



INDONESIAN PARENTING

Elfan Fanhas Fatwa Khomaeny | Fadhilah Latief |
Nini Aryani | W Dyah Laksmi Wardhani | Adiyati
Fathu Roshonah | Prima Suci Rohmadheny |
Rohimi Zamzam | Nopa Wilyanita | Titi Rachmi

INDONESIAN PARENTING

**Elfan Fanhas Fatwa Khomaeny | Fadhilah Latief |
Nini Aryani | W Dyah Laksmi Wardhani | Adiyati
Fathu Roshonah | Prima Suci Rohmadheny |
Rohimi Zamzam | Nopa Wilyanita | Titi Rachmi**



INDONESIAN PARENTING

Penulis :

**Elfan Fanhas Fatwa Khomaeny | Fadhilah Latief | Nini
Aryani | W Dyah Laksmi Wardhani | Adiyati Fathu
Roshonah | Prima Suci Rohmadheny | Rohimi
Zamzam | Nopa Wilyanita | Titi Rachmi**

ISBN : 978-623-7640-

Editor :

Desain Sampul :

Penerbit :

EDU PUBLISHER

Jl. Tamansari Km. 2,5 Kota Tasikmalaya, Jawa Barat

Email : edupublisher1@gmail.com

Instagram : @edupublisher1

Whatsapp : 0812 1496 6550 (WA only)

Anggota IKAPI No. 352/Anggota Luar Biasa/JBA/2020

Cetakan pertama, Juni 2020

@ Hak Cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit

Daftar Isi

| | |
|---------------------------|------|
| Kata Pengantar..... | iv |
| Pengantar Penulis..... | v |
| Ucapan Terima Kasih | vii |
| Daftar Isi | viii |

| | |
|--|---|
| Budaya Pamali sebagai Bentuk Implementasi Nilai Moral Agama pada Pola Asuh Masyarakat Kampung Naga Elfan Fanhas Fatwa Khomaeny..... | 1 |
|--|---|

| | |
|---|----|
| Nilai Budaya Siri` Na Pesse pada Pola Asuh Masyarakat Bugis Makassar Fadhilah Latief | 63 |
|---|----|

| | |
|--|----|
| Permainan Tradisional Nusantara dan Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Nini Aryani..... | 87 |
|--|----|

| | |
|---|-----|
| Nasi Jagung Khas Pendalungan sebagai Media Belajar Makanan Thoyyibah W. Dyah Laksmi Wardhani | 111 |
|---|-----|

| | |
|--|-----|
| Budaya Tutur dalam Konteks Pengasuhan Anak di Indonesia Adiyati Fathu Roshonah..... | 149 |
|--|-----|

| | |
|---|------------|
| Kesantunan Bertutur pada Pola Asuh Masyarakat Jawa Prima Suci Rohmadheny | 161 |
| Penerapan Nilai-Nilai Islam dan Kemuhammadiyah melalui Pembelajaran Terpadu Rohimi Zamzam | 187 |
| Pengembangan Sosial Anak Usia Dini melalui Permainan Budak Melayu Nopa Wilyanita..... | 219 |
| Permainan Tradisional Kreatif sebagai Stimulus Kemampuan Motorik Anak Usia Dini Titi Rachmi | 241 |
| Profil Penulis | 267 |



Chapter 1

BUDAYA PAMALI SEBAGAI BENTUK IMPLEMENTASI NILAI MORAL AGAMA PADA POLA ASUH MASYARAKAT KAMPUNG NAGA

Elfan Fanhas Fatwa Khomaeny

PG PAUD Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

Perubahan zaman yang begitu cepat dan pesat, telah mendorong orang tua beradaptasi dan mereposisi diri dalam melakukan pengasuhan dan pendidikan bagi anaknya. Banyak pola asuh anak yang diterapkan orang tua, bahkan kini muncul beraneka ragam pola asuh yang lebih kekinian, seperti: *helicopter parenting*, *bubble wrap parenting*, *digital parenting*, *drone parenting*, dan yang paling terbaru adalah *transcendental parenting*. Titik lemah yang muncul pada pola asuh kekinian tersebut, adalah pada aspek pengembangan moral dan agama, berupa ketidaklarasan dan ketidakharmonisan hubungan antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia, dan manusia dengan alam semesta, ditandai dengan runtuhnya moral masyarakat dan terjadinya kerusakan yang masif pada alam semesta sebagai ekosistem kehidupan. Hal ini menjadi PR besar bagi dunia pendidikan di seluruh penjuru dunia.

Pengembangan aspek moral agama pada anak usia dini dapat dilakukan selain bersumber dari nilai agama yang universal, juga dapat menggali nilai nilai

susila yang digali dari falsafah hidup serta tradisi dan budaya lokal yang ada di Indonesia diantaranya budaya pamali pada masyarakat Kampung Naga. Budaya pamali sebagai bentuk implementasi nilai moral agama yang dapat diajarkan kepada anak usia dini, tentu tidak diterapkan bulat-bulat tanpa adanya filter dan kajian mendalam. Kajian etnopedagogi konten dan implementasi pada budaya pamali dapat dilakukan dengan cara: mencari dan menggali informasi tentang budaya pamali yang ada di daerahnya atau daerah lainnya, memahami budaya pamali dengan pendekatan semiotika sehingga dapat menemukan pesan moral yang ada dalam tradisi tersebut, mengukur dengan cara mensandingkan dengan norma hukum dan agama yang ada untuk melihat apakah bertentangan atau tidak, merasionalkan budaya pamali dengan pendekatan ilmiah, mengimplentasikan budaya pamali dengan pendekatan atau metode pembelajaran yang cocok bagi anak usia dini, seperti : mendogeng atau bercerita, karyawisata, demonstrasi, bercakap-cakap, dan lainnya.

PENDAHULUAN

Anak adalah anugerah sekaligus amanah bagi orang tua dari Sang Pencipta. Keberhasilan orang tua dalam mendidik anak menjadi salah satu penyebab bagi turunnya kebahagiaan dan kemuliaan bagi orang

tua, baik ketika berada di dunia maupun di akhirat kelak. Pandangan tentang anak beraneka ragam, ada yang menyatakan bahwa anak adalah miniatur orang dewasa (*child as miniature adult*) yang berkembang pada abad pertengahan. Pandangan ini membedakan orang dewasa dengan anak-anak hanya pada ukuran tubuh saja adapun hal lainnya sama, sehingga orang tua memperlakukan anak seperti orang dewasa, dan menuntut anak bertindak sebagaimana orang dewasa.

