

# Internalisasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter melalui *Kakawihan Kaulinan Barudak Buhun* di Komunitas 'Hong' Bandung

Nia Dewi Mayakania  
Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Bandung  
Jl. Buah Batu No. 212 Bandung 40265

## ABSTRACT

*This paper discusses educative values in Kakawihan Kaulinan Barudak Buhun (KKBb) based on analysis which refers to aspects of musical, language and literature, and games, meanwhile the process of values internalization within KKBb is implemented through habituating which refers to three components: knowing nature, culture and God. The research used qualitative method, collecting data through literature study, observation, interview, and analyzing documents. The purposes of the research are: a) to resocialize KKBb; and b) to be another alternative of learning process either in the formal, informal, or non-formal education, as one of character educational models which is based on aesthetic and ethic. The result of the research shows that children's games which are accompanied with song may develop children's characters to be an authoritarianial person.*

*Keywords: kakawihan kaulinan barudak buhun, character, and children*

## ABSTRAK

Tulisan ini membahas nilai-nilai edukatif di dalam *Kakawihan Kaulinan Barudak Buhun* (KKBb) berdasarkan kajian yang bertumpu pada aspek musikal, aspek bahasa dan sastra, serta aspek permainan, sedangkan proses internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam KKBb dilakukan melalui pembiasaan yang bertumpu pada 3 komponen yakni mengenal alam, budaya dan Tuhan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, pengumpulan data melalui studi pustaka, observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk a) mensosialisasikan kembali KKBb; dan b) dapat dijadikan sebagai suatu alternatif lain dalam proses pembelajaran di wilayah pendidikan formal, informal, maupun non-formal, sebagai salah satu model pendidikan karakter yang berbasis estetika dan etika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan anak yang disertai nyanyian dapat menumbuhkan karakter anak menjadi sosok individu yang memiliki kepribadian.

Kata kunci: *kakawihan kaulinan barudak buhun, karakter, dan anak*

---

## PENDAHULUAN

Masyarakat Sunda adalah sebuah etnis yang berada di belahan bumi Indonesia. Sebagai salah satu etnis, masyarakat Sunda tentu saja memiliki beragam pranata ke-

hidupan budaya tradisi yang merupakan simbol dan cerminan bagi kehidupan masyarakatnya.

Ditinjau dari letak geografis, wilayah Sunda merupakan wilayah yang sangat rentan terkontaminasi oleh budaya asing,

karena lokasinya yang berdampingan dengan wilayah ibukota Jakarta yang merupakan pintu masuknya beragam arus budaya asing. Kerentanan ini semakin hari semakin terlihat, terlebih dewasa ini dunia teknologi informasi sudah sedemikian jauh berkembang, bahkan hingga ke pelosok-pelosok wilayah yang terpencil sekalipun. Beragam arus teknologi informasi yang demikian deras perkembangannya, telah membawa dampak yang sangat signifikan terhadap perubahan perilaku budaya masyarakat.

Pengaruh budaya dan teknologi informasi yang demikian deras tersebut, telah sedemikian jauh menyusup ke dalam relung-relung kehidupan manusia, dan kondisi ini telah membawa akibat yang sangat kompleks, terutama di dalam menentukan laju perkembangan arah pendidikan anak bangsa. Homogenitas atau heterogenitas budaya adalah dampak globalisasi yang kini merambah di seantero bumi Indonesia, terlebih di wilayah etnis Sunda. Budaya asing telah memberi warna yang dominan di dalam menentukan arah perkembangan nilai-moral dan etika anak bangsa. Carut-marutnya nilai-nilai moral dan etika di dalam masyarakat Sunda dewasa ini, menjadi tantangan bagi dunia pendidikan untuk berbuat sesuatu guna mengantisipasi perihal fenomena globalisasi seperti yang tertuang ini.

Beragam fenomena budaya yang menampakkan pengaruh globalisasi tersebut, dapat terlihat dari berbagai perilaku kehidupan masyarakat dewasa ini. Sauri (2009: 7) mengatakan bahwa indikator tersebut terlihat dari praktik sopan santun para siswa yang kini sudah memudar. Hal ini bisa terlihat dari cara berbicara sesama mereka, perilakunya terhadap guru dan orang tua, baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Kondisi tersebut lebih diperparah lagi dengan semakin pesatnya perkembangan di bidang teknologi dan in-

formasi. Hal ini telah menyebabkan anak cenderung bersifat individualistis.

Uraian tersebut merupakan indikator bahwa pendidikan karakter, khususnya di kalangan anak-anak, telah memudar. Oleh karenanya, dipandang perlu untuk segera menggalakkan kembali pendidikan karakter yang nyaris hilang dari kehidupan masyarakat. Tentang pendidikan karakter ini, semestinya dilakukan kepada individu sedini mungkin dengan menerapkan pendidikan nilai, mulai dari lingkungan keluarga sampai kepada lingkungan yang lebih luas, semenjak kanak-kanak hingga dewasa. Idealnya pendidikan nilai itu, semestinya bersandar pada nilai-nilai budaya masyarakat dan nilai-nilai agama yang diyakini masyarakat. Sumaatmadja (2003: 39) mengatakan bahwa pembangunan dan pembinaan SDM yang tangguh oleh seluruh lapisan masyarakat, bukan hanya terarah kepada aspek intelektual, keterampilan, dan etos kerjanya, melainkan---yang lebih utama---kepada aspek moral dan mentalnya, karena manusia seutuhnya adalah manusia yang memiliki keseimbangan antara aspek moral-mental dengan aspek kecerdasan-kecendekiaan, keterampilan, dan etos kerjanya. Oleh karena itu, proses pemanusiaan individu menjadi pribadi (individu yang memiliki kepribadian), menyangkut bidang pendidikan yang luas dan komprehensif meliputi; pendidikan umum, pendidikan akademik, dan pendidikan keterampilan. Semua aspek pendidikan yang menyangkut spiritual, mental, moral, intelektual, dan keterampilan, sebaiknya tidak hanya diproses di sekolah, melainkan harus dilakukan juga oleh semua lembaga yang ada di masyarakat.

