>) ▪ Cerdik (<i>Fatanah</i>) ▪ Motivator untuk menang (<i>istibaqah</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Keterampilan Individu dan Kelincahan Bergerak 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semangat kebersamaan 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) ▪ Strategi membagi peran kerjasama atau kekompakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kebersamaan/ Kerjasama • Azas Mengenal Fungsi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjadi pemimpin (tugas) ▪ kebersamaan
6. Kesiediaan untuk saling percaya yang dilandasi kejujuran dan keterbukaan yang tulus	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 			a. Memiliki jiwa ksatria	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) ▪ Kejujuran 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kejujuran/ Taat Aturan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjadi pemimpin (tugas) ▪ Jujur
7. Kesiediaan menghargai hak dan kewajiban secara berimbang	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>) ▪ Lapang dada (<i>Legowo</i>) (<i>Wus'ah</i>) ▪ Cerdik (<i>Fatanah</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menghargai Kawan dan Lawan ▪ Keterampilan Individu dan Kelincahan Bergerak 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semangat kebersamaan ▪ Legawa (<i>Tumarima</i>) 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) ▪ Mentaati peraturan ▪ Belajar untuk tidak iri hati ▪ kerjasama atau kekompakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kebersamaan/ Kerjasama • Azas Mengenal Fungsi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjadi pemimpin (tugas) ▪ Kebersamaan ▪ Menghargai lawan dan kawan ▪ Patuh terhadap peraturan ▪ Demokratis ▪ Menerima kekalahan
8. Kesiediaan untuk berani mengakui kelemahan dan kekurangan diri sendiri serta berani mengakui kelebihan orang lain	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>) ▪ Lapang dada (<i>Legowo</i>) (<i>Wus'ah</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semangat kebersamaan ▪ Legawa (<i>Tumarima</i>) 	a. Saling menghargai perbedaan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) ▪ Kesabaran ▪ Strategi membagi peran ▪ Belajar untuk tidak iri hati 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kebersamaan/ Kerjasama • Asaz Kejujuran/Taat Aturan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjadi pemimpin (tugas) ▪ Kebersamaan ▪ Melatih kesabaran Menerima kekalahan
9. Kesiediaan untuk mempersiapkan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jiwa Kepemimpinan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Keterampilan Individu dan Kelincahan Bergerak 		a. Bekerjasama	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Azas Tanggung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjadi pemimpin

generasi penerus dengan kualitas SDM yang lebih baik dari pendahulunya	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>(Imamah)</i> ▪ Cerdik <i>(Fatanah)</i> ▪ Kesamaan Gender <i>(Musawah)</i> 				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semangat ▪ Bertanggung jawab 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jawab keterampilan dan kekuatan fisik 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ (tugas) ▪ Melatih tanggung jawab ▪ Kecermatan ▪ Konsentrasi ▪ Taktik/Trik ▪ Melatih tanggung jawab
10. Kesiediaan untuk saling menghargai antara kedua belah pihak	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jiwa Kepemimpinan <i>(Imamah)</i> ▪ Lapang dada <i>(Legowo)</i> <i>(Wus'ah)</i> ▪ Motivator untuk menang <i>(istibaqah)</i> ▪ Kesamaan Gender <i>(Musawah)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menghargai Kawan dan Lawan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semangat kebersamaan ▪ Legawa <i>(Tumarima)</i> ▪ 	a. Sikap membantu	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) ▪ Tidak egois (memikirkan kepentingan kelompok) ▪ Kemurahan hati ▪ Strategi membagi peran ▪ Belajar untuk tidak iri hati ▪ kerjasama atau kekompakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kebersamaan/ Kerjasama 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjadi pemimpin (tugas) ▪ Kebersamaan ▪ Menghargai lawan dan kawan ▪ Demokratis ▪ Menerima kekalahan
11. Kesiediaan mengakui keberadaan orang lain yang didasari rasa saling membutuhkan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jiwa Kepemimpinan <i>(Imamah)</i> ▪ Lapang dada <i>(Legowo)</i> <i>(Wus'ah)</i> ▪ Kesamaan Gender <i>(Musawah)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menghargai Kawan dan Lawan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semangat kebersamaan ▪ Legawa <i>(Tumarima)</i> ▪ 	a. Kebersamaan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) ▪ Tidak egois (memikirkan kepentingan kelompok) ▪ Strategi membagi peran ▪ kerjasama atau kekompakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kebersamaan/ Kerjasama • Azas Mengenal Fungsi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjadi pemimpin (tugas) ▪ Kebersamaan ▪ Menghargai lawan dan kawan ▪ Menerima kekalahan
12. Kesiediaan untuk bertanggung jawab dalam mencapai tujuan bersama	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jiwa Kepemimpinan <i>(Imamah)</i> ▪ Cerdik <i>(Fatanah)</i> ▪ Motivator untuk menang <i>(istibaqah)</i> ▪ Kesamaan Gender <i>(Musawah)</i> 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semangat kebersamaan ▪ Rela Berkorban ▪ 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) ▪ Tidak egois (memikirkan kepentingan kelompok) ▪ Menaatii peraturan ▪ Disiplin terhadap aturan ▪ Strategi 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kebersamaan/ Kerjasama • Azas Tanggung Jawab 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjadi pemimpin (tugas) ▪ Kebersamaan ▪ Patuh terhadap peraturan ▪ Melatih tanggung jawab

					<ul style="list-style-type: none"> ▪ membagi peran ▪ Belajar untuk tidak iri hati 		
13. Kesiapan untuk merasakan senasib sepenanggungan dengan orang lain	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jiwa Kepemimpinan (<i>Imamah</i>) ▪ Kesamaan Gender (<i>Musawah</i>) 				<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wisdom</i> (kebijaksanaan) ▪ Tidak egois (memikirkan kepentingan kelompok) ▪ Strategi membagi peran ▪ kerjasama atau kekompakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Kebersamaan/ Kerjasama 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjadi pemimpin (tugas) ▪ kebersamaan
14. Lain-lain	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menegakkan Keadilan (<i>'Adalah</i>) ▪ Menghormati yang lebih tua (<i>Ikram</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cerdik ▪ Kawaspadaan ▪ Mengoptimalkan kemampuan ▪ Persuasif (kemampuan mempengaruhi) ▪ Percaya Diri ▪ Optimis ▪ Agresivitas yang tinggi 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Belajar untuk mengambil resiko dan konsekuensi terhadap pilihan yang dibuatnya ▪ Ksanthi ▪ Keseimbangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Azas Keceriaan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kekompakan ▪ Melatih Sportivitas ▪ Menjadi juara ▪ Memilih satu hal ▪ Kecepatan dalam berlari untuk mengejar lawan ▪ Keuletan dalam mempertahankan permainan ▪ Melatih dan Merangsang untuk Berpikir ▪ Kejelian Mata ▪ Kecepatan Tangan ▪ Menumbuhkan Rasa Percaya Diri ▪ Melatih kecekatan

Sebagaimana telah ditegaskan pada bagian terdahulu bahwa etnis Sunda memiliki *world view* '*silih asah, silih asih, silih asuh*', yang satu sama lain memiliki dimensi nilai-nilai kearifan lokal yang sesuai konteksnya. Sejalan dengan tujuan penelitian ini di dalam permainan tradisional etnis Sunda, maka ditemukan nilai-nilai kearifan lokal di dalam permainan tradisional etnis Sunda yang bersumber dari *world view* etnis Sunda yang akan dipaparkan sebagai berikut :

IV.2.1 Silih Asah

Konsep dasar *silih asah* bermakna saling mencerdaskan, saling memperluas wawasan dan pengalaman lahir batin. Dalam *silih asah*, ditemukan nilai-nilai kearifan lokal yang mendasari pendapat para rohaniawan agama Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Budha, pakar etnis Sunda dan Guru PPKn dalam membahas nilai-nilai yang terdapat dalam permainan adat Sunda.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'saling memiliki visi dan misi untuk mencapai tujuan', berdasarkan kajian rohaniawan Islam terdapat nilai **jiwa kepemimpinan (*imamah*)**. Dengan adanya jiwa kepemimpinan, seorang anak akan ditantang untuk **bekerjasama** dengan teman-temannya (*ta'awun*) dalam menentukan visi dan misi untuk mencapai tujuan. Hal ini didasarkan oleh adanya **motivator** untuk menang (*istibaqah*) dalam diri mereka dan **tidak ada perbedaan** di antara mereka, khususnya antara anak laki-laki dan perempuan dalam menentukan visi dan misi tersebut. Menurut rohaniawan Protestan, untuk mencapai tujuan ditemukan adanya nilai-nilai **kerjasama (*team work*)** dalam menentukan visi

dan misi. Kerjasama tersebut dilakukan dengan cara melakukan **musyawarah** di antara mereka. Dengan begitu, perbedaan pendapat dapat dihilangkan dan mereka dapat saling bekerjasama dalam menentukan visi dan misi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut rohaniawan Hindu, dalam upaya untuk **mencapai kemenangan**, ketika seorang anak berhasil menang dalam permainan, hal tersebut dianalogikan sebagai pencapaian tujuan hidup. Setelah pencapaian tujuan hidup tercapai, maka akan tercipta kesejahteraan di dunia dan kebahagiaan rohani. Selain itu, pencapaian visi dan misi dianalogikan untuk mencapai tiga tujuan (*Tri Purusan*) yaitu **Dharma (kebajikan, kebenaran, kewajiban); Artha (harta benda dan dana); Kama (kepuasan, hasrat, nafsu)**. Sedangkan tujuan akhir alam rohani adalah **moksah**, yakni bersatunya kembali jiwa dengan Maha Pencipta. Sedangkan menurut rohaniawan Budha dan rohaniawan Katolik, apabila mampu memiliki visi dan misi untuk mencapai tujuan, maka anak belajar membidik **sasaran/tujuan/target** secara **tepat, efisien dan efektif**, sehingga strategi yang mereka gunakan tidak akan terlepas dari visi dan misi tersebut. Menurut Guru PPKn, sebelum melakukan permainan, harus ada penentuan visi dan misi agar permainan dapat dilaksanakan dengan baik dengan melakukan **kerjasama**. Semua itu dilakukan dengan **keteguhan hati, ketepatan dan konsentrasi** serta dilakukan dengan banyak taktik sebagai strategi dalam mencapai tujuan yang ditetapkan.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'saling memiliki semangat untuk tetap teguh dan kuat dalam bertahan mencari jalan keluar dari masalah', berdasarkan kajian rohaniawan Islam, ketika seorang anak bersama kelompoknya mendapatkan kesulitan dalam permainan, maka diperlukan adanya nilai (*istibaqah*) yaitu kemampuan sebagai **motivator** pada setiap anak agar memotivasi temannya untuk bangkit dari kesulitan dalam membangkitkan semangat juang kelompoknya yang mengalami kekalahan sehingga diperlukan **usaha keras (sa'iy)** yang bisa digunakan untuk mencapai kemenangan. Untuk memenangkan permainan tersebut disertai nilai **jiwa kepemimpinan (imamah)** yaitu mereka masing-masing memiliki jiwa kepemimpinan untuk saling **bekerjasama (ta'awun)**, dengan kelompoknya untuk lebih baik lagi. Menurut Rohaniawan Protestan, dalam **bekerjasama (teamwork)** mereka masing-masing akan berupaya menemukan ide untuk mencari jalan keluar. Menurut rohaniawan Katolik, saat dihadapkan pada kesulitan, anak belajar **memupuk keuletan** untuk selalu **berjuang** mengatasi kesulitan dalam mencapai tujuan di berbagai tahap yang memiliki tingkat kesulitan yang berlainan. Jika anak selalu memiliki **semangat optimis** saat menghadapi kesulitan, tantangan, dan rintangan yang semakin tinggi, maka anak terdorong untuk **tidak kenal menyerah** dan mampu mengoptimalkan kemampuan/potensi diri **menembus batas kemampuannya**, terutama ketika berhadapan dengan rintangan yang 'hampir mustahil' dilewati (misalnya dalam permainan karet, saat rintangan mencapai level tertinggi dengan ketinggian yang melebihi tinggi badannya sendiri). Permainan-permainan tradisional ini juga mengajarkan kepada setiap orang untuk