Anak sebagai pendosa (*child as sinful*) berkembang pada abad ke-14 hingga 18 khususnya di koloni Amerika Utara, hal ini beranggapan bahwa anak terlahir dalam keadaan dosa dan dipengaruhi perilaku buruk dari Iblis sebagai simbol kejahatan, sehingga anak harus dibersihkan dari dosa yang terwariskan (pembaptisan), dikontrol dengan pengawasan yang ketat, dan dituntut untuk memiliki kepatuhan tanpa syarat dan penghormatan mutlak kepada orang dewasa, sehingga ketika anak tidak mengikuti arahan dan instruksi orang dewasa, dianggap sebagai bentuk pemberontakan dan kekeliruan yang harus dikoreksi. Usaha untuk mengoreksi perilaku yang keliru, tidak jarang orang tua bersikap keras dengan memberikan

hukuman secara fisik kepada anak, karena ketika anak melakukan kekeliruan mereka beranggapan bahwa anak sedang dirasuki dan dipengaruhi oleh iblis, dan “mengeluarkan iblis” dari diri anak merupakan solusi yang dapat diterima (Mintz, 2004 : 7-13).

Anak sebagai lembaran kosong (*children as blank tablets*), sejalan dengan pendapat John Locke yang menyatakan bahwa anak-anak lahir ke dunia sebagai tabula rasa atau lembaran kosong, sehingga pengalaman anak menentukan apa yang mereka pelajari, dan konsekuensinya menjadi apa mereka nanti (Locke, 1999 : 92-93). Pandangan ini menekankan pada pentingnya lingkungan sebagai penentu utama dalam membentuk anak, serta menafikan faktor kode genetik dan watak bawaan, kecuali sifat-sifat dasar yang mencirikan manusia pada umumnya. Implikasi dari pandangan tersebut bagi pendidikan anak, orang tua mendidik dan mengajar anak dengan berbagai macam pengetahuan tanpa adanya pertimbangan kebutuhan, minat, bakat, dan kesiapan anak untuk mulai belajar.

Anak sebagai tanaman yang bertumbuh (*children as growing plants*), pandangan ini muncul dari dua tokoh terkemuka yaitu Rousseau dan Froebel, yang

beranggapan bahwa rumah dan sekolah adalah kebun, tempat anak tumbuh dan menjadi dewasa dalam harmoni pola pertumbuhan alami. Orang tua berperan sebagai tukang kebun yang harus menjaga, merawat dan memastikan tanaman tumbuh baik dan sesuai dengan fase-fase pertumbuhan. Anak sebagai properti (*children as property*), dan anak sebagai investasi masa depan (*children as investments*). Pandangan ini beranggapan bahwa orang tua memiliki hak terhadap anak-anaknya, yang telah dilahirkan, diurus dan dibesarkan, layaknya sebuah properti yang dimiliki, maka pemilik properti tersebut memiliki hak apapun atas properti yang dimilikinya. Keberadaan anak merupakan investasi masa depan orang tua, ketika orang tua memasuki masa pensiun atau masa tidak produktif, maka orang tua memiliki harapan keberadaan anak-anaklah yang akan menjamin kebutuhan hidupnya (George S Morrison, 2016:214-281).

Pandangan tentang anak tersebut diatas tidak salah, tetapi kurang komprehensif karena para ahli hanya memahami anak pada satu aspek parsial saja, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukannya. Setiap

pandangan memiliki nilai positif dan negatif bagi pemahaman hakikat anak, yang akan menjadi dasar perlakuan orang tua dalam mendidik dan mengasuh anaknya. Oleh karena itu akan sangat berbahaya apabila orang tua terkungkung dengan pemahaman salah satu pandangan ahli saja, maka al-Qur`an sebagai pedoman hidup dari Sang Pencipta Yang Maha Mengetahui, telah memberikan pandangan yang komprehensif untuk memahami hakikat anak. Pandangan Islam tentang anak, yaitu:

1. Anak sebagai Makhluq Suci (Fitrah).

Orang tua sebagai penanggung jawab utama terhadap tumbuh kembang anak-anaknyalah yang akan membentuk, melatih, dan mewarnai anak tersebut. Ibarat kertas putih bersih, seorang bayi mungil menggantungkan dirinya kepada orang tua dan lingkungan sekitarnya untuk mengenal dunia. Apabila orang tua dan lingkungan baik, maka dapat dipastikan bayi akan mendapatkan kebaikan-kebaikan yang diajarkan maupun dialaminya secara langsung, tetapi apabila orang tua dan lingkungannya tidak baik, maka dapat dipastikan lembaran putih bersih akan terkontaminasi dengan noda, yang akan mengotori

dan mengkikis kesucian yang menjadi fitrahnya. Sebagaimana sabda Rasulullah s.a.w., “Setiap anak dilahirkan dalam keadaan suci (fitrah), maka ibu bapaknyalah (yang akan berperan) “mengubah” anak itu menjadi Yahudi, atau Nasrani, atau Majusi. Seperti halnya binatang yang lahir sempurna, apakah kamu menemukan ada anggota badannya yang terpotong, kecuali jika kamu memotongnya? (tentu tidak!)” (H.R Bukhori, Muslim, Ahmad dan lainnya melalui Abu Hurairah).

Tugas orang tua adalah mencari dan menyetting lingkungan yang baik untuk tumbuh dan berkembangnya anak-anak. Diawali dengan memantaskan diri sebagai orang tua, sehingga menjadi model yang sebenarnya (*the real model*) dan model terbaik (*the best model*) bagi anak-anaknya. Setelah itu orang tua harus mencari dan memilih tempat tinggal yang baik untuk anak, karena lingkungan sekitar akan mempengaruhi tumbuh kembang anak tersebut. Ketika masuk usia sekolah, maka carikanlah sekolah yang tepat dan terbaik untuk pertumbuhan dan perkembangan aspek fisik, kejiwaan, dan spiritual,

serta dapat mengembangkan potensi, minat dan bakat anak secara optimal.