Salah satu lembaga yang berkiprah di sektor permainan tradisional dan pembinaan karakter anak-anak adalah Komunitas Hong. Untuk membina karakter anak idealnya haruslah melalui perangkat yang dekat dengan dunia anak-anak dan

bersandar pada nilai-nilai kearifan seni budaya lokal seperti yang diungkapkan Bandem (2000: 31) bahwa seni tradisi sudah teruji dapat memberikan nilai kearifan yang dapat dijadikan pijakan; melangkah dengan pijakan yang kokoh dan jelas, akan menghindarkan diri dari kegamangan. Lebih jauh Bandem pun berpendapat bahwa melalui nilai-nilai yang ada dalam seni tradisi, kita dapat belajar memahami tentang semangat komunalitas, partisipasi, dan juga dedikasi. Komunalitas memiliki kecenderungan pemilikan dan pemakaian hak secara kolektif, sementara solidaritas menjadi perekat kehidupan mereka. Kesenian yang mereka ciptakan lebih dihadirkan sebagai kebutuhan bersama.

Sementara itu Abdullah Mustafa (dalam Koran Pikiran Rakyat 24 April 1997) mengatakan bahwa dunia anak-anak--- termasuk fantasi, imajinasi, dan tantangan kreativitasnya---pada dasarnya merupakan modal yang sangat vital terhadap kemungkinan terbentuknya suatu kepribadian manusia secara utuh. Jika kepribadian seorang manusia nantinya diterima sebagai sebuah proses, maka bahan dasarnya adalah dunia anak-anak. Bagaimana format yang akan terbentuk nanti, tentunya akan sangat tergantung pada bahan dasarnya.

Bermain adalah dunianya anak-anak. Di Komunitas Hong ini, anak-anak diajak untuk mengenal beragam jenis kekayaan budaya tradisi Sunda, khususnya permainan anak-anak tradisi Sunda, termasuk permainan yang berupa *Kakawihan Kaulinan Barudak buhun* (KKBb).

Berpijak pada uraian ini, kiranya perlu ditelusuri lebih jauh, apa dan bagaimana proses internalisasi nilai-nilai pendidikan karakter melalui *Kakawihan Kaulinan Barudak buhun* yang dilakukan Komunitas Hong.

Sebelum menginjak pada pembahasan, kiranya perlu diketahui secara definitif tentang hal yang berkaitan dengan judul tulisan.

Internalisasi: Berasal dari kata 'internal-

ization' yang berarti 'of or in the side' yang berarti sesuatu yang berkaitan dengan pengertian 'dalam'. (Hornby, 1973: 516).

Di dalam lingkup pendidikan, internalisasi diartikan sebagai suatu proses yang dapat menjadikan nilai-nilai pendidikan berada di dalam diri peserta didik.

Nilai: merupakan seperangkat keyakinan, idea atau konsep standar atau prinsip, dan harga yang dimiliki seseorang atau sekelompok orang yang bersifat abstrak yang dijadikan pedoman dalam bertindak dan bertingkah laku, dan karena sifatnya yang abstrak, nilai hanya dapat dilihat melalui indikator-indikatornya (Sumantri, 2009: 5).

Pendidikan karakter: *In character education, it's clear we want our children are able to judge what is right, care deeply about what is right, and then do what they believe to be right-even in the face of pressure from without and temptation from within* (Dr. Thomas Lickona).

*Kakawihan Kaulinan Barudak Buhun*: Adalah suatu nyanyian anak-anak tempo dulu (kuno) di tatar Sunda, berupa *sekar tandak* (terikat oleh ketukan irama) yang disajikan dalam suatu permainan.

Komunitas Hong: Suatu komunitas yang berkiprah di sektor permainan tradisional, berlokasi di Dago Pakar Bandung.

## PEMBAHASAN

### Deskripsi 2 buah sampel KKBb

#### 1). Lagu Permainan *Ayang-ayang Gung, Laras Salendro*

/ 0 2 1 2 1 1 / . 1 2 3 2 3 3 /  
*Ayang - ayang gung gung goong - na ra - me*  
 / . 3 5 1 5 1 1 / . 1 5 4 5 4 4 /  
*me - nak Ki Mas Ta - nu nu ja - di Wa - da - na*

*Naha mana kitu, tukang olo-olo  
 Loba anu giruk, runkad jeung kumpeni  
 Niat jadi pangkat, katon kagorengan  
 Ngantos kangjeng dalem, lempa lempi lempong  
 Ngadu pipi jeung nu ompong.*

## Tata Permainan

Anak-anak membentuk barisan, satu barisan (ke pinggir) kira-kira 4 orang anak, demikian pula barisan ke dua, ke tiga, ke empat, dan seterusnya. Barisan berbanjar ini kemudian bersiap dengan cara satu sama lain anak saling 'pakaleng-kaleng' (saling berpegangan bahu). Kemudian mereka serempak berjalan sambil melangkahkan kaki masing-masing, diiringi lagu *Ayang-ayang Gung* yang mereka nyanyikan bersama pula. Jika arena pertunjukannya berbentuk lingkaran, mereka bisa terus berkeliling sampai mereka lelah, namun jika pertunjukan dilakukan di jalanan, mereka akan mempertunjukkannya secara bolak-balik hingga mereka lelah. Demikian seterusnya dilakukan secara berulang-ulang hingga dianggap cukup, barulah berhenti.