menerima sesuatu hasil aktivitas maupun perbuatan, dengan **legawa** atau **tumarima**, terlepas apakah hasil itu baik atau buruk. Rohaniawan Hindu mengatakan bahwa saat menghadapi rintangan diperlukan menjaga **konsistensi semangat juang**, baik dalam posisi yang menyenangkan ataupun tidak menyenangkan. Menurut rohaniawan Budha, untuk memiliki semangat juang dalam menghadapi rintangan, maka dibutuhkan adanya **konsentrasi, perhatian dan kesabaran**. Selain itu juga adanya **semangat** untuk tetap bertahan agar **tidak putus asa**. Menurut Guru PPKn, bahwa memiliki semangat untuk tetap teguh dan kuat dalam bertahan mencari jalan keluar dari masalah dibutuhkan adanya **kerjasama** dengan orang lain. Dalam permainan ada anak yang **bertugas menjadi pemimpin**. Mereka harus **konsentrasi** dan **kompak**. Apabila kalah, mereka **menerima kekalahan** dan **melatih kesabaran** untuk tetap teguh dan kuat dalam bertahan mencari jalan keluar.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'memiliki alat ukur untuk menambah suatu ilmu pengetahuan sebagai alat dalam mencapai tujuan', berdasarkan kajian rohaniawan Budha, alat ukur tersebut merupakan **strategi** dalam mencari suatu ilmu pengetahuan. Menurut guru PPKn, alat ukur untuk mencapai tujuan dilakukan dengan cara membuat **taktik/trik** untuk memenangkan permainan. Sedangkan menurut rohaniawan Katolik, **alat ukur** merupakan **indikator** pada saat anak memahami medan permainan. Misalnya, dalam permainan *galah asin*, melalui bentuk area permainan yang **geometris**, anak diajak belajar membentuk pemahaman **dimensi ruang** untuk melihat **batas-batas ruang** mana yang menjadi wilayahnya dan mana wilayah lawan agar tidak dilanggar. Sedangkan dalam

permainan *adu kaleci*, pemahaman **dimensi ruang** pada anak adalah untuk berlatih **mengukur jarak** dan **letak** bidikan serta **kekuatan tenaga** melalui jentikkan jarinya. Menurut rohaniawan Hindu, indikator kunci keberhasilan dari permainan ini adalah diletakkannya kaleci-kaleci dalam sebuah lingkaran dan disusun berbentuk segitiga. Kemudian, setiap pemain berusaha menembakkan kalecinya (*kojo*) yang menjadi pegangan masing-masing. Tugasnya adalah mengeluarkan kaleci dari kumpulan kaleci keluar lingkaran dan bila itu berhasil paling banyak maka itu merupakan indikator dianggap menang. Menurut pakar budaya Sunda dan rohaniawan Katolik, kemampuan mengenal bentuk geometri pada permainan *dam-daman*, anak belajar mengembangkan **kemampuan abstraksi** dalam **melihat persoalan secara menyeluruh**. Menurut rohaniawan Hindu, pada permainan ini, perjuangan menyusun batu agar sampai terbentuk garis lurus amatlah sulit karena adanya rintangan lawan. Indikator keberhasilan pemain yang dinyatakan menang adalah apabila ia berhasil menyusun ketiga batu miliknya dalam satu garis lurus (baik diagonal, vertikal maupun horizontal). Menurut Guru PPKn, dalam permainan tradisional etnis Sunda ditemukan bahwa alat ukur dapat meningkatkan nilai ketepatan dalam mencari suatu ilmu pengetahuan.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'memiliki metode dan cara untuk mempelajari suatu ilmu pengetahuan secara terstruktur' berdasarkan kajian rohaniawan Katolik, anak belajar merancang **strategi** mencapai **tujuan/keberhasilan** kelompok dengan mencari **cara/metode** mengalahkan lawan dengan pertimbangan **kekuatan** dan **kelemahan** kelompoknya dan kelompok

lawan. Menurut rohaniawan Islam ditemukan nilai bahwa ketika kita ingin mempelajari suatu ilmu pengetahuan secara terstruktur, maka kita harus **cerdik (fatonah)** merencanakan bagian mana dari ilmu pengetahuan tersebut agar bisa dipelajari secara sistematis. Kita harus bisa memilah bagian mana yang lebih dulu dipelajari dan bagian-bagian mana yang dipelajari sesudahnya. Bila dihubungkan dengan suatu permainan, dimana cara bermainnya memiliki aturan untuk menyelesaikan permainan dari yang mudah terlebih dahulu. Bila sudah selesai, kita bisa beralih ke permainan selanjutnya. Aturan itulah yang dianalogikan dengan metode dan cara untuk mempelajari suatu ilmu pengetahuan dari yang mudah terlebih dahulu, kalau sudah memahaminya, maka bisa beralih ke yang lebih sulit. Menurut rohaniawan Katolik bahwa untuk mempelajari suatu ilmu pengetahuan perlu untuk **merancang strategi** agar dapat membidik sasaran/tujuan/target dari ilmu itu sendiri secara tepat, efisien, dan efektif. Sedangkan menurut rohaniawan Hindu, seseorang yang mempelajari ilmu pengetahuan dengan metode dan cara demikian dikatakan orang yang **penuh vitalitas dalam menuntut ilmu pengetahuan**. Apapun rintangan dalam mempelajari ilmu secara terstruktur, hendaknya harus dilandasi dengan **kebajikan, kebenaran, dan kewajiban (dharma)** dalam mendapatkan **kepuasan dan ilmu pengetahuan**. Sebaliknya ilmu pengetahuan yang didapat harus digunakan untuk kebajikan dan kebenaran. Menurut Rohaniawan Budha, seseorang yang memiliki metoda dan cara untuk mempelajari suatu ilmu pengetahuan secara terstruktur berarti dia punya **kebijaksanaan dalam berstrategi**. Ada perencanaan, ketepatan dalam pengaturan dan tidak terburu-buru.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk ‘memiliki kemampuan mengelola (*manage*) sistem, didaktik dan metodik untuk mentransformasikan ilmu pengetahuan’, berdasarkan kajian Rohaniawan Islam, terdapat **jiwa kepemimpinan** yang mendasari kemampuan mengelola sistem tersebut. Seseorang punya pengetahuan mengenai sistem, lalu mengolahnya, kemudian mentransformasikan dan mengarahkan ilmu pengetahuan tersebut kepada anggota kelompoknya atau orang-orang yang belum memahami. Jadi sifatnya saling bergantian mengarahkan sesuai dengan pengetahuannya. Intinya ada **kerjasama** dalam mentransformasikan ilmu yang mereka miliki, seperti yang dikatakan oleh Rohaniawan Katolik, yang pada dasarnya menuntut **kecerdikan** untuk mengelola sistem dan mentransformasikannya sehingga dapat dipahami orang lain. Rohaniawan Hindu menyatakan adanya **nilai kemampuan mengelola perbedaan menjadi perekat dan saling melengkapi jika mampu mengatur dan menggunakannya**. Kelompok yang mampu mengelola suatu sistem, mentransformasikannya agar dapat dipahami oleh orang lain dalam kemasan ilmu pengetahuan akan saling merekatkan diri menjadi lebih kuat karena masing-masing dapat mentransfer ilmu pengetahuan kepada sesama anggota kelompoknya. Adanya kemampuan mentransformasikan sistem yang ia ketahui, kemudian saling berbagi ilmu pengetahuan di antara kelompoknya menjadi alat perekat kelompoknya, yang menurut guru PPKn dilandasi nilai **kerjasama, saling menjadi pemimpin (saling mengarahkan), mentransfer dengan kecermatan, ketelitian, konsentrasi, taktik, kesabaran dan kekompakan** dimana suatu permainan yang baru akan diajarkan seorang anak kepada teman-

temannya yang belum tahu, lalu kemudian mereka memainkannya dengan suasana kegembiraan, itulah gambaran hubungan nilai-nilai tersebut dengan permainan tradisional yang ada.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'memiliki kesabaran, keuletan, tidak cepat bosan atau gampang menyerah dalam menuntut atau menyampaikan ilmu pengetahuan', berdasarkan kajian rohaniawan Katolik, saat dihadapkan pada kesulitan, anak belajar **memupuk keuletan** untuk selalu **berjuang** mengatasi kesulitan dalam mencapai tujuan menuntut pengetahuan di berbagai tahap yang memiliki tingkat kesulitan yang berlainan. Menurut rohaniawan Islam dituntut adanya **jiwa kepemimpinan (imamah)** dalam menyampaikan ilmu pengetahuan yaitu kemampuan untuk mengarahkan orang lain dengan cara saling **memotivasi (istibaqah)** untuk selalu belajar dan menambah ilmu pengetahuan. Menurut guru PPkn dan rohaniawan Budha, pada saat menyampaikan ilmu pengetahuan perlu dilandasi konsentrasi (*samadhi*) dan **kesabaran** pada anak yang lebih tahu tentang permainan tersebut untuk mengajarkan anak lain yang belum memahami jalannya aturan permainan sehingga menurut rohaniawan Protestan akan mempermudah jalannya **kerjasama** dengan **tidak membedakan antara laki-laki dan perempuan** dalam menyampaikan ilmu pengetahuan tersebut, yang terkait dengan prinsip **kesamaan gender (musawah)** menurut pakar budaya Sunda dan rohaniawan Islam. Menurut Rohaniawan Hindu bahwa nilai-nilai kearifan lokal ini juga mencakup adanya **vitalitas yang tinggi dalam menuntut ilmu pengetahuan** dengan

memusatkan seluruh potensi dirinya termasuk pikirannya. Tidak ada suatu pekerjaan yang bisa diselesaikan tanpa pikiran yang terpusat.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'saling memiliki kemampuan untuk berpikir positif dan menerima hal-hal baru, bersikap transparansi dalam arti tidak ada sesuatu yang disembunyikan demi tercapainya optimalisasi, transformasi ilmu pengetahuan', berdasarkan kajian rohaniawan Islam, kemampuan untuk berpikir positif dan menerima hal-hal baru diperlukan adanya **jiwa kepemimpinan(imamah)** pada anak yang ditunjuk kelompoknya menjadi pemimpin untuk menjadi contoh (*role model*) dalam bersikap transparansi dalam mentransformasikan ilmu pengetahuan. Setiap anak perlu diberi kesempatan untuk bergantian memimpin sehingga terjadi proses saling mengarahkan kelompoknya di dalam **kerjasama kelompok (ta'awun)**, yang sejalan dengan pendapat rohaniawan Katolik. Dalam bersikap transparansi dibutuhkan sikap lapang dada (*legowo* atau *wus'ah*) juga usaha keras (*sa'iy*), untuk menerima hal-hal yang baru. Sudah sifat manusia untuk selalu menilai dirinya adalah yang paling benar dan sulit menerima hal-hal baru di luar pemahamannya sehingga diperlukan **kecerdikan (fatanah)** untuk mengatur energi positif di dalam menerima hal-hal yang baru tersebut. Sedangkan Rohaniawan Hindu mengambil nilai mengenai siklus kehidupan (*catur asmara*) yang mendorong pemain dalam permainan bertindak **hati-hati, jujur** memainkan peranan dan **penuh vitalitas dalam menuntut ilmu pengetahuan**. Sedangkan Rohaniawan Budha menyatakan apabila seseorang bersikap memiliki kemampuan berpikir positif dan transparansi, berarti itu merupakan sikap yang **bijaksana (wisdom)**, terhadap