2. Anak Sebagai Perhiasaan Hidup (zinatu al-hayah ad-dunya).

Allah S.W.T berfirman : “Harta dan *anak-anak adalah perhiasaan kehidupan dunia*, tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan” (Q.S. al-Kahfi (18) ; 46). Kata Perhiasaan memiliki arti barang yang apabila dipakai, akan mempercantik dan memperindah orang yang memakainya. Allah S.W.T., mengibaratkan keberadaan anak-anak bagi orang tuanya sebagai perhiasaan yang memperindah kehidupannya, hal ini dapat dibuktikan ketika seseorang menikah, maka impian selanjutnya adalah menginginkan kehadiran anak-anak, yang akan meramaikan dan menghangatkan suasana rumah, dengan canda tawa, tangisan, regekan manja, kelucuan, dan banyak aktivitas bebas anak yang akan selalu memberikan inspirasi dan kebahagiaan bagi orang tuanya. Perhiasaan adalah barang kecil tetapi sangat berharga, bahkan keberadaannya akan menjadi perhatian orang-orang yang melihatnya. Kalaulah anak

itu diibaratkan sebuah permata, maka anak adalah makhluk yang sangat berharga yang keberadaannya akan menarik dan diinginkan oleh semua orang.

Permata disimpan dimana pun akan selalu memiliki nilai dan berharga, sekalipun permata tersebut berada di tumpukan lumpur dan comberan. Apalagi apabila permata tersebut dibentuk menjadi perhiasan indah, kemudian disimpan pada tempat yang bagus, maka permata tersebut selain berharga dan indah, juga memiliki nilai jual yang sangat tinggi dan memberikan kebanggaan bagi yang memilikinya. Anak yang sangat berharga dan tidak ternilai, akan memiliki nilai lebih apabila anak dibentuk dan ditempatkan oleh orang tuanya pada tempat yang baik dan benar. Mengurus perhiasan haruslah ekstra hati-hati dan harus konsentrasi penuh, karena sedikit saja lalai dan tidak fokus dalam mengurus perhiasan, akan memberikan goresan yang akan memperjelek tampilan perhiasan, bahkan yang lebih menakutkan adalah perhiasan tersebut rusak bahkan hancur, sehingga perhiasan tersebut ada tetapi tidak memiliki nilai apapun, kecuali hanya seonggok sampah yang tidak berguna, bukan kebanggaan yang didapatkan, tetapi

rasa malu yang ada. Orang tua dalam mendidik anak-anaknya harus ekstra hati-hati dan fokus, sehingga makhluk kecil yang berharga ini akan menjadi makhluk besar yang memiliki nilai yang tidak terharga, *branded*, dan membanggakan bagi yang memakainya, juga bagi orang-orang yang ada disekitarnya mendapatkan pancaran aura positif.

3. Anak Sebagai Ujian (fitnah)

Keberadaan anak bagi orang tuanya adalah amanah sekaligus ujian, sebagaimana firmanNya : “Dan ketahuilah, bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah sebagai cobaan, dan sesungguhnya di sisi Allah lah pahala yang besar” (Q.S. al-Anfal (8) : 28). Dari ayat tersebut dapat difahami bahwa orang tua yang berhasil melalui ujian, akan mendapatkan limpahan pahala (kebahagiaan) yang banyak dan besar, baik di dunia maupun di akhirat. Di dunia saja, ketika orang tua berhasil mendidik anaknya, maka keberadaan anak akan selalu memberikan kebanggaan dan kebahagiaan bagi orang tuanya, sebaliknya apabila orang tua gagal mendidik anaknya, maka selama hidupnya akan mendapatkan kesusahan, rasa malu, dan penyesalan karena prilaku anaknya. Bahkan di

akhirat kelak, kegagalan orang tua dalam mendidik anak-anaknya akan diminta pertanggungjawaban, apabila kegagalan tersebut akibat kelalaian orang tua, maka dapat dipastikan di akhirat pun hidupnya akan susah dan sengsara.

4. Anak Sebagai Musuh (Aduwwun)

Anak dapat menjadi musuh bagi orang tuanya, sebagaimana firman-Nya : “Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya di antara isteri-isterimu dan anak-anakmu ada yang menjadi musuh bagimu, maka berhati-hatilah kamu terhadap mereka...”(Q.S. at-*Thagabun* (64) : 14). Makna musuh dalam ayat tersebut bukanlah seperti musuh dalam sebuah peperangan, dimana musuh menjadi lawan yang harus dihadapi secara fisik, tetapi lebih pada makna simbolik. Allah S.W.T., memperingatkan kepada manusia bahwa musuh yang sebenarnya adalah syetan yang akan selalu berusaha menyesatkan manusia dari jalan-Nya, sebagaimana ikrar janji iblis dihadapan Sang Pencipta, “Iblis berkata : ‘Ya Tuhanku, oleh sebab Engkau telah memutuskan bahwa aku sesat, pasti aku akan menjadikan mereka memandang baik perbuatan maksiat di muka bumi, dan pasti aku akan

menyesatkan mereka semuanya. Kecuali, hamba-hamba Engkau yang mukhlis diantara mereka (Q.S. al-hijr (15) : 39-40).

Syetan adalah makhluk Allah S.W.T., yang memiliki segudang pengalaman dan pengetahuan dalam menyesatkan manusia dengan berbagai tipu dayanya. Sebagaimana peristiwa pelanggaran larangan Allah S.W.T., oleh Adam a.s., dan istrinya Hawa. Awalnya iblis berusaha menggoda Adam a.s., tetapi keteguhannya tidak tergoyahkan, sehingga dengan kecerdikannya iblis beralih menggoda istrinya Hawa, dan ternyata berhasil mengelabui Adam a.s., dan tanpa disadarinya Ia melakukan pelanggaran atas larangan Allah S.W.T., karena tipu daya iblis melalui istrinya. Persitiwa ini dapat dijadikan ibrah dalam memaknai kalimat “anak sebagai musuh”, yaitu bahwa sebagai orang tua harus tetap waspada akan tipu daya syetan yang disetting melalui anak-anaknya.

5. Anak Sebagai Cahaya Mata (Qurrotu A`yun)

Keberhasilan orang tua dalam mendidik anak-anaknya, akan menghasilkan anak-anak yang selalu memberikan ketenangan jiwa, keteduhan hati, dan

menjadikan senang bagi orang yang memandang dan hidup berinteraksi dengan anak tersebut, sebagaimana firman-Nya “dan orang-orang yang berkata :”ya Tuhan kami, anugerahkanlah kepada kami isteri-isteri kami dan keturunan kami sebagai cahaya mata (penyenang hati kami), dan jadikanlah kami imam bagi orang-orang yang bertakwa (Q.S. al-Furqon (25) : 74).

Makna qurrota ayun dalam ayat tersebut di atas, menurut Ibnu Katsir adalah anak keturunan yang taat dan patuh mengabdikan kepada Allah S.W.T., dan hal ini menguatkan apa yang disampaikan oleh Ibnu Abbas dan Hasan al-Bashri, yang menyatakan bahwa anak keturunan menjadi menyenangkan mata dan menyejukan hati, karena ketaatan dan kepatuhannya kepada Allah S.W.T., (Ridwan Abdullah Sani dan Muhammad Kadri, 2016:191).