### 2). Lagu Permainan *Tokecang, Laras Salendro*

//: 2 1 1 2 1 1 1 / 2 1 5 3 3 1 /  
*To-ke cang to-ke cang ma - lik pen - dil tos-blong A-*  
 / 2 1 1 1 2 1 1 1 / 2 1 5 4 4 ://  
*ngeun ka -cang angeun kacang sa - pari - uk ko-song*

## Tata Permainan

Permainan ini bisa dilakukan oleh 3, 4, 5, ataupun oleh 6 orang anak pada setiap kelompok. Para pemain berkeliling mem-



Gambar 1  
 Anak-anak Komunitas Hong sedang bermain *Ayang-ayang Gung* di depan Para Pengunjung (Foto: reproduksi koleksi Komunitas Hong)

bentuk lingkaran sambil berpegangan tangan. Ketika mulai menyanyi, sambil mengayunkan tangannya. Pada baris pertama lagu mereka masih belum melakukan gerakan badan, tetapi ketika mulai baris yang ke dua yakni pada kata "*angeun kacang*" mereka mulai berjalan untuk menyelusup masuk di antara tangan dua orang pemain yang saling berpegangan, sehingga anak yang tangannya diterobos atau diselusupi, akan memutarakan badannya sehingga posisi para pemain akan saling membelakangi. Dalam posisi ini pun mereka tetap bernyanyi dan ketika sampai pada baris ke dua lagi seperti tadi, mereka menyelusup kembali di antara tangan kedua orang rekannya, tetapi kali ini mereka menyelusup dengan jalan mundur. Seperti tadi, anak yang diselusupi akan segera memutarakan badannya sehingga posisi pun akan kembali seperti semula. Demikianlah seterusnya.

## Nilai-nilai KKBB secara Kontekstual

Merriam (1964: 222-226) mengatakan bahwa di dalam dunia musik, terdapat 10 fungsi utama musik. Sebagai bagian dari musik, KKBB pun memiliki fungsi-fungsi seperti yang diungkapkan Merriam di antaranya adalah:

Sebagai media pengungkapan emo-



Gambar 2  
 Anak-anak Komunitas Hong sedang bermain *Tokecang* (Foto: Koleksi Nia Dewi Mayakania)

sional, musik dapat menjadi wahana bagi berbagai maksud dan tujuan penciptanya. Ia dapat difungsikan sebagai media untuk melukiskan beragam rasa seperti: kekaguman pada dunia ciptaan Tuhan, rasa sedih, rasa rindu, rasa birahi (seksual), rasa bangga, rasa senang dan lain-lain. Demikian pula halnya dengan ihwal kehadiran KKBb.

Sebagai kesenangan estetis. Dalam KKBb persoalan estetika jelas terlihat di dalam berbagai unsur penunjangnya, baik dalam unsur musikalnya maupun di dalam unsur bahasa dan kesusastraannya. Tentang perihal ini Ki Hadjar Dewantara (1962: 335) mengatakan bahwa jika anak-anak sedari kecil sudah dibiasakan merasakan beragam sifat keindahan maka --- menurut paedagogi--- proses internalisasi segala sifat indah sudah dimulai, dan kemampuan akan hal ini semakin hari akan semakin bertambah, sehingga mereka akan dapat membedakan keindahan yang satu dengan yang lainnya. Jadi dengan kata lain pendidikan estetika ini akan menjadi landasan bagi pembentukan pendidikan etika dan moral. Soemardjo (2000: 246-248) mengatakan bahwa seni yang sejati sudah barang tentu bermoral, moralnya adalah keindahan itu sendiri, sebab keindahan adalah kebaikan dan kebenaran. Sejalan dengan pemikiran para pakar tersebut, Cassirer (1987: 209) mengatakan pula bahwa seni dapat dilihat sebagai rencana bagi kebenaran moral. Seni ditangkap sebagai suatu kiasan, suatu ibarat, maksud etis yang diselimuti bentuk inderawi yang memuat sejumlah nilai baik yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik. Nilai intrinsik di dalam seni merupakan hasil pengolahan medium wujud yang disebut kaidah-kaidah estetika dan dapat menggugah perasaan, menebarkan pesona keindahan, kegembiraan, kepuasan, kemuliaan, dan keagungan kepada para penikmatnya.

Jika disimak dengan seksama, melodi lagu-lagu di dalam KKBb senantiasa mencautkan luapan-luapan kegembiraan yang

dapat menyehatkan jiwa anak.

Musik memiliki fungsi sebagai hiburan. Pada semua etnis di belahan dunia ini, musik senantiasa difungsikan sebagai hiburan. Fungsi musik sebagai hiburan, jelas terdapat di dalam KKBb. Dockett dan Fleer (2000: 15-16) menyebutkan bahwa anak-anak menggabungkan diri ke dalam permainan, tiada lain adalah untuk mendapatkan kesenangan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Ki Hadjar Dewantara pun (1962: 244-252) menekankan bahwa apapun bentuknya, permainan anak-anak itu haruslah menyenangkan, karena kegembiraan merupakan pupuk bagi pertumbuhan jiwa anak. Di samping itu terdapat hubungan yang erat antara latihan keolah-ragaan dan permainan anak-anak dengan tumbuhnya budi pekerti.

Musik memiliki fungsi sebagai representasi simbolik. Pada semua masyarakat di berbagai wilayah di dunia, musik senantiasa memiliki fungsi sebagai lambang dari hal-hal, ide-ide, juga tingkah laku manusia. Namun demikian, Kaplan dan Manners (2002: 170) menyebutkan bahwa sering ada ketidakselarasan antara norma-norma, nilai-nilai, dan *ideal-ideal* yang terungkap dalam suatu budaya dengan perilaku nyata orang-orang atau bangsa yang bersangkutan, dan fenomena ini merupakan pertentangan antara budaya "*real*" dengan budaya "*ideal*". Lebih jauh lagi Bandem (2000: 31) mengatakan bahwa membicarakan nilai-nilai tentu saja tidak hanya membicarakan sesuatu yang langsung berkaitan dengan kepentingan praktis, melainkan banyak hal yang sifatnya lebih esensial.