orang lain. Menurut Pakar budaya Sunda dan guru PPkn, di dalam menerapkan kerjasama diperlukan adanya **azas kejujuran** untuk menerapkan transparansi dalam arti tidak ada sesuatu yang disembunyikan demi tercapainya optimalisasi, transformasi ilmu pengetahuan.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'saling memiliki kejujuran dalam konteks penyampaian ilmu pengetahuan sehingga tidak menguntungkan salah satu pihak', berdasarkan kajian rohaniawan Katolik, saat mengawali jalannya permainan, baik kawan maupun lawan memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pengetahuan atau informasi tentang jalannya aturan permainan. Jadi tidak boleh ada pihak yang dirugikan karena tidak mengetahui jalannya aturan permainan. Hal ini mengandung nilai **kesetaraan** dan **keadilan**. Oleh karena itu, menurut rohaniawan Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Budha, pakar etnis Sunda dan Guru PPKn, bahwa prinsip **kesetaraan** perlu dilandasi nilai **kejujuran** sehingga tidak menguntungkan hanya kelompoknya saja tetapi juga dengan **menghargai lawan** main untuk menyampaikan informasi secara berimbang, hal ini merupakan cermin ditegakkannya nilai **keadilan ('adalah)**, menurut rohaniawan Islam, dan juga mencerminkan **nilai kebijaksanaan** menurut Rohaniawan Budha. Jadi hak untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dianggap untuk kepentingan bersama sehingga makna **kerjasama** tidak hanya terbatas untuk kepentingan kelompoknya sendiri tetapi juga kerjasama dengan kelompok lawan diperlukan sebagai pembanding yang memacu kelompok sendiri untuk meningkatkan kerjasama agar lebih baik lagi di

dalam mencapai tujuan. Menurut guru PPKn hal ini mencerminkan nilai **kebersamaan** untuk bisa **saling menghargai kawan dan lawan**.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'saling memiliki kemampuan bekerja secara berkesinambungan', berdasarkan kajian rohaniawan Hindu, setiap permainan dimulai dari tahap yang sederhana sampai pada tahap yang paling sulit. Hal ini mencerminkan evolusi dalam proses kehidupan (*catur asrama*). Jika pemain sudah berhasil melewati satu tahap permainan maka selanjutnya pemain boleh meneruskan permainan pada tahap selanjutnya dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Hal ini mencerminkan nilai kerja yang berkesinambungan. Jika pemain gagal pada satu tahap tertentu, maka ia mendapat hukuman atau konsekuensi dari kegagalannya. Ini artinya, hukuman *karma* berjalan dengan tertib, segala perbuatan akan berakibat kepada yang membuatnya namun kegagalan hendaknya dipandang sebagai cemeti bagi yang optimis maju. Menurut Rohaniawan Katolik, dalam konteks kesinambungan, anak terbina untuk **saling berjuang mengatasi kesulitan yang semakin lama semakin tinggi tingkat kesulitannya**. Di samping itu, anak juga saling belajar **memupuk keuletan dalam mencapai tujuan di berbagai tahap** yang memiliki **tingkat kesulitan yang berlainan** sehingga menurut rohaniawan Islam diperlukan **usaha keras (sa'iy)** untuk tetap teguh bekerja dan saling memberikan motivasi (**istibaqah**) sebelum suatu pekerjaan selesai di dalam menjalin **kerjasama (ta'awun)** antar anggota kelompok sehingga dapat bekerja secara berkesinambungan. Artinya masing-masing anggota kelompok harus dapat mendorong sesama anggota kelompok untuk bersama-sama

terus bekerja tanpa berhenti. Menurut pakar budaya Sunda dan rohaniawan Protestan, diperlukan kelincahan psikomotorik dalam bentuk kegesitan dan kekuatan fisik untuk melakukan kerja berkesinambungan. menyesuaikan diri dengan kerja berkesinambungan.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'saling memiliki kreatifitas dan keterampilan untuk hidup sejahtera', berdasarkan kajian pakar budaya Sunda dan rohaniawan Katolik, ketika anak **merancang strategi** kelompok dalam **mencapai tujuan/kemenangan** anak terbina untuk membina kerja sama yang **cerdik** untuk mengembangkan **alternatif pemecahan masalah** dalam menghadapi berbagai kemungkinan **rintangan** dalam mencapai tujuan. Menurut rohaniawan Islam terdapat **kecerdikan (fathonah)** untuk menciptakan kreatifitas dan keterampilan untuk hidup sejahtera. Menurut Rohaniawan Budha untuk menciptakan penemuan yang bersifat kreatif dibutuhkan **konsentrasi dan perhatian (samadhi)** dengan memusatkan seluruh potensi dirinya termasuk pikirannya. Menurut rohaniawan Hindu, tidak ada suatu pekerjaan yang bisa diselesaikan tanpa pikiran yang terpusat, penemu-penemu besar dengan temuan kreatifitas yang mengagumkan semuanya didapat dari hasil pemusatan pikiran. Seperti halnya penemuan listrik oleh tokoh ilmuwan Thomas Alfa Edison, yang hasil penemuan kreatifitasnya dapat digunakan untuk kesejahteraan umat manusia sampai saat ini. Seperti **kaca suryakarsa** yang ingin dipergunakan untuk memusatkan sinar matahari menjadi energi yang maha hebat, begitu pula pikiran yang terpusat akan menghasilkan suatu energi kreatifitas. Sedangkan menurut Guru PPKn bahwa untuk kreatifitas dan

keterampilan dibutuhkan **kecermatan** dan **taktik** dalam berusaha menemukan hal-hal yang baru.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'saling memiliki kemampuan untuk memperbaharui dan mengembangkan suatu ilmu pengetahuan', berdasarkan kajian rohaniawan Katolik, pada saat anak dihadapkan pada kesulitan yang tingkat kesulitannya tidak sama, anak akan terdorong untuk mengembangkan **alternatif pemecahan masalah** dalam menghadapi berbagai kemungkinan **rintangan** dalam mencapai tujuan. Hal ini dapat membina anak belajar untuk **berpikir jauh ke depan, melampaui** kemungkinan **strategi** atau taktik yang dikembangkan lawan. Jika anak hanya menghadapi kesulitan yang sama, menurut rohaniawan Islam anak tidak akan terlatih melakukan **usaha keras(sa'iy)** dalam berupaya memperbaharui dan mengembangkan suatu ilmu pengetahuan, padahal menurut rohaniawan Katolik, anak memiliki potensi **mengoptimalkan** kemampuannya untuk **menembus batas kemampuannya** terutama ketika berhadapan dengan **rintangan yang** hampir mustahil dilewati sehingga anak belajar untuk **berpikir** dan **bertindak cepat** dalam **mengantisipasi** berbagai tantangan. Oleh karena itu, menurut rohaniawan Hindu, dalam menuntut ilmu pengetahuan diperlukan **vitalitas** untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, baik yang bersifat ilmu pengetahuan rohani/spiritual disebut *para vidya* yang tidak akan hilang/tidak punah, maupun ilmu pengetahuan non spiritual disebut *apara vidya*, yang akan punah.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'saling memiliki kemampuan untuk saling menilai kualitas ilmu pengetahuan di antara kedua belah pihak agar terjadi proses pencerdasan', berdasarkan kajian rohaniawan Islam terdapat nilai-nilai **rendah hati** (*tawaddú*) ketika menilai bahwa diri kita lebih baik atau lebih mampu dari orang lain tanpa meninggalkan sikap **adil** ('**adalah**) untuk menilai kelebihan dan kekurangan kemampuan orang lain secara seimbang. Sikap adil untuk menilai kualitas ilmu pengetahuan di antara kedua belah pihak, perlu dilandasi kecerdikan (*fatonah*) di dalam memberikan penilaian. Menurut rohaniawan Hindu bahwa dengan adanya kemampuan saling menilai kualitas ilmu pengetahuan yang dimiliki antara kedua belah pihak, berarti antara kedua belah pihak tersebut terjadi proses **saling belajar** satu sama lain sesuai dengan **fungsinya** tanpa menyombongkan jasa. Menurut rohaniawan Budha hal ini mencerminkan sifat **bijaksana** ketika masing-masing saling berbagi peran sesuai dengan kapasitasnya sehingga mereka dapat bekerja sama saling melengkapi fungsi masing-masing. Menurut pakar etnis Sunda dan Rohaniawan Katolik, bahwa dalam nilai tersebut tersirat **makna azas kebersamaan/kerjasama**. Sedangkan menurut guru PPKn, bahwa dengan saling menilai kemampuan antar individu, maka ada proses **kebersamaan** dan **kekompakkan** yang menjadi taktik proses pencerdasan untuk kehidupan yang lebih baik.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk ‘saling memiliki keberanian untuk menguji hasil proses pencerdasan’, berdasarkan kajian rohaniawan Islam dalam menguji proses pencerdasan satu sama lain, perlu dilandasi **kejujuran (amanah)**. ketika mengakui kegagalan atau kekurangan. Di sisi lain, menurut rohaniawan Katolik diperlukan sikap **berani** untuk mengakui kekalahannya dan kemenangan orang lain. Hal ini dinamakan memiliki jiwa yang **sportif** dari prespektif guru PPKn. Menurut rohaniawan Islam, keberanian yang dilandasi kebesaran jiwa untuk berani mengakui dengan jujur saat gagal atau salah dinamakan sikap **lapang dada (legowo atau wus’ah)**. Di sisi lain, ketika menilai bahwa diri kita lebih baik atau lebih mampu dari orang lain perlu dilandasi nilai **rendah hati (tawaddú)** tanpa meninggalkan sikap **adil (‘adalah)** dalam menguji proses pencerdasan satu sama lain secara seimbang. Menurut Rohaniawan Hindu bahwa dalam nilai tersebut tersirat nilai-nilai yang lain bahwa **jangan takut salah asal jangan sengaja berbuat salah**. Kesalahan yang tidak disengaja akan membawa hikmah bagi diri kita sehingga memotivasi diri untuk memperbaiki dengan lebih baik. Rohaniawan Budha menyatakan keberanian untuk menguji hasil proses pencerdasan merupakan hal yang **bijaksana**. Menurut pakar budaya Sunda keberanian untuk idiuji dalam proses pencerdasan akan memberi kesempatan untuk mampu melakukan **aktualisasi diri** yang disertai **kecermatan** dan **taktik** menurut guru PPKn.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk ‘saling memiliki sikap proaktif dalam berinisiatif mencari penemuan baru yang dijadikan tantangan untuk memacu kemampuannya’, berdasarkan kajian rohaniawan Islam,

orang yang memiliki **jiwa kepemimpinan** (*imamah*) akan selalu bersikap proaktif dalam berinisiatif mencari penemuan baru dan kemudian mengajak orang lain untuk ikut serta. Biasanya orang-orang yang berhasil ia ajak akan berada dalam pengarahannya karena ada upaya dari dirinya untuk mentransfer keinginannya pada orang-orang tersebut lalu mengarahkan mereka menuju penemuan baru yang hendak ia tuju. Hal ini dapat berhasil apabila terdapat **kerjasama** di antara mereka, seperti yang dikatakan oleh Rohaniawan Katolik. Usaha keras dilakukan agar ia dan kelompoknya berhasil mencari penemuan baru yang dijadikan tantangan untuk memacu kemampuannya. Kebersamaan yang dilakukan disertai **kecerdikan** dari sang pemimpin akan menjadi **motivator** kelompok untuk menang (*istibaqah*). Menurut rohaniawan Protestan juga terdapat nilai kerjasama. Menurut Rohaniawan Hindu, nilai kearifan lokal ini dapat dikatakan **bijaksana** (*wiweka*), karena dengan kita berinisiatif mencari penemuan baru yang dijadikan tantangan untuk memacu kemampuannya, hal tersebut akan bisa menjadi suatu hal yang positif bagi dirinya dan bagi orang lain. Bagi dirinya, ia akan bisa memacu kemampuannya, sedangkan bagi orang lain, akan bisa mendapatkan hasil dari penelitian tersebut. Sedangkan menurut pakar etnis Sunda, terdapat **azas kegesitan dan kesiapan fisik** karena untuk proaktif dibutuhkan fisik yang sehat dan kuat serta gesit dalam berinisiatif.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk ”saling memiliki standar kompetensi yang melingkupi kompetensi intelektual, emosional, spiritual secara sinergis”, berdasarkan kajian Rohaniawan Islam, pengakuan terhadap kompetensi seseorang perlu didasari penghargaan terhadap **kesamaan gender (*musawah*)**, dimana terdapat sejumlah permainan yang dapat dimainkan oleh anak laki laki atau perempuan secara bersama-sama tanpa membedakan jenis kelamin. Adakalanya di sejumlah permainan, anak perempuan lebih terampil daripada anak laki-laki untuk menjalankan permainan yang berkaitan dengan konsep bahasa. Di sisi lain, di sejumlah permainan, anak lelaki lebih terampil daripada anak perempuan untuk menjalankan permainan yang memerlukan ketangkasan fisik. Oleh karena itu, dalam nilai kearifan lokal ini perlu dilandasi sikap yang **rendah hati (*tawaddu*)** yang melandasi ketiga kompetensi tersebut. Secara intelektual, seseorang mampu memberikan pendapat, berstrategi, mencari jalan keluar (*problem solving*) dan sebagainya. Secara emosional, ia mampu meregulasi untuk mengekspresikan respon emosinya berdasarkan konteks situasi. Secara spiritual, ia menjalankan segala perintah Tuhannya. Ketiga kompetensi yang kompleks tersebut merupakan penggerak yang konsisten dalam kehidupannya yang serba kompleks ini. Menurut Rohaniawan Hindu, apabila seseorang memiliki ketiga kompetensi tersebut, ia akan mampu memperhatikan 3 (tiga) hal yaitu ***Desa-Kala-Patra* (tempat, waktu, keadaan atau situasi)**. Dalam berpikir, merasakan, dan bertindak, ia akan selalu melihat terlebih dahulu tempat, waktu, keadaan atau situasi. Hendaknya ada kesadaran TRI KARYA PARISUDHA (3 upaya yang disucikan: *mamahcika* (pikiran), *wacika* (ucapan),

kayika (tindakan) harus disucikan dengan landasan pendidikan nilai-nilai kemanusiaan (*education human values = EHV*).