Pemahaman tentang hakikat dan eksistensi seorang anak bagi orang tua akan menjadi dasar paradigma orang tua dalam mengasuh dan mendidik anak-anaknya. Selanjutnya, bagaimana orang tua mengasuh dan mendidik anak-anaknya sehingga menjadi anak yang sesuai dengan cita-cita yang terbentuk dari paradigmanya, terlebih orang tua juga

mempertimbangkan perkembangan dan perubahan zaman. Banyak pola asuh anak yang dilakukan orang tua, bahkan kini muncul beraneka ragam pola asuh yang lebih kekinian, seperti: *helicopter parenting*, *bubble wrap parenting*, *digital parenting*, *drone parenting*, dan yang paling terbaru adalah *transcendental parenting*. Titik lemah yang muncul pada pola asuh kekinian tersebut, adalah pada aspek pengembangan moral dan agama, berupa ketidakselarasan dan ketidakharmonisan hubungan antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia, dan manusia dengan alam semesta, ditandai dengan runtuhnya moral masyarakat dan terjadinya kerusakan yang masiv pada alam semesta sebagai ekosistem kehidupan. Hal ini menjadi PR besar bagi dunia pendidikan di seluruh penjuru dunia.

Pada tulisan ini, saya mencoba mengkaji pola asuh anak berkaitan dengan aspek pengembangan moral dan agama dengan pendekatan tradisi, budaya, dan kearifan lokal yang digali dari nilai-nilai luhur nenek moyang. Dalam hal ini adalah pola asuh yang dilakukan masyarakat kampung naga berdasarkan falsafah hidup atau *papagon hirup* berupa: *wasiat*, *amanah*, dan *akibat*, serta *budaya pamali* yang merupakan

bentuk ekspresi hakikat manusia sebagai makhluk Tuhan, makhluk sosial, dan sebagai makhluk bagian dari alam semesta. Budaya pamali hakikatnya memiliki fungsi melindungi kemurnian sukma manusia, kemurnian mandala serta tradisi dan budaya.

PEMBAHASAN

Teori-teori tentang Moral

Teori Lawrence Kohlberg

Kohlberg mengidentifikasi perkembangan moral menjadi enam tahap. Adapun tahap-tahap perkembangan moral tersebut adalah sebagai berikut:

1. **Tingkat I : Pra Konvensional.** Pada tingkat (level) moralitas Pra konvensional, moralitas anak berorientasi kepada akibat fisik yang diterimanya daripada akibat-akibat psikologis dan berorientasi pada rasa patuh kepada pemberi otoritas. Jadi perilaku moral anak berdasarkan pada kendali eksternal, pada hal-hal yang diperintahkan dan dilarang oleh otoritas tersebut. Tingkat Pra konvensional ini dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap satu dan tahap dua.

- a. *Tahap 1 : Orientasi patuh dan takut hukuman.*
Dalam tahap pertama tingkat ini, anak berorientasi pada kepatuhan dan hukuman, dan moralitas suatu tindakan dinilai atas dasar akibat fisiknya. Anak menganggap perbuatannya baik apabila ia memperoleh ganjaran atau tidak mendapat hukuman. Oleh karenanya tingkah laku anak diarahkan untuk mendapatkan ganjaran tersebut dan menghindari larangan-larangan yang akan memberinya hukuman. Kepatuhan anak ditujukan kepada otoritas, bukan kepada peraturan dan kepatuhan dinilai untuk kepentingan dirinya sendiri. Pikirannya bersifat egosentris, yaitu anak tidak dapat memahami atau mempertimbangkan pandangan-pandangan orang lain yang berbeda dengan pandangannya.
- b. *Tahap 2: Orientasi naif egoistis/hedonisme instrumental.* Pada tahap ini, seseorang menghubungkan apa yang baik dengan kepentingan, minat dan kebutuhan dirinya sendiri serta ia mengetahui dan membiarkan

orang lain melakukan hal yang sama. Seseorang menganggap yang benar apabila kedua belah pihak mendapat perlakuan yang sama, yaitu yang memberikan kebutuhan-kebutuhan sendiri dan orang lain, semacam moralitas jual beli. Perspektif timbal balik ini masih bersifat sangat pragmatis. Tahap ini juga disebut tujuan instrumental oleh karena tindakan itu dianggap benar jika secara instrumental dapat menyenangkan, memuaskan diri sendiri dan orang lain. Tahap ini berbeda dari tahap moral orientasi patuh dan takut hukuman dalam hal sudah timbulnya pandangan timbal balik antara dirinya dengan orang lain, karena tahap orientasi patuh dan takut hukuman hanya mampu melihat dari perspektif dan kepentingan dirinya sendiri saja. Perbedaan lainnya adalah bahwa seseorang pada tahap ini di dalam menentukan apakah sesuatu itu baik atau tidak baik, tidak sepenuhnya tergantung pada pihak otoritas (kekuatan eksternal), tetapi peran dirinya sendiri mulai ada.

2. **Tingkat II: Konvensional**, Tingkat moralitas ini juga biasa disebut moralitas peraturan konvensional dan persesuaian (*conformity*). Ciri utama tingkat ini adalah suatu tindakan dianggap baik apabila memenuhi harapan-harapan orang lain di luar dirinya, tidak peduli akibat-akibat yang langsung dan kelihatan. Sikap ini bukan hanya mau menyesuaikan dengan harapan-harapan orang tertentu atau dengan ketertiban sosial, akan tetapi sikap ingin loyal, sikap ingin menjaga, menunjang dan memberi justifikasi pada ketertiban itu dan sikap ingin mengidentifikasi diri dengan orang-orang atau kelompok yang ada di dalamnya. Tingkat konvensional dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap tiga dan tahap empat.
- a. *Tahap 3: Orientasi anak yang baik*. Dalam tahap ini, moralitas anak yang baik, anak yang menyesuaikan diri dengan peraturan untuk mendapatkan persetujuan orang lain dan untuk mempertahankan hubungan baik dengan mereka. Agar disebut sebagai anak baik, individu berusaha agar ia dapat dipercaya oleh kelompok, bertingkah laku

sesuai dengan tuntutan kelompok dan berusaha memenuhi harapanharapan kelompok. Jadi pada tahap ini individu telah menyadari nilai dalam suatu kelompok. Ciri-ciri altruistik cukup menonjol, yaitu ia lebih mementingkan orang lain daripada dirinya sendiri. Kemampuan empati membuat individu pada tahap ini mulai meninggalkan prinsip timbal balik, sifat egois telah ditransformasikan kepada pencarian persetujuan. Oleh karena itu di dalam memutuskan sesuatu secara moral baik, persetujuan diri sendiri belum cukup, individu masih mencari persetujuan eksternal. Perlu dipahami bahwa egosentrisme individu belum ditinggalkan sama sekali.