Dalam KKBb pola-pola ritmisnya mencautkan sifat esensialnya berupa simbol-simbol dunia kehidupan anak-anak yang sarat dengan nuansa kegembiraan, kesenangan, keceriaan, dan lain-lain.

Sebagai respon fisik, Djohan (2006: 55) mengatakan bahwa melalui musik dan suara, gangguan di dalam keseimbangan ma-

nusia juga keseimbangan individu dengan alam, dapat diperbaiki. Perihal ini menjadi indikator bahwa musik dapat difungsikan untuk berbagai hal yang berkaitan dengan "reaksi jasmani". Dalam KKBb gerakan-gerakan tubuh di dalam permainannya senantiasa sinergi dengan alunan melodi *kawihnya*.

Kontribusi musik sebagai wahana integrasi masyarakat. Sebagian besar peneliti menyatakan bahwa pertunjukan-pertunjukan musik tradisional dapat menimbulkan rasa kebersamaan dalam hati (para pemain dan penonton); kebersamaan dalam satu masyarakat yang mempunyai satu sistem nilai, satu gaya kehidupan, dan satu gaya kesenian. Dalam KKBb pun jelas terlihat bahwa anak-anak yang terlibat di dalamnya, satu sama lainnya berupaya untuk menyatu dan larut di dalam nuansa kebersamaan. Musik dikatakan sebagai perilaku sosial yang kompleks dan universal. Demikian pula halnya dengan dunia anak-anak. Sebagai bagian dari masyarakat, anak-anak tidak dapat lepas dari lingkungannya. Banyak bukti menunjukkan bahwa anak-anak lebih cepat mengembangkan kompetensi musikalnya yang merupakan hasil dari proses belajarnya dan interaksi dengan lingkungannya (Djohan, 2006: 43-44). Musik tidak hanya memberikan anak sebuah media interaksi sosial, ruang bebas untuk mengeksplorasi perilaku sosial tetapi juga menimbulkan akibat sebaliknya berupa potensi aksi dan transaksi.

Musik memiliki fungsi komunikasi. Lagu vokal (seperti dalam KKBb), yang menyampaikan pesan yang terkandung dalam syair (*rumpaka*) nyanyian merupakan sejenis komunikasi. Namun demikian musik itu sendiri pun (tanpa *rumpaka*) dapat mengkomunikasikan sesuatu, hanya mungkin apa yang disampainya itu tidak diketahui dengan pasti; apa, bagaimana, dan kepada siapa musik tersebut dikomunikasikan. Musik bukanlah bahasa universal yang dapat dimengerti oleh siapa saja, di mana

saja, karena setiap jenis musik lahir dan tumbuh pada suatu masyarakat tertentu dengan kebudayaannya. Syair atau *rumpaka* yang ada dalam KKBb sangat beragam bentuknya. Mulai dari sastra yang terikat hingga sastra bebas, bahkan terdapat pula kata/kalimat yang tidak memiliki arti samasekali (karena hanya berupa ungkapan emosi anak sesaat secara spontan). *Consequently, I find that the subculture of childhood is in itself culture, which has its own taboos, values and symbol systems which are reflected in the spontaneous underground literature of the play rhymes of children.* (Romet, dalam Bunbury, 1980: 7).

Apa yang diungkapkan Cheryl Romet kiranya dapat dicermati pula dalam sebagian syair-syair KKBb, lebih jauh Bunbury (1980: 8) sebagai seorang etnomusikolog mempertegas perihal ini sebagai berikut:

*Children, through their play rhymes, parody adult conventions and taboos. Their observation of adult behavior provides exciting material with which to mock adult taboos and to punctuate adult conceit and pretensions.*

*Many of the natural play rhymes of children are concerned with what the adult world considers to be forbidden and rude topics. Consequently, the rhymes are secretly and excitedly transmitted from one child to another, out of the range of adult ears.*

Selanjutnya Merriam pun mengatakan bahwa fungsi musik yang paling utama adalah sebagai 'Penguatan terhadap konformitas sosial'. *"Songs of social control play an important part in a substantial number of cultures, both through direct warning to erring members of the society and through indirect establishment of what is considered to be proper behavior."*

Dari kutipan tersebut, tersirat bahwa lagu-lagu yang bernuansa kontrol sosial pada kenyataannya dapat memainkan peranan penting di dalam mengkritisi orang-orang yang tidak mengindahkan norma-norma sosial budaya yang berlaku di masyarakat,

dengan kata lain nyanyian dapat dijadikan sebagai media untuk menggiring orang-orang agar mereka dapat berperilaku baik dan benar sesuai dengan norma-norma budaya masyarakatnya.

Dalam KKBB, fenomena tersebut di antaranya dapat terlihat dalam lagu *Ayang-ayang Gung*, yang dalam syairnya mengungkapkan bahwa jika seseorang ingin mendapatkan pangkat atau kedudukan yang tinggi, maka ia haruslah 'berbaik hati' terhadap penjajah (kompeni/Belanda) meskipun dengan cara yang tidak baik (Soepandi & Oyon, 1985: 88-89).

Musik sebagai wahana mitos, legenda, dan cerita sejarah, pada dasarnya ikut menyambungkan sebuah masyarakat dengan masa lampau. Sebagai wahana pengajaran adat, musik menjamin kesinambungan dan stabilitas kebudayaan sampai generasi penerusnya. Pada dasarnya musik berfungsi sebagai sarana pendidikan. Melalui lagu, masyarakat dapat belajar adat-istiadat, nilai-nilai, dan pandangan hidup.