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'saling memiliki kemampuan untuk saling melengkapi dan saling memberikan manfaat bagi kedua belah pihak pada saat terjadi proses interaksi', berdasarkan kajian Rohaniawan Islam, Katolik, Protestan, Katolik, pakar budaya Sunda dan guru PPKn terdapat nilai **kerjasama** yang terdapat dalam nilai kearifan tersebut. Dengan adanya kerjasama, mereka akan saling melengkapi dan saling memberikan manfaat bagi kedua belah pihak pada saat terjadi proses interaksi. Menurut rohaniawan Islam, pengakuan keberadaan orang lain yang didasari rasa saling membutuhkan perlu didasari penghargaan terhadap **kesamaan gender (*musawah*)**, dimana terdapat sejumlah permainan yang dapat dimainkan oleh anak laki laki atau perempuan secara bersama-sama tanpa membedakan jenis kelamin. Menurut rohaniawan Hindu, kedua kekuatan itu disebut *rwa bhinneda* (yang berlainan atau bertentangan karena memang berbeda). ***Rwa Bhinneda*** tidak selamanya bertentangan, namun perbedaan ini bisa jadi perekat dan saling melengkapi jika mampu mengatur dan menggunakannya. Dengan adanya saling melengkapi dan saling memberikan manfaat bagi kedua belah pihak pada saat terjadi proses interaksi, mereka **saling belajar** satu sama lain. Menurut rohaniawan Budha, nilai kearifan lokal tersebut membawa dampak sikap yang **bijaksana, kemurahan hati** untuk saling memberikan manfaat, **strategi untuk berbagi peran, serta kekompakkan.**

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'saling memiliki kemampuan berkomunikasi untuk menyamakan persepsi agar tidak terjadi kesalahpahaman', berdasarkan kajian rohaniawan Islam bahwa untuk melakukan komunikasi yang bersifat dua arah perlu dilandasi kesamaan pandangan. Kesamaan pandangan ini sejalan dengan konsep menyamakan persepsi yang diperlukan dalam membina **kerjasama** (*ta'awun*). Menurut guru PPKn, untuk bisa saling memahami diperlukan **kesabaran** agar orang lain bisa memahami pandangan kita sehingga menurut rohaniawan Islam diperlukan sikap lapang dada (*legowo* atau *wus'ah*) di dalam menerima perbedaan pendapat agar di dalam menyamakan persepsi tidak terjadi kesalahpahaman. Menurut rohaniawan Protestan dan rohaniawan Katolik, Rohaniawan Budha, dan guru PPKn terdapat nilai-nilai **kerjasama**, adanya **musyawarah** dan **mufakat di dalam proses saling memahami**.

IV.2.2 Silih Asih

Konsep dasar *silih asih* bermakna saling memperlihatkan kasih sayang yang tulus. Dalam silih asih, ditemukan nilai-nilai kearifan lokal yang mendasari pendapat para tokoh agama Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Budha, ahli budaya Sunda dan Guru PPKn dalam membahas nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional etnis Sunda.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan kesabaran dalam menyamakan persepsi dari kedua belah pihak' berdasarkan kajian rohaniawan Islam ditemukan adanya nilai **jiwa kepemimpinan**

(*imamah*) pada anak untuk berunding dalam rangka mencapai kesepakatan aturan main yang disepakati bersama. Hal ini sejalan dengan kajian para rohaniawan Protestan, Hindu, Budha ahli budaya Sunda serta guru PPKn bahwa untuk **mencapai kesepakatan** anak terlatih melakukan **musyawarah** untuk bisa **saling memahami** berbagai pendapat yang berbeda dalam mewujudkan **demokrasi** sehingga diperlukan **kesabaran** untuk bisa **mencapai kesepakatan**.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan pengorbanan kepentingan individu di atas kepentingan bersama', berdasarkan kajian rohaniawan Islam ditemukan adanya nilai **lapang dada** (*wus'ah*) yaitu menerima nasib terhadap peran yang ditentukan berdasarkan aturan main yang telah disepakati bersama. Menurut rohaniawan Hindu, sekalipun peran yang diterima memiliki beban tetapi diperlukan **keikhlasan** dalam menjalankan peran demi tercapainya tujuan kelompok. Misalnya peran sebagai anggota kelompok untuk **mendukung** kebijaksanaan pemimpinnya bahkan bila mana perlu siap berkorban jiwa. Menurut ahli budaya Sunda demi menjalankan prinsip **kebersamaan** diperlukan nilai yang ditemukan oleh rohaniawan Budha dan rohaniawan Katolik, yaitu **rela berkorban** dengan bersikap **tidak egois** untuk memilih peran yang bebannya ringan. Hal ini diperkuat dengan kajian guru PPKn bahwa ditemukan adanya nilai **tanggung jawab** untuk melaksanakan **komitmen** di dalam menjalankan peran yang telah ditentukan.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan nilai-nilai luhur kepada sesama manusia dan sang Pencipta', berdasarkan kajian rohaniawan Hindu ditemukan adanya nilai **mengabdikan diri** sepenuhnya bagi lingkungan/sesama atma/ruh/jiwa yang lahir sederajat (*sanyasin*), yang sejalan dengan *iman/sradha* kepada Hyang Widhi/Tuhan demi mencapai tujuan iman kepada *moksa* (bersatunya bersama Tuhan). Menurut rohaniawan Budha, anak juga dilatih untuk bersikap **bijaksana** dalam **membedakan mana yang baik dan buruk**, dan memiliki sikap **kemurahan hati**. Menurut kajian guru PPKn anak juga dilatih bersikap **sabar** dan memiliki rasa **tanggung jawab**. Menurut rohaniawan Islam, nilai-nilai luhur dilandasi sikap **jujur (amanah)** untuk mengakui kesalahan sekalipun orang lain tidak melihatnya, yang dinamakan memiliki sikap **ksatria** menurut kajian rohaniawan Budha dan Hindu. Menurut pakar budaya Sunda, kemauan untuk **mengakui kesalahan** perlu dilandasi sikap **terbuka (bangblas=legawa)**. Menurut rohaniawan Islam, anak perlu dilatih menegakan **keadilan('adalah)** yaitu tidak merugikan orang lain. Sejalan dengan itu, konteks keadilan menurut rohaniawan Katolik adalah anak **tidak berlaku curang, egois** atau **iri hati** untuk menggagalkan usaha temannya dengan mempersulit peluang keberhasilan yang akan dicapai temannya untuk mencapai kemenangan.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan rasa tanggung jawab menghargai hak dan kewajiban dirinya serta orang lain', berdasarkan kajian rohaniawan Hindu ditemukan bahwa jika anak mengetahui secara jelas apa **tugas dan kewajibannya secara seimbang** berdasarkan

konteks tempat (*desa*), waktu (*kala*) dan situasi/kondisi (*patra*), maka anak yang tengah tumbuh akan belajar dari kehidupannya (*Children learn what they live*). Anak belajar untuk **saling menghormati** bahwa setiap orang bekerja sesuai tugasnya masing-masing, berdasarkan fase atau tahapannya. **Jangan** ada sikap **iri** dan **dengki** melihat tugas yang sudah dikerjakan sesuai fase atau tahapannya masing-masing. Dengan kata lain, menurut rohaniawan Islam bahwa semua bekerja sesuai fungsinya **tanpa menyombongkan (*tawadhu*)** terhadap jasanya. Pakar budaya Sunda mengkaji bahwa anak perlu dilatih melaksanakan dulu kewajibannya daripada mengedepankan haknya sehingga dengan sendirinya menurut rohaniawan Islam anak dilatih menegakkan **keadilan**(*'adalah*). Sejalan dengan itu, guru PPKn dan rohaniawan Katolik mengkaji bahwa sikap adil ditunjukkan dengan anak **menghargai kawan** dan **lawan**, yaitu anak dilatih untuk mengakui hak keberhasilan lawan mainnya secara objektif pada saat lawan mainnya memperoleh *reward* pada saat mencapai kemenangan. Menurut rohaniawan Islam, jangan sampai lawan mainnya tidak diakui dengan adil akan kemampuannya, misalnya berbuat curang agar dengan sengaja menggagalkan atau membuat celaka.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan keteguhan hati yang disertai semangat dan tekad saat menghadapi rintangan', berdasarkan kajian rohaniawan Islam ditemukan adanya nilai *istibaqah*, yaitu anak dilatih sebagai **motivator** untuk membangkitkan semangat juang kelompoknya yang mengalami kekalahan sehingga diperlukan **usaha keras (*sa'iy*)** yang bisa digunakan untuk mencapai kemenangan. Menurut rohaniawan Budha dan

Katolik, anak belajar untuk selalu **optimis** dalam memupuk **keuletan** untuk selalu **berjuang mengatasi kesulitan, tantangan, dan rintangan** di berbagai tahap yang semakin lama semakin tinggi tingkat kesulitannya. Bahkan anak memiliki **potensi menembus batas kemampuannya**, terutama ketika berhadapan dengan rintangan yang secara fisik hampir mustahil dilewati. Menurut rohaniawan Hindu anak dilatih **teguh pendirian** untuk tahan terhadap godaan yang menunjukkan **keluhuran budi** dan **ketetapan hati**. Berdasarkan kajian guru PPKn, anak dilatih **sabar** untuk **tidak mudah putus asa** saat menghadapi rintangan. Menurut rohaniawan Hindu, di dalam mencapai kemenangan memerlukan perjuangan karena adanya rintangan lawan. Apapun rintangannya, hendaknya *dharma* (kebajikan, kebenaran, kewajiban); menjadi landasan untuk mendapatkan *artha* (harta benda, dana); dan *kama* (kepuasan, hasrat, nafsu). Sebaliknya *artha* dan *kama* dijadikan sarana untuk menjalankan *dharma* dalam rangka mencapai *moksah* (yakni bersatunya kembali jiwa dengan Maha Pencipta= *manunggaling kawula lan Gusti Hyang Widhi*).