- b. *Tahap 4: Moralitas pelestarian otoritas dan aturan sosial.* Dalam tahap keempat ini kebenaran diartikan sebagai menjunjung tinggi hukum yang disetujui bersama. Individu yakin bahwa apabila kelompok sosial menerima peraturan yang sesuai bagi seluruh anggota kelompok, mereka harus berbuat sesuai dengan peraturan

itu agar terhindar dari kecaman dan ketidaksetujuan sosial. pada tahap ini orientasi sebagai orang yang loyal, baik hati, memenuhi harapan orang atau kelompok berganti dengan orientasi memelihara dan mempertahankan sistem sosial. Orientasi melaksanakan kewajiban dengan baik dan menghilangkan egosentrisme yang masih ada pada tahap ketiga penalaran moral. Dapat disimpulkan bahwa ciri utama tahap ini adalah menggantikan loyalitas kepada orang lain, kelompok atau masyarakat kepada loyalitas hukum.

3. **Tingkat III: Pasca konvensional.** Tingkat ketiga ini bisa juga disebut sebagai moralitas prinsip-prinsip yang diterima sendiri. Pada tingkatan ini nilai-nilai moral diartikan terlepas dari otoritas dan dari kelompok, terlepas dari apakah individu menjadi anggota kelompok atau tidak. Individu berusaha untuk memperoleh nilai-nilai moral yang lebih sah yang diakui oleh masyarakat luas yang bersifat universal dan menjadi hak milik pribadinya. Tingkat pasca konvensional ini dibagi

menjadi dua tahap, yaitu tahap lima dan tahap enam.

- a. *Tahap 5: Moralitas Kontrak sosial dan hak-hak individu.* Dalam tahap ini kebenaran diperoleh individu melalui pertimbangan hak-hak individu yang umum dan telah dikaji oleh masyarakat secara kritis. Konsensus masyarakat diperlukan karena nilai-nilai pribadi masih dianggap relatif. Legalitas diutamakan, akan tetapi tidak berpegang secara kaku kepada peraturan seperti pada tahap keempat. Pada tahap kelima ini peraturan dapat diubah demi kesejahteraan masyarakat. Individu meyakini bahwa harus ada keluwesan dalam keyakinan-keyakinan moral yang memungkinkan modifikasi dan perubahan standar moral apabila ini terbukti akan menguntungkan kelompok sebagai suatu keseluruhan. Pada tahap ini individu menyadari bahwa hukum dan kewajiban harus berdasarkan perhitungan rasional dari kegunaannya secara keseluruhan. Di dalam bertindak individu melakukan yang paling

baik untuk mendapatkan yang paling baik. Individu menyadari bahwa terdapat perbedaan nilai dan pendapat diantara individu-individu. Dalam hal ini individu tidak memihak, akan tetapi lebih berorientasi pada kontrak sosial. Beberapa nilai dan hak seperti hak hidup dan kebebasan harus tetap dijunjung tinggi walaupun tidak mendapatkan dukungan mayoritas.

- b. *Tahap 6: Moralitas prinsip-prinsip individu dan conscience.* Dalam tahap keenam ini kebenaran didasari oleh kata hati sendiri yang mengandung konsistensi, pemahaman yang logis dan prinsip universal seperti keadilan, persamaan hak-hak asasi manusia dan penghormatan terhadap martabat manusia. Dengan mengikuti prinsip etik yang dipilih sendiri oleh individu ini, apabila hukum melanggar prinsip-prinsip, maka individu akan bertindak dengan berpegang pada prinsip-prinsip tersebut. Prinsip ini merupakan keadilan hak asasi manusia sebagai individu. Individu memiliki persektif bahwa setiap

manusia yang rasional menyadari sifat moralitas atau fakta bahwa orang adalah pribadi tersendiri dan harus diperlakukan demikian. Pada tahap ini orang menyesuaikan dengan standar sosial dan cita-cita internal terutama untuk menghindari rasa tidak puas dengan diri sendiri dan bukan untuk menghindari kecaman sosial. tahap ini merupakan moralitas yang lebih banyak berlandaskan penghargaan terhadap orang lain daripada keinginan pribadi (Siti Rohmah, 2006).

Teori Jean Piaget

Dalam pengamatan Piaget terdapat empat tahap pemahaman anak-anak tentang praktek aturan atau moral dalam permainan, sebagai berikut:

1. Anak-anak disekitar usia 3 tahun, belum mengembangkan permainannya sendiri dan cenderung bermain individual tanpa kerjasama. Anak-anak pada usia ini cenderung menerima aturan tanpa proses pertimbangan terlebih dahulu. Pada tahap ini, murni karakter

permainan anak-anak pada periode motor dan individual. Anak-anak bermain karena didorong oleh keinginan bermain dan kebiasaan motorik, dan tidak dibatasi oleh aturan-aturan yang telah dibuat secara kolektif.

2. Anak-anak usia 3-5 tahun, mulai bermain secara berkelompok, meskipun masing-masing anak masih menganggap pendapatnya yang paling benar. Anak-anak ini belum memiliki empati dan belum mampu menempatkan diri dalam pergaulan. Anak-anak pada usia ini cenderung memperhatikan aturan yang berasal dari orang dewasa, meskipun pada usia ini mereka sering melanggar aturan tersebut. Piaget menyebutnya tahap egocentris, yang mana anak-anak belum memahami peraturan dengan baik, dengan kata lain ketika mereka bermain bersama, setiap anak bermain dengan caranya sendiri (*on his own*) dan setiap orang bisa menang pada saat yang bersamaan, serta tidak menghargai aturan yang telah ditetapkan. Fleming menyebutnya sebagai tahap praoperasional yang bersifat “*monologues*

collective" artinya sama sekali tidak bisa diajak berdialog (Fleming, J.S. 2006:3).