*Further, music is in a sense a summatory activity for the expression of values, a means whereby the heart of the psychology of a culture is exposed without many of the protective mechanisms which surround other cultural activities. In this sense, it shares its function with others of the arts. As a vehicle of history, myth, and legend it points up the continuity of the culture; through its transmission of education, control of erring members of the society, and stress upon what is right, it contributes to the stability of culture. And its own existence provides a normal and solid activity which assures the members of society that the world continues in its proper path. (Merriam, 1964: 224)*

Duverger (1980: 10) pun dalam hal ini mengatakan bahwa pendidikan yang mewariskan peradaban dan warisan sosiokultural pada umumnya, akan mempengaruhi kita terutama bagaimana cara kita menafsirkan alam semesta yang fisik; kita melihat benda-benda melalui pendidikan sebagaimana melalui kaca-kaca berwarna; juga psikologi individual akan mempenga-

ruhi tafsiran kita dalam menganalisa kepribadian dengan landasannya bersandar pada pengaruh sosio psikologis yang terkait dengan fakta-fakta fisik.

Sebagai suatu warisan budaya, di dalam KKBB pun tercermin beragam nilai-nilai budaya Sunda yang diwariskan generasi pendahulu.

### Nilai-nilai KKBB secara Tekstual

#### a). Nilai-nilai dalam unsur musikal

Dewantara (1962: 249) mengatakan bahwa ritme sangat berpengaruh terhadap terbentuknya budi pekerti yang lurus (harmonis). Sejalan dengan itu Soepandi (1975: 63) pun mengatakan bahwa ritme bisa mempengaruhi kita, terutama pada getaran jiwa sehingga menimbulkan gerak jiwa kita ikut tergugah, bahkan seorang anak kecil pun akan mengangguk-anggukan kepalanya bila mendengar ritme lagu. *Embat* cepat dalam KKBB inilah yang memberi kesan bahwa lagu-lagu anak bersifat gembira.

Lebih jauh lagi Ki Hadjar Dewantara pun (1962: 285) mengungkapkan bahwa instink yang ada dalam kehidupan anak bukan hanya *motorische instincten* melainkan juga terdapat *aesthetische instincten*, termasuk di dalamnya *rhythmische instincten*. Ketiga instink tersebut dapat kita lihat pada kehidupan anak sehari-hari. Hal ini terlihat jelas dengan penuangan wujud instink tersebut seperti ketika ia menyanyi dan atau menari. Ia bergerak berdasarkan wirama, baik yang didengarnya maupun yang ia buat sendiri. Itu semua merupakan kebiasaan anak. Di Indonesia---yang rakyatnya amat musikal---dalam beragam permainan anak-anak terlihat adanya perpaduan antara *aesthetische* dan *rhythmische instincten*.

Perihal penguasaan dan pemahaman terhadap lagu, ternyata hal ini dapat meng-

asah kepekaan musikal anak. Ritme bisa berpengaruh pada anak terutama pada getaran jiwanya sehingga menimbulkan gerak jiwanya ikut tergugah. Seorang anak kecil berumur satu setengah tahun akan mengangguk-angguk kepalanya bila mendengar ritme lagu (Soepandi, 1975: 73). Lagu akan mudah dipelajari, jika diiringi gerakan-gerakan badan, karena pada dasarnya anak bersifat *senso-motoris* dan musik dapat membawa pengaruh positif terhadap tumbuh-kembangnya kejiwaan anak (Bigot, t.t.: 3). Sementara itu Rhonda Bunbury pun mengatakan bahwa *the child learns to move in rhythm and sing in tune by playing with others* (Bunbury, 1980: 9).

Menurut pengamatan para pakar pendidikan, permainan anak-anak yang disertai nyanyian, dapat membentuk budi pekerti manusia yang harmonis, Berikut ini adalah pendapat Ki Hadjar Dewantara:

Dalam satu hal maka permainan anak-anak bangsa kita itu mempunyai corak yang istimewa, yaitu bahwa kebanyakan permainan-permainan anak-anak bangsa kita dilakukan dengan nyanyian. Hal ini memang sangat sesuai dengan sifat kebudayaan kita, dalam mana lagu dan nyanyian mempunyai kedudukan yang penting. Bangsa kita adalah bangsa yang sangat musikal, sangat gemar pada lagu dan nyanyian. Ingatlah kita pada sistem pengajaran yang disebut '*antroposofis onderwijs*' ciptaan Rudolf Steiner. Sistem antroposofis, yang bermaksud mengembalikan cara pendidikan dan pengajaran dari sifatnya yang 'intelektualistis' kepada sifat "kemanusiaan" dalam pokoknya mempergunakan pengaruh '*rhythme*' yaitu 'wirama' untuk mencapai terbentuknya budi pekerti yang lurus atau 'harmonis'. Berjenis-jenis latihan dan pengajaran diciptakan oleh Steiner yang semuanya disebut '*Eurhythmie*' yang berarti 'wirama indah' dan berisi latihan-latihan yang mengandung kesenian. (Dewantara, 1962: 248-249)

Dari uraian tersebut jelas kiranya bahwa musik (baca: KKBb) sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembangnya kepribadian anak juga dapat membentuk budi

pekerti yang baik. Melalui penguasaan musik, anak akan diajak untuk mengasah kepekaan rasanya.

b). Nilai-nilai dalam unsur Bahasa dan Sastra

Dalam hal ini jelas bahwa anak-anak yang mempelajari dan melakukan KKBb akan dapat memahami bahasa dan kesusastraan Sunda. Bahasa yang dipergunakan dalam KKBb tentu saja mayoritas bahasa Sunda, oleh karenanya dalam hal ini mereka akan banyak mengenal kosa kata bahasa Sunda. Bentuk kesusastraan Sunda yang dapat mereka pahami paling tidak adalah bentuk *purwakanti* karena bentuk ini banyak terlihat dalam beberapa syair KKBb (lihat contoh syair lagu *Ayang-ayang Gung* dan *Tokecang*). Penggunaan bahasa Sunda merupakan salah satu cara yang dapat menyadarkan mereka tentang betapa pentingnya bahasa Sunda (sebagai bahasa ibu) dalam membangun karakter orang per orang. Perihal ini diungkapkan oleh Alwasilah (2006: 47) bahwa bahasa daerah---dalam hal ini bahasa Sunda---lazimnya merupakan bahasa ibu yang memiliki keterikatan emosional dengan para penuturnya dan melambangkan kekayaan batiniah mereka. Dalam sejarahnya, melalui bahasa daerah inilah subkultur akan dibangun.