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan perilaku disiplin untuk membatasi diri terhadap apa yang bukan haknya, serta mampu menghormati batasan dan setia menjaga batasan tersebut, berdasarkan kajian rohaniawan Hindu ditemukan nilai bahwa dengan anak memahami garis batas pada permainan maka anak terlatih untuk mengetahui **batasan** terhadap apa yang menjadi haknya dan **menghormati** apa yang menjadi hak orang lain. Dengan sendirinya, anak dapat **melindungi hak miliknya** sendiri dari gangguan orang lain sekaligus **mencegah dirinya untuk menyalahgunakan hak milik orang**

lain. Menurut rohaniawan Katolik pemahaman anak terhadap garis batas pada permainan dengan sendirinya anak dapat terlatih **mengukur jarak** dan memahami **dimesi ruang** sehingga anak terlatih untuk memberi ruang kepada orang lain untuk **saling menghormati** dan **saling menghargai**. Pada ada gilirannya menurut rohaniawan Islam, Budha dan guru PPKn, anak terlatih taat pada batasan dan aturan dan setia menjaga batasan dan aturan tersebut. Dengan kata lain ilustrasi ini mengandung pesan moral agar anak terlatih mentaati aturan-aturan hukum yang ada.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan keinginan dalam mengekspresikan kasih sayang kepada sesama', berdasarkan kajian rohaniawan Katolik dan Budha ditemukan nilai **solidaritas** untuk **menolong** antar teman, misalnya dengan berupaya membebaskan teman yang tertawan, dan **tidak mementingkan diri sendiri/egois** dengan membiarkannya begitu saja tertawan lawan. Menurut kajian guru PPKn di dalam **kebersamaan** dan **kekompakan**, anak terlatih mengasah **empati** untuk **peduli** terhadap kesulitan yang dihadapi teman. Hal ini sejalan dengan kajian pakar budaya Sunda dan rohaniawan Islam bahwa nilai **kasih sayang** dapat diterapkan dengan mudah pada anak dalam situasi jalannya permainan yang penuh keceriaan, misalnya dengan bernyanyi bersama.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan kesediaan menerima keadaan yang dikasihi apa adanya', berdasarkan kajian rohaniawan Hindu bahwa pemimpin wajib **melindungi** dan **mengayomi** anggotanya sekalipun warganya itu paling kecil atau paling jauh di belakang (buntut)

tatkala ada hambatan, tantangan, ancaman, dan gangguan. Menurut rohaniawan Katolik, sikap *legowo* yang sejalan dengan rohaniawan Islam yaitu sikap **lapang dada** (*wus'ah*) adalah kesediaan menerima nasib kelompok yang dipilihnya sendiri melalui nama kelompok yang dirahasiakan atau mendapatkan pengikut kelompok yang jumlahnya sedikit.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan kemampuan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama', berdasarkan kajian rohaniawan Islam, Protestan, Katolik, Hindu, Budha, ahli budaya Sunda dan guru PPKn ditemukan nilai-nilai bekerjasama, kebersamaan, kekompakan, saling mendukung peran dan tugas untuk mencapai kemenangan kelompok, mampu menempatkan peran demi mengedepankan tujuan bersama; misalnya strategi untuk membagi peran mana anak yang dijadikan pemimpin, pengatur strategi dan anak yang menjadi pengikut. Anak belajar bekerja bersama dalam tekanan lingkungan atau tantangan dari luar yang cukup tinggi dalam menyelesaikan pekerjaan dengan waktu yang singkat.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan kebersamaan dan saling mendukung dalam keadaan suka maupun duka', berdasarkan kajian rohaniawan Hindu, pakar budaya Sunda dan guru PPKn ditemukan bahwa dalam kebersamaan sebagai satu kelompok, anak dilatih untuk merasakan rasa senasib sepenanggungan untuk mencapai tujuan bersama sebagai wujud dari penghormatan terhadap sesama. Menurut rohaniawan Katolik, dalam satu kelompok anak belajar membangun ikatan kebersamaan yang kokoh untuk tidak

terlepas ketika menghadapi tantangan atau tekanan dari kelompok lain, juga dalam mencapai tujuan untuk mengalahkan kelompok lain. Di samping itu, dalam satu kelompok, anak memiliki **solidaritas** untuk **menolong** antar teman, misalnya dengan berupaya membebaskan teman yang tertawan, dan **tidak mementingkan diri sendiri/egois** dengan membiarkannya begitu saja tertawan lawan. Menurut rohaniawan Budha, anak yang memiliki kesediaan **rela berkorban** akan mengambil **resiko** tertangkap lawan demi untuk membebaskan teman. Menurut rohaniawan Islam, dalam satu kelompok ditemukan nilai *istibaqah*, yaitu anak berperan sebagai **motivator** untuk membangkitkan semangat juang kelompoknya yang mengalami kekalahan agar meningkatkan kerjasama lebih baik lagi, yang biasanya mendapatkan olok-olokan dari lawan mainnya saat gagal dan kalah.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan kemampuan mendamaikan kehidupan', berdasarkan kajian pakar budaya Sunda bahwa untuk mampu mewujudkan perdamaian perlu dilandasi nilai-nilai penghargaan, kasih sayang, persatuan dan kesatuan, berbagi, serta perhatian terhadap sesama. Menurut rohaniawan Hindu, jika anak memahami garis batas pada permainan maka anak terlatih untuk mengetahui **batasan** terhadap apa yang menjadi haknya dan **menghormati** apa yang menjadi hak orang lain. Dengan sendirinya, anak dapat **melindungi hak miliknya** sendiri dari gangguan orang lain sekaligus **mencegah dirinya untuk menyalahgunakan hak milik orang lain**. Menurut rohaniawan Katolik pemahaman anak terhadap garis batas pada permainan dengan sendirinya anak dapat terlatih **mengukur jarak** dan memahami **dimesi ruang**

sehingga anak dilatih untuk memberi ruang kepada orang lain untuk **saling menghormati** dan **saling menghargai** untuk saling hidup damai. Karena hidup berdampingan secara damai memang bukan hal yang mudah, terlebih lagi bila menyangkut kehidupan beragama. Masalah agama sesungguhnya didasarkan pada keyakinan yang terletak pada jiwa dan hati masing-masing. Paling tidak, dengan garis batas yang jelas diharapkan masih ada ruang untuk **saling memahami, saling belajar,** kemudian **saling menghormati** perbedaan latar belakang etnis, agama dan budaya. Perdamaian juga akan terwujud dengan berbuat **adil** dalam menjalankan kehidupan untuk selalu memperhatikan keseimbangan. Ada saatnya mengulur dan menarik, ada siang dan malam, ada pasang dan surut, ada lahir dan ada kematian. Dalam tujuan moral Hindu pun dituntut keseimbangan yakni *moksathan jagaditha*. **Moksathan** yaitu mencapai **manunggaling kaula lan Gusti Hyang Widhi** dan **jagadhita** yaitu mendapatkan kesejahteraan dan kedamaian di dunia. Sebagaimana halnya tubuh manusia yang terdiri dari badan kasar dan ruhaniah. Kita harus memelihara keduanya dengan seimbang agar terwujud kesejahteraan lahir dan kebahagiaan batin. Menurut rohaniawan Protestan, Budha dan guru PPKn anak perlu dilatih **menghargai kawan** dan **lawan**. Menurut rohaniawan Katolik, kelompok yang lebih besar belajar untuk **tidak percaya diri** secara **berlebihan** atau **meremehkan** kelompok yang lebih kecil. Menurut rohaniawan Islam, anak dilatih **tidak sombong** (*tawaddú*) bila memenangkan permainan dan berusaha mempertahankan kemenangannya itu dengan tidak sombong karena kemenangannya satu saat akan mendapat kekalahan juga jika tidak cermat. Sejalan dengan itu, anak juga dilatih untuk menegakkan

keadilan(*'adalah*) yaitu untuk mengakui hak keberhasilan lawan mainnya secara objektif pada saat lawan mainnya memperoleh *reward* ketika mencapai kemenangan. Menurut rohaniawan Katolik, jangan sampai lawan mainnya tidak diakui dengan adil akan kemampuannya, misalnya berbuat curang agar dengan sengaja menggagalkan atau membuat celaka.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan kepedihan yang bisa dirasionalisasikan dan disublimasikan menjadi keikhlasan', berdasarkan kajian rohaniawan Hindu dan Katolik bahwa diperlukan **keikhlasan** menerima nasib berdasarkan peran yang telah ditentukan aturan main, siap **berkorban** jiwa, **sabar** dalam menjalankan peran sekalipun mendapatkan beban demi mengedepankan kepentingan kelompok. Menurut rohaniawan Islam, diperlukan sikap **lapang dada** (*wus'ah*) untuk **berjiwa besar** ketika menerima kekalahan dan siap jika diperolok-olok lawan yang memenangkan permainan tanpa berbalik memusuhi. Menurut rohaniawan Budha, rohaniawan Katolik serta guru PPKn anak belajar untuk **tidak iri hati** dan bersikap **sportif** dalam menerima kekalahan.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan saling memberi dan mau berbagi baik moril maupun materil', berdasarkan kajian guru PPKn, rohaniawan Protestan, Katolik, Budha serta ahli budaya Sunda ditemukan nilai bahwa dengan **kekompakan** dan **kebersamaan** anak terlatih memiliki **kepedulian** untuk menolong kesulitan orang lain, **peka** terhadap kebutuhan orang lain. Menurut rohaniawan Budha dan rohaniawan Hindu, diperlukan sikap **kemurahan hati** (*karuna*) dengan **mengabdikan diri** sepenuhnya bagi

lingkungan/sesama atma/ruh/jiwa yang lahir sederajat (*sanyasin*). Menurut rohaniawan Hindu, di dalam upaya saling memberi dan mau berbagi baik moril maupun materil ditujukan untuk mencapai kesejahteraan di dunia (*jagadhita*) dan kebahagiaan rohani (*moksahtham*). *Jagadhita* dipersyaratkan berisi *dharma* (kebajikan, kebenaran, kewajiban); *artha* (harta benda, dana); *kama* (kepuasan, hasrat, nafsu). Ketiga ini disebut *tri purusa* (tiga tujuan hidup). Sedangkan tujuan akhir alam rohani adalah *moksah*, yakni bersatunya kembali jiwa dengan Maha Pencipta (*manunggaling kawula lan gusti hyang widhi*).

IV.2.3 Silih Asuh

Konsep dasar *Silih asuh* mengandung makna membimbing, mengayomi, membina, menjaga, mengarahkan dengan seksama agar selamat lahir dan batin. Dalam silih asuh, ditemukan berbagai *nilai-nilai kearifan lokal* yang mendasari pendapat para tokoh Islam, Protestan, Katolik, Hindu, Budha, tokoh Sunda dan Guru PPKn dalam membahas nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional etnis Sunda.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan kesediaan saling menghargai dan mendorong relasi antarpersonal', berdasarkan kajian pakar Budaya Sunda, guru PPKn dan rohaniawan protestan, nilai **penghargaan** dilatih pada anak dengan cara **menghargai kawan dan lawan**. Menurut rohaniawan Katolik penghargaan dapat diwujudkan antar kelompok. Misalnya kelompok yang jumlahnya lebih besar belajar untuk **tidak percaya diri**

secara **berlebihan** atau **meremehkan** tantangan dari kelompok kecil. Sedangkan kelompok yang anggotanya lebih sedikit belajar untuk **percaya diri**, dan tidak kehilangan **keberanian** mencoba menghadapi tantangan dari kelompok yang anggotanya lebih banyak. Menurut rohaniawan Islam, bila memenangkan permainan, harus berusaha mempertahankan kemenangannya itu dengan **tidak sombong** (*tawadhu*) untuk tetap menghargai kelompok yang kalah. Biasanya potensi perselisihan akan muncul jika antar kelompok tidak saling menghargai, misalnya kelompok yang menang mengolok-olok kelompok yang kalah. Dan perlu disadari bahwa kemenangannya pada satu saat akan mendapat kekalahan juga jika tidak cermat.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan kesediaan saling memahami kesederajatan tanpa memandang yang satu lebih tinggi dari yang lain', berdasarkan kajian rohaniawan Islam bahwa **kesamaan gender** (*musawah*) pada sejumlah permainan dapat dimainkan bersama-sama oleh anak laki laki atau perempuan tanpa membedakan jenis kelamin. Menurut rohaniawan Katolik, sekalipun terdapat perbedaan kemampuan dalam satu kelompok, anak belajar **berkoordinasi** dalam **membagi peran** tiap-tiap anggotanya sesuai dengan **kekuatan** dan **kelemahan** masing-masing. Menurut rohaniawan Protestan, guru PPKn dan pakar budaya Sunda bahwa anak dilatih **untuk menghargai hak orang lain** dalam suasana yang **demokratis**. Menurut rohaniawan Hindu, ketika anak mengawali permainan pada titik awal/*start* yang sama, hal ini