3. Anak usia 7-8 tahun, mulai muncul perhatian untuk menyeragamkan aturan permainan meskipun aturan permainannya umumnya masih belum jelas (kabur). Piaget menyebut tahap *incipient cooperation* yaitu interaksi di antara anak-anak lebih menggambarkan interaksi social, formal, aturan dapat diterapkan, dan kepatuhan anak dapat diamati. Anak sudah bisa memahami arti kerjasama dan persaingan, meskipun pengertian di antara anak-anak belum dapat dikatakan utuh ketika meloncat kepada aturan lainnya.
4. Anak usia 11-12 tahun, mulai dapat menentukan dan membuat kesepakatan bersama tentang aturan permainan. Anak sudah dapat melihat bahwa aturan sebagai suatu yang bisa diubah dan dibuat berdasarkan kesepakatan. Piaget menyebut tahap ini *genuine cooperation* dimana anak yang lebih tua menunjukkan ketertarikan terhadap aturan-aturan legal. Dia menikmati menyelesaikan perbedaan pendapat tentang

peraturan yang dibuat, membuat aturan baru, dan mengelaborasinya, bahkan mencoba untuk mengantisipasi semua kemungkinan yang akan terjadi. (Piaget: 1-17)

Berikut adalah beberapa teori perkembangan moral menurut Jean Piaget, yaitu:

1. *Intensi dan konsekuensi*, Konsepsi anak tentang aturan dapat berubah-ubah sesuai dengan tahap perkembangan moralnya. Dari hasil penelitiannya, Piaget menyatakan, bahwa anak-anak dengan usia lebih muda antara 5-7 tahun cenderung menilai suatu perbuatan berdasarkan konsekuensi yang hanya bersifat material, artinya anak-anak tidak bisa membedakan antara tindakan intensi (tindakan yang disengaja) atau kesalahan tidak disengaja. Anak-anak dengan usia yang lebih tua berpikir sebaliknya, mereka sudah mampu memperhatikan intensi kesalahan yang muncul dari suatu perbuatan. Intensi dan konsekuensi merupakan gambaran perubahan perkembangan moral dari tahap *heteronomous* ke tahap *autonomous*.

2. *Hukuman ekspiatoris dan resiprokal.* Piaget mengklasifikasikan hukuman ke dalam dua bentuk, yaitu hukuman-hukuman yang bersifat ekspiatoris (*expiatory punishment*) dan hukuman hukuman yang bersifat resiprositas (*reciprocity punishment*). Hukuman yang bersifat ekspiatoris, mengemukakan bahwa hukuman harus atas pertimbangan yang wajar antara bobot kesalahan dan juga bobot penderitaan si pelanggar atas hukuman yang ditimpakan. Contoh hukuman ekspiatoris dalam keluarga antara lain memukul, menampar, tidak memberi uang jajan, dilarang bermain untuk sementara waktu, dan sebagainya. Hukuman yang bersifat resiprositas senantiasa membuat keterkaitan antara hukuman dengan tindakan kesalahan yang dibuat. Melalui hal tersebut, diharapkan si pelanggar sadar akan akibat-akibat perbuatannya. Bentuk hukuman resiprositas dapat berupa ganti rugi dan pengucilan.
3. *Antara Equality dan Equity.* Piaget menekankan pada dua bentuk keadilan distributif yaitu *equality* dan *equity*. Menurut Piaget, *equality* yaitu

pemikiran bahwa tiap manusia harus diperlakukan secara sama, sedangkan *equity* yaitu pemikiran yang lebih mempertimbangkan tiap-tiap individu. Dari respon-respon yang muncul, Piaget membedakan respon tersebut ke dalam tiga tahap yaitu:

- 1) *Tahap Just*, di mana anak berpikir bahwa apa yang dikatakan orang dewasa adalah ibarat hukum yang harus dijalankan.
- 2) *Tahap Equality Orientation*, di mana anak berpikir bahwa tidak peduli saat menghadapi hukuman ataupun sedang menolak perintah, mereka akan lebih melihat kekuasaan tertinggi.
- 3) *Tahap Equity Dominates*, di mana anak berpikir bahwa equalitas (perlakuan sama) tidak akan pernah dikembangkan tanpa memperhatikan situasi yang dihadapi tiap individu. (Piaget: 282-284).

Sekilas Masyarakat Kampung Naga

Kampung Naga merupakan salah satu kampung tradisional Sunda yang berada di desa Neglasari

Kecamatan Salawu Kabupaten Tasikmalaya Propinsi Jawa Barat. Jarak Kampung Naga dengan kecamatan Salawu sekitar 5 kilometer dan dengan desa Neglasari sekitar 800 meter. Untuk mencapai lokasi Kampung Naga bisa dilakukan dengan menggunakan angkutan pribadi maupun angkutan umum berupa bis ukuran kecil (ukuran tiga perempat dari ukuran besar) atau kendaraan jenis elf. Bis yang digunakan yaitu jurusan Bandung-Garut-Singaparna. Biasanya bis tersebut akan transit dahulu di terminal Guntur Garut, kemudian meneruskan perjalanan ke Singaparna Tasikmalaya.

Meskipun lokasinya dekat dengan jalan raya yang menghubungkan Garut dan Tasikmalaya, keberadaan Kampung Naga tidak langsung terlihat jelas dari pinggir jalan raya tersebut. Hanya lahan parkir, deretan bangunan kios-kios dan monumen Tugu Kujang Pusaka yang terlihat dari pinggir jalan. Luas seluruh areal Kampung Naga sekitar 10 hektar, tetapi luas Kampung Naga nya sendiri sekitar 1,5 hektar. Sebagian tanahnya terdiri dari areal persawahan yang diairi sumber air dari sebelah barat Kampung Naga dimana merupakan daerah leuweung tutupan (hutan lindung) Gunung Cikuray. Selain itu, sungai Ciwulan yang

mengalir dari arah utara ke sebelah timur dari Kampung Naga. Sungai Ciwulan merupakan batas wilayah penduduk (pemukiman) Kampung Naga, sebelah utara dan timur berbatasan dengan Kampung Cigalontang; sebelah barat berbatasan dengan Kampung Legok.

Pola pemukiman Kampung Naga disesuaikan dengan keadaan tanah di mana ketinggian tanahnya tidak sama, tetapi merupakan dataran yang bertingkat-tingkat, sehingga di setiap tingkat dibatasi dengan sengked-sengked batu yang memanjang sepanjang ketinggian yang sama daripada tanah. Rumah-rumah panggung didirikan di atas tanah yang tidak sama ketinggiannya. Sengked-sengked batu berfungsi untuk menahan tanah dari kelongsoran. Bangunan rumah di Kampung Naga sekarang terhitung 108 buah. Jumlah bangunan secara keseluruhan yang ada di kampung ini ada 111 buah. Selain rumah terdapat tiga bangunan seperti masjid, bumi ageung dan bale patemon yang bentuk dan ukurannya lebih besar dari rumah (Farah Ruqayah, 2015:69). Secara keseluruhan, pola pemukiman Kampung Naga sebetulnya dibagi dalam 3 bagian, yaitu daerah kotor, daerah bersih, dan daerah

Suci/larangan. Daerah kotor merupakan wilayah pembuangan, seperti pancuran, kolam, dan lisung. Daerah bersih merupakan areal pemukiman rumah; sedangkan daerah larangan merupakan tempat yang dikeramatkan oleh masyarakat Kampung Naga (Etty Saringendyanti, 2008: 9-10).