c). Nilai-nilai dalam unsur Permainan (*kaulinan*)

Ditinjau dari peran sertanya sebagai anggota, dalam Komunitas Hong dan juga KKBb jelas terlihat bahwa anak yang terlibat di dalamnya akan belajar untuk dapat hidup berkelompok atau bermasyarakat sebagai fitrah manusiawi yang harus dijalankannya.

Sudah menjadi kodrat manusia untuk hidup berkelompok/ bermasyarakat, karena masyarakat terdiri daripada kumpulan kelompok manusia. Kehidupan manusia perseorangan ditentukan oleh kelompok-

kelompok di mana ia menjadi anggota. Ia lahir sebagai seorang makhluk yang tidak berdaya walaupun mempunyai benih-benih sifat sebagai manusia, akan tetapi tanpa pergaulan dan hubungan dengan sesama manusia sifat-sifat kemanusiaannya tidak akan dapat berkembang (Suhamihardja, 1972: 21).

Dalam permainan yang bersifat kelompok ini, terkandung makna bahwa anggota kelompok hendaknya dapat bekerjasama untuk melakukan suatu permainan yang kompak dan harmonis. Di samping itu, dengan larutnya seorang anak di dalam komunitasnya akan melatih dirinya untuk dapat bertindak lebih 'dewasa'. Ungkapan tersebut dituangkan oleh para pakar pendidikan lainnya sebagai berikut, "*Children at play have two concern . . . the process of growing up is the process of 'socialization' and this involves both a personal imaginative identification with the environment and learning how to manage interpersonal relation.*" (Turner, 1969: 141).

*Our definition of play incorporates several elements which, when combined contribute to the disposition to play and the communication of this to others. The play that occurs does so in a social and cultural context and reflects children's understanding of the things that are valued within that context* (Dockett and Fleer, 2000:18).

Sejalan dengan konteksnya sebagai permainan kelompok, maka dalam KKBb selain merefleksikan 'nilai kebersamaan' di dalam permainan seperti ini pun terlihat dengan jelas bahwa anak-anak sebagai pemain harus dapat bergerak sesuai dengan irama lagu yang dibawakannya (melatih dan memahami kepekaan musikal). Di samping itu, mereka pun dapat melatih kelenturan tubuhnya (berolahraga) yang dapat menyehatkan jasmani mereka. Indikator karakter lainnya adalah, paling tidak anak-anak dalam tata cara permainan ini akan digiring untuk mengenal dan memahami nilai-nilai: kejujuran, kepatuhan, introspeksi, gotong-royong, hormat, tenggang rasa, disiplin, *leadership*, dan lain-lain.

Di dalam permainan-permainan tersebut--yang menggunakan nyanyian--seorang anak akan senantiasa larut di dalamnya dan menjaga kekompakkan di antara mereka. Di samping itu anak-anak pun secara mutlak harus menguasai nyanyiannya, karena hal itu akan menjadi prasyarat bagi anak untuk diterima di dalam kelompoknya. Keanggotaan (dalam) kelompok adalah salah satu aspek dari konsep 'aku anak-anak'; keanggotaan kelompok berhubungan dengan kebutuhan anak untuk diterima (Surachmad, t.t.: 108). Kilpatric (Bigot, tt: 3) menyatakan bahwa, *what the children think and feel as they act is probably the largest factor in determining what traits shall go into their character.* Demikian pula halnya dengan anak-anak yang bermain KKBb.

*Kaulinan* (permainan) merupakan sesuatu produk budaya yang tercipta karena pada dasarnya manusia adalah makhluk bermain (*homo ludens*). Tentang betapa pentingnya fungsi dan peranan permainan di dalam konteks kehidupan masyarakat, diungkapkan oleh filosof Driyarkara (Bastaman, 2001: 112) sebagai berikut:

Bermainlah dalam permainan, tetapi jangan main-main !  
Mainlah dengan sungguh-sungguh, tetapi permainan jangan dipersungguh.  
Kesungguhan permainan, terletak dalam ketidaksungguhannya,  
sehingga permainan yang dipersungguh, tidaklah sungguh lagi.  
Mainlah dengan Eros, tetapi janganlah mau dipertunjukkan Eros.  
Mainlah dengan Agon, tetapi janganlah mau dipertunjukkan Agon  
Barangsiapa mempermainkan permainan, akan menjadi permainan permainan  
Bermainlah untuk bahagia, tetapi jangan mempermainkan bahagia

### **Tahapan Proses Internalisasi Nilai berdasarkan konsep Komunitas Hong**

Menurut hasil wawancara dengan M. Zaini Alif (pimpinan Komunitas Hong), penamaan komunitas yang didirikannya

'Hong' bersumber pada kata "hong..!" yang biasa dilontarkan pada permainan *Ucing Sumpat* (petak umpet), ketika *si ucing* menemukan lawannya yang sedang bersembunyi. Jadi kata 'hong' di sini mengandung pengertian 'bertemu'. Itu sebabnya penamaan komunitasnya dinamakan 'hong' agar anak yang tergabung di dalamnya dapat 'bertemu' dengan Tuhannya.