menunjukkan anak dapat dilatih *iman/sradha* kepada *atma/ruh/jiwa* yang lahir **sederajat** (level satu) bagi setiap manusia.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan kesediaan saling menyumbangkan waktu, tenaga, dan pikiran dengan ikhlas', berdasarkan kajian rohaniawan Hindu bahwa anak belajar **mengabdikan diri** sepenuhnya bagi sesama/lingkungan (*sanyasin*). Misalnya, seorang pemimpin harus memusatkan seluruh potensi dirinya termasuk pikirannya ketika **melindungi** dan **mengayomi** anggotanya sekalipun warganya itu paling kecil atau paling jauh di belakang (buntut) tatkala ada hambatan, tantangan, ancaman, dan gangguan. Sebaliknya, para anggota juga harus memiliki **keikhlasan** dalam hal mendukung kebijaksanaan pemimpinnya bahkan bila mana perlu **siap berkorban** jiwa. Menurut pakar budaya Sunda dan guru PPKn, dengan melatih tanggung jawab pada anak, maka anak terlatih untuk saling berbagi peran. Menurut rohaniawan Katolik, pemimpin kelompok yang memiliki kemampuan lebih kuat atau lebih pintar menyediakan pikirannya untuk bertugas **membagi peran** pada tiap-tiap anggotanya sesuai dengan **kekuatan** dan **kelemahan** masing-masing.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan kesediaan saling mengorbankan kepentingan pribadi demi terwujudnya tujuan silih asuh', berdasarkan kajian pakar budaya Sunda dan guru PPKn, dengan melatih tanggung jawab pada anak, maka anak belajar **tidak egois** untuk memikirkan kepentingan sendiri dan lebih mengutamakan kepentingan kelompok. Menurut rohaniawan Katolik anak belajar mengembangkan sikap

solidaritas antar teman, dengan berupaya membebaskan teman yang tertawan, **tidak membiarkannya** begitu saja tertawan lawan. Menurut rohaniawan Budha, anak yang memiliki kesediaan **rela berkorban** akan mendapatkan **konsekuensi** terhadap pilihan yang dibuatnya, misalnya dengan mengambil **resiko** tertangkap lawan demi untuk membebaskan teman yang menjadi tawanan, hal ini menunjukkan nilai **kesetiakawanan** dan **belas kasih** (*karuna*) terhadap orang lain. Dengan membiarkan dirinya di posisi yang berbahaya, supaya temannya selamat, mengandung nilai **kemurahan hati**.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan kesediaan saling menempatkan diri sebagai subjek dan objek dalam proses silih asuh', berdasarkan kajian guru PPKn; pakar budaya Sunda; rohaniawan Islam; Hindu; Katolik dan Budha, bahwa setiap pemain harus belajar **mentaati peraturan** jalannya permainan termasuk taat terhadap peran yang dimainkan. Menurut rohaniawan Budha, anak yang mendapat peran sebagai objek yang menahan beban teman yang diangkat (contohnya yang menjadi kuda dalam permainan *kukudaan* atau *jajampanaan*) harus memiliki sikap **sabar** (*ksanthi*) untuk menyediakan tenaganya. Sebaliknya, anak yang mendapat peran sebagai subjek penunggang yang memberi beban harus bisa **menghargai pengorbanan** temannya. Menurut rohaniawan Katolik, diperlukan sikap **rela berkorban** pada anak yang memainkan peran sebagai objek ketika menjadi penyangga beban demi tercapainya tujuan kelompok. Menurut rohaniawan Islam, diperlukan sikap **lapang dada** (*wus'ah*), ketika menerima nasib sebagai objek yang memiliki beban. Sebaliknya

anak yang mendapat peran sebagai subjek yaitu pemimpin yang dipilih bersama perlu memiliki sikap untuk menegakkan **keadilan** (*'adalah*) untuk tetap mengedepankan hak temannya agar **tidak egois** dengan memberikan kesempatan untuk bergantian menjalankan peran sebagai objek yang diberi beban dan subjek yang memberi beban.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan kesediaan saling percaya yang dilandasi kejujuran dan keterbukaan yang tulus', berdasarkan kajian rohaniawan Hindu, seorang pemimpin yang mampu mengayomi anggotanya sehingga memiliki rasa aman, maka dengan sendirinya anak yang bersangkutan akan memberi kepercayaan pada pemimpinnya. Begitu juga pemimpin dituntut melindungi warganya dan dipantang untuk memusuhi sehingga anggota nya akan bisa belajar mematuhi. Menurut rohaniawan Islam, sikap **jujur** (*amanah*), adalah mampu bersikap terbuka sekalipun tidak menguntungkan dirinya misalnya mengakui tindakan kesalahan dan kegagalan yang dilakukan dalam permainan dan menerima hukuman bagi yang khianat (licik) tidak mau mengakui kesalahannya untuk dikucilkan dan tidak diikutsertakan dalam permainan berikutnya. Menurut rohaniawan Hindu, jangan takut salah asal jangan sengaja berbuat kesalahan. Kesalahan akan memberi hikmah karena ini adalah guru bagi kita. Jika pemain gagal maka ia harus mendapat hukuman. Ini artinya, hukuman karma berjalan dengan tertib, segala perbuatan akan berakibat kepada yang membuatnya, dimana kegagalan merupakan cemeti bagi yang optimis maju.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan kesediaan saling menghargai hak dan kewajiban secara berimbang', berdasarkan

kajian pakar budaya Sunda selama ini kita terbiasa meminta hak terlebih dahulu baru melakukan kewajiban. Karena itu anak perlu dilatih melaksanakan kewajiban yang harus dilakukan dirinya terlebih dulu terhadap kepentingan orang lain, baru setelahnya mendapatkan hak bagi kepentingan dirinya. Jika hal ini sudah tertanam, maka menurut rohaniawan Islam anak dilatih menegakkan **keadilan**(*'adalah*) yaitu mampu menempatkan keseimbangan untuk bisa **menghargai kawan** dan **lawan** secara adil. Sejalan dengan itu, guru PPKn dan rohaniawan Katolik mengkaji bahwa konteks sikap **menghargai kawan** dan **lawan** secara adil, yaitu anak dilatih untuk mengakui hak keberhasilan lawan mainnya secara objektif pada saat lawan mainnya memperoleh *reward* ketika mencapai kemenangan. Menurut rohaniawan Islam, jangan sampai lawan mainnya tidak diakui dengan adil akan kemampuannya, misalnya berbuat curang agar dengan sengaja menggagalkan atau membuat celaka. Jika anak berbuat curang untuk sengaja menggagalkan keberhasilan lawan berarti anak sudah mengambil hak orang lain atas kemenangannya. Menurut rohaniawan Hindu ditemukan bahwa jika anak mengetahui secara jelas apa **tugas** dan **kewajibannya** secara **seimbang** berdasarkan konteks tempat (*desa*), waktu (*kala*) dan situasi/kondisi (*patra*), maka anak yang tengah tumbuh akan belajar dari kehidupannya (*Children learn what they live*). Anak belajar untuk **saling menghormati** bahwa setiap orang bekerja sesuai tugasnya masing-masing, berdasarkan fase atau tahapannya. **Jangan** ada sikap **iri** dan **dengki** melihat tugas yang sudah dikerjakan sesuai fase atau tahapannya masing-masing. Dengan kata lain,

menurut rohaniawan Islam bahwa semua bekerja sesuai fungsinya **tanpa menyombongkan diri** (*tawadhu*) terhadap jasanya.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan kesediaan saling berani mengakui kelemahan dan kekurangan diri sendiri serta berani mengakui kelebihan orang lain', berdasarkan kajian rohaniawan Katolik dan rohaniawan Hindu, sikap **berani** bukan hanya ditunjukkan dengan **sikap pantang mundur** saat menghadapi tantangan dari lawan, tetapi menurut rohaniawan Islam sikap **berani** juga perlu dilandasi **kejujuran** (*amanah*). ketika mengakui kegagalan atau melanggar aturan dan bersikap **lapang dada** (*wus'ah*) untuk berani mengakui kealahannya dan kemenangan orang lain. Hal ini bisa dinamakan memiliki jiwa yang **sportif** dari prespektif rohaniawan Katolik dan guru PPKn. Keberanian yang dilandasi kebesaran jiwa untuk berani mengakui dengan jujur saat gagal atau salah ketika melanggar aturan, menurut rohaniawan Hindu mencerminkan jiwa **ksatria**. Ksatria merupakan satu kelompok dari *Catur Varna* (bukan *Kasta*), yang pengelompokannya berdasarkan **Guna** dan **karma**. **Guna** adalah sifat, bakat dan pembawaan seseorang. Sedangkan **karma**, artinya pekerjaan atau perbuatan. Di dalam menerima kekalahan, menurut rohaniawan Budha dan guru PPKn, diperlukan **kesabaran** dalam **menerima kekalahan**, dan **belajar untuk tidak iri hati** pada teman-temannya yang menang, seperti yang dikatakan Rohaniawan Budha. Sedangkan menurut Rohaniawan Budha dan Rohaniawan Katolik, bila anak mampu melakukan hal tersebut, ia telah berlaku **bijaksana**, serta mampu menempatkan adanya nilai **kebersamaan** untuk hidup berdampingan dengan orang

lain, seperti yang dikatakan oleh Guru PPKn bahwa dalam kehidupan bersama dengan orang lain, selalu ada yang lebih baik dari diri sendiri, namun ada juga yang lebih kurang baik dibandingkan dengan diri kita.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan kesediaan saling mempersiapkan generasi penerus dengan kualitas SDM yang lebih baik dari pendahulunya', berdasarkan kajian rohaniawan Islam dan guru PPKn, bahwa ditemukan adanya **nilai kepemimpinan (*imamah*)**. Seorang pemimpin sejati akan selalu berpikir bahwa ia tidak mungkin selalu menduduki peran di atas yaitu sebagai pemimpin. Kadang-kadang kita berada di atas (posisi pemimpin), namun pada kesempatan yang lain kita berada di bawah (posisi dipimpin) karena bola kehidupan selalu berjalan berputar, yang atas menjadi di bawah, yang bawah menjadi di atas. Anak yang melakukan permainan, akan dilatih untuk bersikap **bijaksana**, seperti yang dikatakan oleh Rohaniawan Budha, bahwa dalam suatu permainan, akan ada yang ditugaskan menjadi pemimpin dan ada yang ditugaskan menjadi pengikut. Pakar budaya Sunda, Rohaniawan Budha, dan Guru PPKn menambahkan bahwa dengan begitu seorang pemimpin akan **bertanggungjawab** untuk mempersiapkan generasi penerus dengan kualitas SDM yang lebih baik dari pendahulunya. Sedangkan menurut rohaniawan Islam, bawahan juga harus memiliki sikap **menghormati yang lebih tua (*ikram*)** dengan mendahulukan yang lebih tua sesuai aturan. Seorang anak dalam permainan akan dilatih untuk selalu bergantian posisi. Ketika ia ditugaskan menjadi pemimpin, ia akan mengajarkan teman-temannya mengatur strategi atau taktik, agar menang dalam