Mata pencaharian utama masyarakat kampung naga adalah bertani, di samping bertani sebagai penghidupan yang utama bagi masyarakat kampung Naga, juga terdapat mata pencaharian lainnya sebagai mata pencaharian tambahan/sambilan yang dilakukan apabila kegiatan di sawah telah selesai dikerjakan. Mata pencaharian tambahan ini digunakan untuk dapat menambah biaya hidup sehari-hari, seperti membuat anyaman atau kerajinan tangan dari bambu dan kayu. Seperti membuat tudung (dudukuy, Sd.); peralatan dapur misalnya: bakul (boboko, Sd.), kukusan atau alat penanak nasi (aseupan, Sd.), niru atau penampi gabah (nyiru, Sd.); peralatan penjemur padi, seperti gribing dan tampir; bahan bangunan, seperti bilik; serta kerajinan lainnya seperti tas, tempat buah-buahan dan lain sebagainya. Status para penganyam ini, pada umumnya adalah berdikari,

karena anyaman dikerjakan oleh anggota keluarganya sendiri. Hasilnya mereka jual ke luar kampung atau di tempat tinggal mereka dikarenakan kampung Naga selalu banyak dikunjungi oleh turis-turis dari mancanegara.

Selain itu, penduduk kampung Naga juga memelihara ternak seperti kambing, ayam dan memelihara ikan yang dipelihara di kolam di sekitar kampung. Hasil dari peliharaan ini pada umumnya dikonsumsi sendiri, tetapi ada pula yang dijual untuk keperluan lainnya (Siti Maria dkk, 1995:13-14).

Pengertian, Kedudukan, dan Bentuk Pamali

Kata *pamali* secara bahasa adalah pantangan. Namun, secara istilah, *pamali* bisa diartikan sebagai sebuah pantangan dari hal-hal yang menurut tradisi atau budaya tak boleh dilakukan dengan cara sengaja sebab hal ini akan menyebabkan datangnya malapetaka atau faktor tidak baik yang akan menimpa seorang yang melanggar pantangan atau orang lain yang dekat bersama pelanggar pantangan tersebut. Dari sisi lain, ada pula yang mendefinisikan *pamali* sebagai sebuah larangan yang

ditujukan untuk menakut-nakuti anak kecil pada zaman dahulu supaya tidak berani membantah atau melanggar perkataan dan perintah dari orang tua mereka (<http://majalah1000guru.net>).

Pamali memiliki kesamaan dengan istilah “tabu”, sebagaimana dalam e-KBBI yang berarti sesuatu yang dianggap suci (tidak boleh disentuh, diucapkan, dan sebagainya); pantangan; larangan. Adapun menurut Wundt dalam Freud, tabu adalah hukum kode tidak tertulis pada masyarakat terdahulu (Sigmund Freud, 2001:22). Perbedaan antara **pamali** dan **tabu** terdapat pada akibat atau sanksi yang akan didapatkan seseorang apabila ia melanggar, pelanggaran atas pamali berakibat pada sanksi fisik atau sosial, adapun pelanggaran atas tabu tidak ada sanksi fisik atau sosial, melainkan berbentuk tular, baik berupa kemalangan, kutukan, atau walat.

Pamali dilihat dari fungsinya, adalah : 1). Untuk melindungi kemurnian sukma manusia; 2). Untuk melindungi kemurnian mandala atau lingkungan alam semesta; dan 3). Untuk melindungi tradisi dan budaya (Ekadjati, 1995:75-77). Menurut Koentjaraningrat, pamali sebagai salah satu unsur kebudayaan telah

semua unsur sebagai budaya, yaitu: sistem religi, sistem ilmu pengetahuan, sistem sosial dan organisasi kemasyarakatan, sistem bahasa, kesenian, sistem pekerjaan, dan sistem teknologi (Koentjaraningrat, 2009:165). Menurut Hesti Widiastuti, selain dari ketujuh unsur kebudayaan tersebut, pamali juga mempunyai nilai-nilai etnopedagogi yang tersembunyi dalam makna-makna pamali yang ada. Dalam setiap sistem kebudayaan yang hidup tentunya berkaitan pula dengan nilai-nilai moral ataupun pendidikan di dalamnya, untuk itu unsur kebudayaan dan etnopedagogi saling berkaitan dan berhubungan, selain unsur etnopedagogi terdapat pula unsur semiotik yang tersembunyi dalam pamali, misalnya ada pamali yang merupakan ikon, indeks maupun simbol yang dapat menggali makna dari pamali tersebut (Hesti Widiastuti, 2015:75-76).

Tradisi pamali pada masyarakat Kampung naga merupakan bagian dari filosofi hidup yang dipegangnya, sebagaimana tertuang dalam pepatah yang berbunyi: "amanat, wasiat, dan akibat". Artinya bila amanat dan wasiat dari orang tua dan para leluhur dilanggar, maka niscaya akan membawa akibat, baik

kepada diri sendiri, keluarga maupun lingkungan sosialnya. Pepatah inilah yang senantiasa dipedomani oleh masyarakat di Kampung Naga, sehingga mereka begitu patuh terhadap pantangan-pantangan yang diberlakukan kepada mereka (Siti Maria dkk, 1995:49). Tradisi Pamali yang ditaati oleh masyarakat di Kampung Naga telah begitu melekat dalam kehidupan mereka, tanpa mereka sendiri mengetahui siapa sesungguhnya yang mula-mula memperkenalkan atau memberlakukan tradisi tersebut. Bagi masyarakat, Mereka hanya mengetahui bahwa pamali atau pantangan itu telah dijalankan oleh orang tua mereka sejak beberapa generasi. Oleh karena itu tidak ada di antara mereka yang berani melanggar pantangan-pantangan tersebut, kendatipun mereka belum pernah menyaksikan kejadian nyata sebagai akibat dari pelanggaran terhadap sesuatu pantangan (Siti Maria dkk, 1995:48).