Dalam Komunitas Hong berpijak pada 3 komponen penting yang harus dilalui oleh setiap anggotanya, yaitu:

a. Mengetahui alam

Dalam komponen ini anak-anak diupayakan agar dapat mengetahui alamnya. Pengenalan dan pemahaman akan alam diperkenalkan melalui beragam permainan yang bahan dasarnya menggunakan kekayaan alam seperti batu, tanah, pohon, air, dan binatang. Dalam KKBb permainan yang menggunakan vokabuler 'batu' terlihat di antaranya dalam permainan *Pacublek-cublek Uang* dan yang melibatkan unsur pohon disalurkan lewat syair lagu seperti *Perepet Jengkol*, *Tongtolang Nangka*, *Tokecang*, dan lain-lain. Adapun yang melibatkan keberadaan/nama binatang terlihat dari adanya permainan *Oray-orayan*, *Ucang angge* (ada kata 'anjing'), dan lain-lain.

b. Mengetahui budaya

Upaya yang dilakukan Komunitas Hong dalam hal ini adalah mereka diperkenalkan pada beragam unsur budaya seperti kebiasaan untuk senantiasa menggunakan bahasa dan pakaian adat Sunda (*baju kampret*, *calana pangsi*, *iket*, *totopong*, *kabaya*, *sinjang*, dan lain-lain), ketika pertunjukan berlangsung. Upaya pengenalan budaya lainnya adalah adanya sajian makanan khas Sunda yang senantiasa tersaji (bagi anggota Komunitas Hong dan pengunjungnya), seperti sajian minuman *bandrek* dan *bajigur*, *urab iwung*, *kulub suuk*, *kulub sampeu*, *hui*, *taleus*, *seupan cau*, dan lain-lain. Upaya pengenalan budaya yang paling tampak ini adalah

penggunaan bahasa Sunda yang senantiasa dipergunakan sebagai bahasa pokok di dalam pergaulan sehari-hari (termasuk bergaul dengan pengunjung, apabila pengunjungnya adalah etnis Sunda). Bahasa Sunda ini pun menjadi bahasa pokok di dalam KKBb, oleh karenanya dengan menguasai banyak KKBb secara otomatis anak akan diajak untuk mengetahui kekayaan khasanah bahasa dan sastra Sunda. Melalui penguasaan kosa kata, hal ini akan berdampak pada kemampuan anak akan pengetahuan mengenai hal ikhwal budaya Sunda, dan lambat laun hal ini akan berdampak pada tumbuhnya *sense of belonging* terhadap budaya Sunda, pada jiwa anak.

c. Mengetahui Tuhan

Menurut M. Zaini Alif (Wawancara, Januari 2012) melalui pengenalan dan pemahaman akan kedua komponen tersebut, diharapkan anak-anak Komunitas Hong dapat mengetahui Tuhannya. Pengenalan akan Tuhan sebagai dzat Yang Maha Tunggal merupakan refleksi dari keberhasilan internalisasi nilai-nilai yang di antaranya terdapat di dalam KKBb melalui pengetahuan dan pemahaman tentang alam dan budaya. Untuk mempertebal pemahaman akan hakikat Tuhan ini, selain mengikuti pengajian, beragam kegiatan yang bersifat islami pun senantiasa diikuti mereka, seperti perayaan Maulid Nabi Besar Muhammad SAW, Tahun Baru Islam, dan lain-lain. Keterlibatan mereka di dalam kegiatan seperti ini tidak luput dari sajian beragam permainan anak-anak yang senantiasa menyiratkan beragam nilai yang sarat dengan muatan filosofis etnis Sunda dan agama Islam.

### Tahapan-tahapan strategi Internalisasi Nilai-nilai berdasarkan konsep UNESCO

Dalam pemahaman UNESCO, untuk pendidikan karakter ini terdapat pilar-pilar pendidikan karakter yang berpijak pada 4

fase, yakni *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*. Hal yang telah dilakukan oleh Komunitas Hong tampaknya sudah selaras dengan pilar-pilar pendidikan karakter yang digulirkan UNESCO yakni (a). fase *learning to know*. Dalam fase ini jelas terlihat bahwa kelompok ini telah berhasil merekrut sejumlah anak yang dalam hal ini anak-anak tersebut diberi pengetahuan dan pemahaman tentang seni budaya tradisi Sunda. Selanjutnya melalui asuhan para pengelola Komunitas Hong ini, anak-anak ini mulai belajar untuk melakukan atau mengerjakan beragam hal yang berlandaskan pada budaya tradisi Sunda, khususnya permainan anak-anak tradisi, mulai dari membuat (merepresentasikan beragam benda-benda permainan anak-anak), hingga menampilkannya (mempertontonkan kemampuan mereka tersebut). Perihal ini masuk dalam ranah pendidikan karakter sebagai (b). fase *learning to do*. Setelah anak-anak tersebut mampu memperlihatkan kemampuannya tersebut, mereka kemudian diarahkan untuk menjadi manusia yang baik, manusia yang memiliki kepribadian yang dapat bersandar pada kekayaan budaya seni tradisi, memiliki *sense of belonging* terhadap seni budaya tradisinya. Pengarahan ini diperkuat lagi dengan keharusan bagi seluruh anak-anak anggota Komunitas Hong untuk senantiasa belajar mengaji---yang dilakukan setiap sore hari---mulai jam 4 sore hingga tiba adzan magrib. Fase ini disebut (c). fase *learning to be*. Yang terakhir adalah pilar pendidikan karakter yang bertumpu pada (d). fase *learning to live together*. Fase ini merupakan penyempurna tahapan di dalam meraih pendidikan karakter yang sesungguhnya. Pada fase ini anak-anak akan diajak untuk dapat hidup berdampingan dan bersosialisasi dengan siapapun, dengan bangsa manapun, dan dari belahan bumi manapun.