permainan. Menurut Guru PPKn, hal tersebut diharuskan adanya **kecermatan** dan **konsentrasi** dalam mengajarkan suatu hal pada teman-temannya yang lain sebagai pengikut. Rohaniawan Protestan menambahkan, hal tersebut menjadi **keterampilan** setiap individu dan kelincahan bergerak untuk selalu menyiapkan diri dan orang lain sebagai penerus bangsa.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan kesediaan saling menghargai antara kedua belah pihak', berdasarkan kajian rohaniawan Islam dan rohaniawan Katolik bahwa terdapat nilai **lapang dada (legowo atau wus'ah)** untuk bisa **saling menghargai** antar **kawan** dan **lawan**, seperti yang dikatakan oleh rohaniawan Protestan dan guru PPKn. Sejalan dengan itu, rohaniawan Budha menambahkan, hal tersebut termasuk perilaku yang **bijaksana** dan **murah hati**. Apabila diri kita kalah dari orang lain, baik itu dianggap lawan maupun kawan, kita harus bisa belajar untuk **tidak iri hati**, menurut guru PPKn. Seorang anak dalam permainan akan menghargai temannya yang kalah dan mengakui kelebihan temannya yang menang. Menurut rohaniawan Hindu, pada dasarnya, diri sendiri pun tak luput dari dua kekuatan ini. Kedua kekuatan itu sesungguhnya adalah saling berbeda seperti halnya dua kelompok yang saling bertarung untuk saling menjatuhkan lawannya sehingga yang tetap kuat bertahan sebagai pemenang. Kedua kekuatan itu disebut *rwa bhinneda* (yang berlainan atau bertentangan karena memang berbeda). *Rwa Bhinneda* tidak selamanya bertentangan, namun perbedaan ini bisa jadi perekat dan saling melengkapi jika mampu mengatur dan menggunakannya. *Rwa Bhinneda* contohnya baik-buruk, terang-gelap, kanan-

kiri, dan sebagainya. Dan hal keduanya ini terdapat dalam setiap ciptaan. Dalam konteks permainan ini boleh jadi seorang pemain secara bergantian kalah dan menang. Sikap dan **semangat juang** tatkala menang atau kalah hendaknya tetap sama. Menurut rohaniawan Islam, saat berada dalam posisi kalah maka diperlukan **usaha keras (sa'iy)** yang bisa digunakan untuk mencapai kemenangan. Menurut rohaniawan Katolik, jika seorang anak dalam permainan dibiasakan mengakui hal tersebut, anak belajar untuk selalu **optimis** menghadapi **kesulitan, tantangan,** dan **rintangan** yang semakin tinggi sehingga **tidak patah semangat** dan **rendah diri** ketika kalah, dan sebaliknya menurut rohaniawan Islam, anak dilatih **tidak sombong (tawadhu)** ketika menang. Menurut guru PPKn, ketika anak sudah mampu **saling menghargai** antara kedua belah pihak, maka anak sudah dilatih untuk memahami nilai **demokrasi**.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan kesediaan saling mengakui keberadaan orang lain yang didasari rasa saling membutuhkan', berdasarkan kajian rohaniawan Islam dan guru PPKn, terdapat **jiwa kepemimpinan (imamah)**. Seorang pemimpin yang baik akan mengakui bahwa ia akan selalu membutuhkan bawahannya sehingga ia harus tetap berlaku baik terhadap bawahannya, hal ini mencerminkan sikap **bijaksana**, menurut rohaniawan Budha. Bahkan seseorang yang bukan pemimpin pun harus mengakui keberadaan orang lain. Walaupun itu lawan, tidak menutup kemungkinan, suatu saat, ia akan saling membutuhkan mereka juga, meskipun hanya sebagai motivator untuk bersaing. Dampaknya adalah anak menjadi termotivasi untuk selalu belajar menjadi

lebih baik dari sebelumnya. Oleh karena itu, menurut pakar budaya Sunda dan Guru PPKn di dalam **kebersamaan**, anak bisa dilatih untuk memiliki sikap saling membutuhkan sehingga mudah untuk menjalin **kerjasama**, yang sejalan dengan pendapat rohaniawan Protestan, rohaniawan Katolik dan rohaniawan Budha. Menurut rohaniawan Islam, pengakuan keberadaan orang lain yang didasari rasa saling membutuhkan perlu didasari penghargaan terhadap **kesamaan gender (musawah)**, dimana terdapat sejumlah permainan yang dapat dimainkan oleh anak laki laki atau perempuan secara bersama-sama tanpa membedakan jenis kelamin. Menurut rohaniawan Hindu, perasaan saling membutuhkan terhadap keberadaan orang lain, dapat terwujud ketika setiap orang memahami **fungsi** dan **perannya** masing-masing, berdasarkan fase atau tahapannya. Jangan ada sikap **iri** dan **dengki** melihat tugas yang sudah dikerjakan sesuai fasenya masing-masing. Dengan kata lain, bahwa semua bekerja sesuai fungsinya **tanpa menyombongkan** jasanya, yang dinamakan **rendah hati (tawadhu)** menurut rohaniawan Islam.

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan kesediaan saling bertanggung jawab dalam mencapai tujuan bersama', berdasarkan kajian rohaniawan Katolik, Budha, pakar budaya Sunda dan guru PPKn bahwa untuk mencapai tujuan bersama diperlukan **kerjasama** dan **kekompakan**. Sikap untuk mau bekerjasama dinamakan **ta'awun** menurut rohaniawan Islam. Namun akan sulit mencapai tujuan bersama, jika tidak dilakukan **pembagian peran** berdasarkan fungsi dan tugasnya. Oleh karena itu, menurut rohaniawan Katolik diperlukan sikap **rela berkorban** untuk **disiplin mentaati** peran

yang harus dijalankan demi tercapainya tujuan kelompok. Adanya sikap rela berkorban sekalipun mendapat giliran mendapatkan peran yang mendapat beban atau lebih berat, menurut guru PPkn dan pakar budaya Sunda menunjukkan **tanggung jawab** untuk mengedepankan tercapainya tujuan kelompok. Oleh karena itu, menurut rohaniawan Islam, ditemukan nilai jiwa **kepemimpinan** (*imamah*), yang sejalan dengan pendapat rohaniawan Katolik, bahwa sebagai pemimpin anak dilatih melakukan koordinasi dalam membagi peran tiap-tiap anggotanya sesuai dengan **kekuatan** dan **kelemahan** masing-masing. Menurut rohaniawan Hindu jika anak mengetahui secara jelas apa **tugas dan kewajibannya secara seimbang** berdasarkan konteks tempat (*desa*), waktu (*kala*) dan situasi/kondisi (*patra*), maka anak yang tengah tumbuh akan belajar dari kehidupannya (*Children learn what they live*).

Nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnis Sunda untuk 'menunjukkan kesediaan saling merasakan senasib sepenanggungan dengan orang lain', berdasarkan kajian rohaniawan Katolik, anak belajar membangun **ikatan yang kokoh** dalam kelompok ketika menghadapi tantangan dari kelompok lain, juga dalam tujuan untuk mengalahkan kelompok lain. Semakin besar tekanan atau tantangan yang datang dari lingkungan, anak semakin terdorong untuk memiliki semangat **kebersamaan** yang diekspresikan dengan barisan yang tidak terlepas saat bermain. Rasa senasib sepenanggungan juga tercermin dari **rasa solidaritas** yang terbangun manakala melihat temannya dalam kesulitan, misalnya dengan berupaya membebaskan teman yang tertawan, dengan **tidak membiarkannya** begitu saja tertawan lawan. Menurut rohaniawan Budha, anak yang berperan menyelamatkan

tawanan untuk memancing musuh, tertanam nilai **kesetiakawanan** dan **belas kasih** (*karuna*), terhadap yang lain, karena ia berani mengambil peran yang **beresiko** menjadi tawanan **demi keselamatan** teman-temannya, yang menunjukkan sikap **tidak egois** dan **kemurahan hati**. Menurut pakar budaya Sunda dan Guru PPKn rasa senasib sepenanggungan dalam menjalankan prinsip **kebersamaan** dan **kekompakan**. tercermin ketika anak saling memberi semangat pada saat mengalami kekalahan dengan kelompoknya. Menurut rohaniawan Hindu, rasa senasib sepenanggungan mencerminkan nilai **persatuan** yang akan membentuk suatu kekuatan ibarat lidi yang diikat menjadi sapu lidi yang dilandaskan pada kesearahan tujuan dan kebersamaan dalam tekad.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diketahui bahwa nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) yang terkait dengan konsep silih asah adalah sebagai berikut:

1. Memiliki kemampuan dalam menciptakan visi dan misi untuk mencapai tujuan, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: musyawarah/kesepakatan, kerja sama, kebijaksanaan mengatur strategi.
2. Memiliki semangat untuk tetap teguh dan kuat dalam bertahan mencari jalan keluar dari masalah, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: teguh pendirian, kerja sama, keterampilan individu dan kelincahan bergerak untuk menjaga konsistensi semangat juang baik dalam posisi yang menyenangkan atau tidak menyenangkan.
3. Memiliki alat ukur untuk menambah ilmu pengetahuan sebagai alat dalam mencapai tujuan, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: ketepatan dan taktik/trik untuk menggunakan dan mengolah alat ukur tersebut guna mencapai tujuan yang dikehendaki.
4. Memiliki metoda dan cara untuk mempelajari suatu ilmu pengetahuan secara terstruktur, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: kerja sama dalam menuntut ilmu (*sharing* dengan orang lain), daya konsentrasi yang tinggi, kebijaksanaan

mengatur strategi dalam proses pembelajaran yang disertai vitalitas dalam menuntut ilmu pengetahuan.

5. Memiliki kemampuan mengelola (*manage*) sistem, didaktik dan metodik untuk mentransformasikan ilmu pengetahuan, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: kepemimpinan, kerja sama, kebijaksanaan mengatur strategi, taktik/trik, konsentrasi, ketelitian, kecermatan dalam mengelola perbedaan menjadi perekat dan saling melengkapi jika mampu mengatur dan menggunakannya.
6. Memiliki kesabaran, keuletan, tidak cepat bosan atau gampang menyerah dalam menuntut atau menyampaikan ilmu pengetahuan, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: lapang dada, qonaah, kerja sama, konsentrasi, kesabaran, taktik/trik, dan penuh vitalitas dalam menuntut ilmu pengetahuan.
7. Memiliki kemampuan untuk berpikir positif dan menerima hal-hal baru, bersikap transparansi dalam arti tidak ada sesuatu yang disembunyikan demi tercapainya optimalisasi, transformasi ilmu pengetahuan, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: kejujuran, disiplin terhadap aturan, kebijaksanaan, kehati-hatian, dan penuh vitalitas dalam menuntut ilmu pengetahuan.
8. Memiliki kejujuran dalam konteks penyampaian ilmu pengetahuan sehingga tidak menguntungkan salah satu pihak, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: kejujuran, kebijaksanaan, dan kerja sama.
9. Memiliki kemampuan bekerja secara berkesinambungan, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: keterampilan, disiplin, konsentrasi, kesabaran, dan kerja sama.

10. Memiliki kreatifitas dan keterampilan untuk hidup sejahtera, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: cerdas, mampu melihat peluang, dan daya konsentrasi.
11. Memiliki kemampuan untuk memperbaharui dan mengembangkan suatu ilmu pengetahuan, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: keterampilan, kemampuan berupa taktik/trik, konsentrasi, dan kerja keras.
12. Memiliki kemampuan untuk saling menilai kualitas ilmu pengetahuan di antara kedua belah pihak agar terjadi proses pencerdasan, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: rendah hati, cerdas, strategi berupa taktik/trik untuk belajar, dan kerja sama.
13. Memiliki keberanian untuk menguji hasil proses pencerdasan, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: rendah hati, keberanian, percaya diri, aktualisasi diri, kebijaksanaan, dan ketangguhan diri.
14. Memiliki sikap proaktif dalam berinisiatif mencari penemuan baru yang dijadikan tantangan untuk memacu kemampuannya, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: keterampilan, kelincahan bergerak, kebijaksanaan, kerja sama, dan disertai usaha keras.
15. Memiliki standar kompetensi yang melingkupi kompetensi intelektual, emosional, spiritual secara sinergis, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: mampu memprediksi, melihat peluang, dan cerdas.
16. Memiliki kemampuan untuk saling melengkapi dan saling memberikan manfaat bagi kedua belah pihak pada saat terjadi proses interaksi, yang ditunjukkan

dengan nilai-nilai: saling belajar, tidak egois, kebijaksanaan, kemurahan hati, strategi yang berupa taktik/trik, dan kerja sama.

17. Memiliki Kemampuan berkomunikasi untuk menyamakan persepsi agar tidak terjadi kesalahpahaman, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: keterampilan dalam berkomunikasi, musyawarah, kebijaksanaan, dan kerja sama.