### **Konsep Pembiasaan Berdasarkan Pemahaman Komunitas Hong**

Berdasarkan konsep pembiasaan yang dilakukan Komunitas Hong, maka perihal ini senantiasa bertumpu pada 3 aspek yakni: mengenal alam, mengenal lingkungan (budaya), dan mengenal Tuhan. Nur Aeni (Budimansyah, 2012: 304) mengatakan bahwa inti dari pembiasaan ini pada dasarnya berupa pengulangan. Metode pembiasaan ini sebenarnya cukup efektif, terutama dalam hal pembinaan sikap. Pembiasaan ini perlu dilakukan oleh segenap lapisan terutama anak-anak. Di Komunitas Hong pembiasaan ini meliputi pembiasaan untuk disiplin di dalam segala hal, pembiasaan bermain dan memainkan permainan tradisional, pembiasaan untuk mengikuti pengajian keislaman, pembiasaan menggunakan bahasa Sunda, pembiasaan berbusana tradisional, pembiasaan mengkonsumsi makanan tradisional Sunda, pembiasaan peduli terhadap nasib sesama muslim, pembiasaan menerima perbedaan pandangan, pembiasaan mengisi waktu luang dengan hal-hal yang bermanfaat, dan lain-lain.

Pada Seminar Pendidikan Karakter yang digelar di Yogyakarta, Profesor Fakry Gaffar menggulirkan kategori perilaku karakter yang baik, yang dituangkan ke dalam 15 buah perilaku yakni: cinta kasih, toleransi, peduli, saling pengertian, saling percaya, saling membantu, jujur, kerja keras, tabah, ulet, mandiri, hemat, disiplin, bersih, dan konsisten (Gaffar, dalam Kumpulan Makalah Pendidikan Karakter, 2010: 2).

Sejalan dengan fitrahnya sebagai piranti yang bersifat abstrak, maka sangatlah sulit untuk menuangkan gambaran yang realistis tentang pencapaian internalisasi *ajen atik-an*---yang pada dasarnya berada di wilayah afektif---karena pencapaian tersebut hanya dapat dilihat dalam bentuk penuangan perilaku.



Gambar 3  
Anak-anak Komunitas Hong  
sedang membersihkan arena bermain  
(Foto: Koleksi Nia Dewi Mayakania)



Gambar 4  
Anak-anak Komunitas Hong  
sedang membersihkan arena tamu  
(Foto: Koleksi Nia Dewi Mayakania)

## PENUTUP

Dari apa yang sudah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa KKBb---yang digulirkan Komunitas Hong---mengandung nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat membentuk kepribadian anak sebagai sosok yang memiliki kepribadian. Perihal ini dapat ditelusuri dari beragam nilai yang ada dalam KKBb yakni (a) Nilai-nilai yang ada dalam unsur Musikal, (b) Nilai-nilai yang ada dalam unsur Bahasa dan Sastra, dan (c) Nilai-nilai yang ada dalam unsur Permainan melalui konsep pembiasaan yang digulirkan Komunitas Hong yang bertumpu pada 3 komponen mendasar yakni mengenal alam, mengenal budaya dan mengenal Tuhan, yang dilakukan melalui tahapan-tahapan: pengetahuan dan pengenalan, pemahaman, penguasaan, dan pengaplikasian di dalam konteks kehidupan masyarakat yang lebih luas. Tahapan-tahapan ini tampak sejalan dan selaras dengan pilar-pilar pendidikan karakter yang digulirkan UNESCO yang mengarah pada 4 fase pembelajaran pendidikan karakter yakni *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*.

## Daftar Pustaka

- Abdullah Mustafa  
1997 "Dunia Anak-anak". Artikel dalam *Pikiran Rakyat*.
- Atik Soepandi  
1975 *Dasar-dasar Teori Karawitan. Seri A/I*. Bandung: Lembaga Kesenian Bandung.
- A. Chaedar Alwasilah  
2006 *Pokoknya Sunda, Interpretasi Untuk Aksi*. Bandung: Kiblat dan Pusat Studi Sunda.
- Bigot, Kohnstamm and BG Palland  
t.t. *Ilmu Jiwa Dan Pendidikan*. Bandung: Keluarga Mahasiswa BAPEMSI.
- Bunbury, Rhonda, ed.  
1980 *More Than a Story*. Victoria 3217: Deakin University.
- Cassirer, Ernst  
1987 *Manusia Dan Kebudayaan*. Jakarta: Gramedia.

- Djohan  
2006 *Terapi Musik*. Yogyakarta: Galang Press.
- Duverger, Maurice  
1980 *Sosiologi Politik*. Disunting Alfian. Jakarta: Rajawali.
- Endang Sumantri  
2009 "Etika dan Moral dalam Pendidikan Umum". *Bahan Perkuliahan*. UPI Bandung.
- I Made Bandem  
2000 Melacak Identitas di Tengah Budaya Global". Dalam Jurnal *Seni Pertunjukan Indonesia*. Tahun X-2000: MSPI.
- Jakob Soemardjo  
2000 *Filsafat Seni*. Bandung: ITB Press.
- Kaplan, David & Robert A. Manners  
2002 *Teori Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ki Hadjar Dewantara  
1962 *Pendidikan*. Yogyakarta: Madjelis Luhur Perguruan Taman Siswa.
- Merriam, Alan P.  
1964 *The Anthropology of Music*. Northwest: University Press.
- Nursid Sumaatmadja  
2003 *Manusia Dalam Konteks Sosial, Budaya dan Lingkungan Hidup*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sofyan Sauri  
2009 "Filsafat Nilai Moral dalam Pendidikan Umum". *Bahan Perkuliahan*. UPI Bandung.
- Suhandi Suhamihardja  
1972 "*Proses Enkulturasasi*". Bandung: Fasa UNPAD.
- Winarno Surachmad  
t.t. *Psikologi Pemuda Indonesia*. Bandung: C.V. Jemmars.
- Sumber lain:  
Kumpulan Makalah Pendidikan Karakter. Disampaikan pada Workshop Pendidikan Karakter Berbasis Agama. Yogyakarta.