Nilai-nilai kearifan lokal yang terkait dengan konsep silih asih (*local wisdom*) adalah sebagai berikut:

1. Menunjukkan kesabaran dalam menyamakan persepsi dari kedua belah pihak, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: musyawarah/kesepakatan, saling memahami, kesabaran saat menjalin kekompakan dan kerjasama
2. Menunjukkan pengorbanan untuk kepentingan individu di atas kepentingan bersama, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: lapang dada dalam menerima kekalahan dan peran yang ditetapkan berdasarkan aturan main, keikhlasan dalam mendukung kelompok, tidak egois pada kepentingan diri sendiri, bertanggung jawab.
3. Menunjukkan nilai-nilai luhur kepada sesama manusia dan sang Pencipta, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: mengabdikan diri sepenuhnya bagi sesama/lingkungan, mampu bersikap bijak untuk memilih mana yang baik dan buruk, tidak egois, kemurahan hati, kejujuran, kesabaran, bertanggung jawab, tidak iri hati, iman kepada Tuhan

4. Menunjukkan rasa tanggung jawab untuk menghargai hak dan kewajiban dirinya dan orang lain, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: melatih tanggung jawab, mengetahui tugas dan kewajiban, saling menghargai hak orang lain, menghargai kawan dan lawan, berlaku adil/seimbang.
5. Menunjukkan keteguhan hati yang disertai semangat dan tekad saat menghadapi rintangan, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai : bangkit dari kekalahan, bersemangat mengatasi tantangan, tahan terhadap godaan, keluhuran budi, keteguhan jiwa, ketetapan hati, ketenangan didasari konsentrasi, tidak mudah putus asa, teguh pendirian.
6. Menunjukkan perilaku disiplin untuk membatasi diri terhadap apa yang bukan haknya, serta mampu menghormati batasan dan setia menjaga batasan tersebut, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: mengetahui batas untuk mentaati peraturan, sopan, rasa hormat, disiplin terhadap aturan, tidak iri hati
7. Menunjukkan keinginan dalam mengekspresikan kasih sayang kepada sesama, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: kasih sayang, membantu teman, mengayomi, membimbing, memberi rasa aman.
8. Menunjukkan eksistensi rasa kasih sayangnya kepada orang lain sebagai bukti keberadaan dirinya, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: empati terhadap kebutuhan orang lain, mewujudkan/ mengaktualisasikan sifat-sifat bijak secara konsisten misalnya pemimpin yang mampu mengayomi dan melindungi anggotanya sehingga memiliki rasa aman, maka dengan sendirinya anggotanya

akan memberi kepercayaan pada pemimpinnya dan pemimpin dipantangkan untuk memusuhi sehingga anggota tadi akan bisa belajar mematuhi.

9. Menunjukkan kejujuran dan kesediaan menerima keadaan yang dikasihi apa adanya, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: melindungi dan mengayomi anggotanya sekalipun warganya itu paling kecil atau paling lemah tatkala ada hambatan, tantangan, ancaman, dan gangguan.
10. Menunjukkan kemampuan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: bekerjasama, kebersamaan, kekompakan, saling mendukung peran dan tugas, mengedepankan kepentingan kelompok, strategi untuk membagi peran.
11. Menunjukkan kebersamaan dan saling mendukung dalam keadaan suka maupun duka, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: memiliki semangat yang sama baik dalam posisi menyenangkan maupun tidak menyenangkan, saling memberi semangat untuk bangkit dari kekalahan.
12. Menunjukkan kemampuan mendamaikan kehidupan yang disertai penghargaan, kasih sayang, persatuan dan kesatuan, berbagi, serta perhatian, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: persatuan, kebersamaan, sopan, saling hormat, bersikap demokratis, menghargai perbedaan.
13. Menunjukkan kepedihan yang bisa dirasionalisasikan dan disublimasikan menjadi keikhlasan, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: keikhlasan menerima nasib berdasarkan peran yang telah ditentukan aturan main, siap berkorban jiwa, sabar

dalam menjalankan peran sekalipun tidak menyenangkan demi mengedepankan kepentingan kelompok

14. Menunjukkan perilaku saling memberi dan mau berbagi baik moril maupun materil, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: musyawarah untuk mencapai kesepakatan, kekompakan, kebersamaan, demokratis, kemurahan hati.
15. Menunjukkan kepedulian untuk memperhatikan terhadap kebutuhan dan kepentingan kepada orang lain, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: menolong kesulitan orang lain, peka terhadap kebutuhan orang lain.

Nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) yang terkait dengan konsep silih asuh adalah sebagai berikut:

1. Kesiediaan untuk menghargai dan mendorong relasi antarpersonal, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: kerja sama, menghargai orang lain, kebijaksanaan, dan tidak egois.
2. Kesiediaan untuk saling memahami kesederajatan tanpa memandang yang satu lebih tinggi dari yang lain, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: demokrasi, kebijaksanaan, saling menghargai, tidak egois, dan kerja sama.
3. Kesiediaan untuk saling menyumbangkan waktu, tenaga, dan pikiran dengan ikhlas, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: kemurahan hati, kebijaksanaan, kecermatan, dan kerja sama

4. Kesiediaan saling mengorbankan kepentingan pribadi demi terwujudnya tujuan silih asuh, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: murah hati, demokrasi, tanggung jawab, dan lapang dada.
5. Kesiediaan untuk saling menempatkan diri sebagai subjek dan objek dalam proses silih asuh, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: keterampilan, strategi membagi peran, kebijaksanaan, dan kebersamaan.
6. Kesiediaan untuk saling percaya yang dilandasi kejujuran dan keterbukaan yang tulus, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: jiwa kepemimpinan, kebijaksanaan, kejujuran, dan disiplin.
7. Kesiediaan saling menghargai hak dan kewajiban secara berimbang, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: disiplin, patuh terhadap aturan, kebijaksanaan, dan lapang dada.
8. Kesiediaan untuk saling berani mengakui kelemahan dan kekurangan diri sendiri serta berani mengakui kelebihan orang lain, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: menghargai perbedaan, kesabaran, dan lapang dada.
9. Kesiediaan untuk saling mempersiapkan generasi penerus dengan kualitas SDM yang lebih baik dari pendahulunya, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: kepemimpinan, kesamaan gender, tanggung jawab, kerja sama, keterampilan, dan kebijaksanaan.
10. Kesiediaan untuk saling menghargai antara kedua belah pihak, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: demokratis, kemurahan hati, menghargai kawan dan lawan, lapang dada, dan kebijaksanaan.

11. Kesiediaan untuk saling mengakui keberadaan orang lain yang didasari rasa saling membutuhkan, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: kepemimpinan, menghargai kawan dan lawan, lapang dada, kebijaksanaan, dan kerja sama.
12. Kesiediaan untuk saling bertanggung jawab dalam mencapai tujuan bersama, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: kepemimpinan, kebijaksanaan, disiplin, tanggung jawab, dan rela berkorban.
13. Kesiediaan untuk saling merasakan senasib sepenanggungan dengan orang lain, yang ditunjukkan dengan nilai-nilai: kepemimpinan, kebijaksanaan, dan kebersamaan.

V.2 Saran-Saran

1. Hasil penelitian identifikasi nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) dalam permainan tradisional etnis Sunda merupakan penelitian *pre-leminary* bagi penelitian selanjutnya untuk mengeksplorasi lebih lanjut hasil penemuan nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) pada etnis Sunda dari penelitian ini.
2. Pengembangan dari hasil penelitian identifikasi terhadap nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) dalam permainan tradisional etnis Sunda, selanjutnya perlu dikembangkan menjadi penelitian lanjutan untuk mengeksplorasi nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) sebagai nilai-nilai *living values* yang dapat diterapkan pada anak-anak usia sekolah tingkat dasar.

3. Secara implementatif, hasil identifikasi nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) dalam permainan tradisional etnis Sunda belum bisa diterapkan secara langsung pada anak-anak jika tidak dilakukan upaya untuk mengeksplorasi ke dalam nilai-nilai living values yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Pada kenyataannya, kita tidak mungkin hanya mengandalkan pihak sekolah untuk mengembangkan upaya pendidikan dan kebudayaan dalam menanamkan nilai, moral dan karakter pada anak. Di samping pendidikan dapat diselenggarakan melalui pelebagaan, masih terbuka lahan garapan yang dapat mewarnai pelestarian dan pengembangan kebudayaan. Dalam kenyataannya, kurangnya perhatian generasi muda pada nilai-nilai budaya bangsa, terkait dengan masih sedikit sekali bahan bacaan atau metode praktis untuk mengenalkan nilai-nilai budaya pada anak. Salah satu bentuk metode praktis untuk mengenalkan nilai-nilai budaya adalah melalui permainan. Dalam konteks pengenalan budaya, maka dapat ditawarkan permainan tradisional yang di dalamnya mengandung pesan-pesan moral yang didasari kearifan lokal (*local wisdom*) yang menyiratkan *world view* dari suku bangsa masing-masing. Pesan-pesan moral ini diterjemahkan ke dalam aturan permainan untuk membedakan mana perilaku baik-buruk, serta berperan untuk melatih anak mematuhi aturan. Jika dilakukan terus-menerus diharapkan dapat membentuk kebiasaan baik untuk menghasilkan karakter

yang baik, yang dapat berguna saat kelak ia memasuki masyarakat kultural di Indonesia.

5. Mengingat banyaknya jumlah etnis di Indonesia, maka sebagai tahap awal dipilih etnis Sunda di wilayah Jawa Barat sebagai *pilot project* yang merupakan salah satu bagian etnis di Indonesia. Budaya etnis Sunda, memiliki world view yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) yang berisi “*Silih asah, silih asuh, silih asih*”.
6. Penanaman nilai-nilai moral tidak bisa berlangsung begitu saja tanpa proses yang terus-menerus secara konsisten. Oleh karena itu, pesan-pesan moral di dalam permainan tradisional hanyalah sebagai salah satu sumbangan pengenalan nilai-nilai budaya sebagai lahan garapan di luar lingkungan rumah dan sekolah. Karena itu, perlunya penanaman nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) dari setiap suku bangsa di Indonesia melalui media permainan tradisional untuk dimasukkan ke dalam bagian kurikulum nasional.

Daftar Pustaka

- Bachri Talib, Syamsul. 2006. *Pengembangan Model Dialog Rekonsiliasi Antar Etnis Ke Arah Perubahan Prasangka Sosial Kepercayaan Eksistensial Dan Perilaku Kekerasan*. Penelitian. Malang
- Danandjaya, James. 1997. *Floklore Indonesia*. Jakarta. Gramedia.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1988. *Permainan Daerah Anak-Anak Jawa Barat*. Bandung.
- Departemen Pendidikan Nasional. 1991. *Pendidikan budi pekerti*. Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas. Jakarta
- Keats, Daphne. 2000. *Cross-Cultural Studies in Child Development in Asian Contexts Cross-Cultural Research*. Vol. 34, No. 4, 339-350. Sage Publications. USA.
- Linda, N.Eyre, Richard. 1995. *Teaching Your Children Values*. New York: Simons and Chuster.
- Newman. 2000. *Qualitative and Quantitative Methods*. Grasindo. Jakarta.
- Shaughnessy, J. J, Zechmeister, E. B., & Zechmeister, J. S. 2003, *Research Method in Psychology*. New York: McGraw-Hill.
- Siagian, Soetomo dkk. 2003. *Teknik Puroposive Sampling*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Suryalaga, Hidayat. 2006. *Rawayan Jati Konsep Pandangan Hidup Urang Sunda Dalam Prespektif Perbaikan Identitas Karaktyer Bangsa*. Bandung.

Tillman, Diane & Hsu, Dianna. 2004. *Living values for children ages 3 – 7*. Grasindo.
Jakarta

Tillman, Diane. 2004. *Living values activities for children ages 8 – 14*. Grasindo.
Jakarta

Tillman, Diane. 2000. *Living Values Activities for Young Adult*. Sterling Publishers
Private Limited. New Delhi

Tim Ditjenbud. 2000. *Strategi Pembinaan dan Pengembangan Kebudayaan
Indonesia*. Direktorat Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan Nasional

Warnaen. 2002. *Stereotip Etnis Ke Konflik Etnis*. Penelitian. Jakarta

Lampiran