Dahulu, ketika ada pertanyaan tentang asal usul dan kenapa ada pantangan yang harus ditaati, maka orang tua hanya akan menjawab dengan jawaban “euhm!!” sebagai isyarat yang memiliki makna bahwa percakapan tersebut tidak boleh diperpanjang dan

dilanjutkan, walaupun orang tua menjawab, mereka biasa menjawabnya dengan pepatah yang berbunyi : "*kudu mucuk jeruk*", yang artinya harus seperti pucuk daun jeruk, yang mengandung makna bahwa anak-anak atau orang-orang muda haruslah berusaha mempertajam pikiran mereka untuk mengkaji sesuatu masalah, jangan hanya ingin selalu "disuapi" atau minta penjelasan, tetapi harus mencari jawabnya sendiri melalui pengalamannya. Budaya pamali adalah bagian dari kosmologi Sunda, yang tertuang dalam mitologi dan penataan ruang Kampung Naga, yang merupakan akulturasi dari ajaran lokal baik yang berasal dari masa prasejarah khususnya tradisi megalitik yaitu ajaran animisme dan dinamisme, ajaran Hindu dan Budha, serta ajaran Islam.

Bentuk-bentuk Pamali yang ada di Kampung Naga sebagaimana diungkapkan oleh Siti Maria, dkk (1995:50-59), baik yang berkenaan dengan perbuatan, ucapan, maupun hari-hari tertentu, benda-benda, binatang, dan tumbuhan tertentu. Beberapa diantaranya akan diuraikan sebagai berikut:

1. Pamali dalam Aktivitas Pertanian.

Bertani sawah merupakan mata pencaharian utama bagi hampir seluruh penduduk di Kampung Naga. Mereka mengelola sawahnya masih secara tradisional, lengkap dengan ritus-ritus sepanjang masa tanam hingga panen, bahkan sampai pada ritual untuk mulai menghonsumsi beras hasil pertanian mereka. Ritus-ritus ini dalam istilah setempat disebut "mupuhunan" atau disebut juga "ngukusken". Dalam hal ini, terdapat banyak pantangan yang sangat dipatuhi oleh masyarakat di Kampung Naga, seperti ritus-ritus dalam siklus pertanian merupakan salah satu yang harus ditaati dan dilaksanakan, dan merupakan kesalahan besar bila mengabaikan ritus-ritus tersebut.

Sebagai contoh: bagi orang di Kampung Naga, pantang "ngabujangan" ketan di sawah. Bila ingin menanam ketan ataupun padi merah susunannya adalah sebagai berikut: "Menanam padi merah, padi putih, padi putih ketan harus terlebih dahulu ditanami padi dan dilakukan ritus selamatan padi. Setelah itu barulah boleh ditanarni ketan. Hal ini sangat dipegang teguh oleh masyarakat di Kampung Naga. Mereka

percaya, bahwa bila ha! ini dilanggar, maka akan mengakibatkan keluarganya ditimpa penyakit”.

2. Pamali Berkenaan dengan Hari

Bagi masyarakat Kampung Naga, setiap hari memiliki makna dan sifat atau pembawaan tertentu. Menurut makna dan sifatnya, ada hari yang dipandang baik dan ada pula hari-hari tertentu yang dipandang tidak baik dan terlarang untuk melakukan sesuatu kegiatan. Hari pantangan yang paling khas di kalangan masyarakat Kampung Naga adalah hari Selasa, Rabu dan hari Sabtu yang merupakan hari pantangan bagi masyarakat Kampung Naga untuk menceritakan segala sesuatu yang berkenaan dengan adat istiadat maupun asal usul masyarakat kampung Naga.

Dalam hal berpantang yang berkaitan dengan hari, masyarakat Kampung Naga memiliki sebuah patokan, yang disebut "larang sasih ". Adapun ketentuan "larangan sasih" yang berlaku adalah sebagai berikut:

Bulan

Larangan Hari

Muharam, Sapar, Mulud Sabtu dan Minggu.

Silih Mulud, Jumadiil Awai, Senin, Selasa

Jumadil Akhir Rabu, Kamis

Rajah, Rwah, Puasa Sawal, Hapit, Rayagung Jum'at

Di samping larangan hari-hari tersebut, juga masih ada larangan melakukan kegiatan pertanian menurut "kalulungguhan anu normal". yang jatuh pada hari-hari yang bertepatan dengan hari meninggalnya orang tua dan atau mertua. Bagi masyarakat Kampung Naga, khususnya bagi Kuncennya, hari-hari itu dipantang untuk melakukan kegiatan bekerja, baik di sawah maupun di tempat-tempat lain. Pantangan lainnya ialah pantangan melakukan pekerjaan mencangkul dan kegiatan bertani lainnya pada setiap tanggal 14 bulan Islam. Masyarakat Kampung Naga pantang melakukan perjalanan (bepergian) pada hari Sabtu. Dalam melakukan perjalanan, masyarakat Kampung Naga berpegang pada patokan "dawuh ", yakni perhitungan waktu bepergian yang baik, sebagai berikut : 1) Ahad/Minggu Had-pa, had-wara : jam 09, 11, dan jam 04 2) Senin nen-daha, nen-saca: jam 06, 01, 08 dan 03 3) Selasa sa-laka, sa-do : jam 05, 10 dan 12 4) Rabu bo-tana, bo-wara : jam 07, 02, 09, dan 04 5) Kamis mis-pala, rnis-daha : jam 11, 10, 06 dan 10 6) Jum'at ah-laka, ah-saca : jam 10, 05, 08, dan 03 7) Sabtu tu-tana, tu-do : jam 07, 02, dan 12. Selain untuk bepergian, "duwuh"

itu pun berlaku untuk kegiatan memotong padi di sawah.

3. Pamali dalam Membangun Rumah

Bentuk dan bahan yang digunakan rumah-rumah di Kampung Naga adalah seragam. Ini bukan hal yang kebetulan, karena mereka membangun rumah menuruti aturan-aturan adat istiadat yang telah mereka peroleh dari para leluhurnya. Aturan-aturan adat istiadat tersebut antara lain tersimpul dalam sebuah ungkapan yang berbunyi : "*teu meunang nyieun imah tihang papak panto kori*" yang dimaksud dengan panto kori adalah pintu berdaun dua yang biasa dipakai dalam bangunan keraton. Ungkapan ini melambangkan tatanan hidup sosial masyarakat kampung Naga. Maksudnya bahwa dalam suatu masyarakat atau kesatuan sosial, tidak boleh ada dua kepemimpinan, tetapi haruslah tunggal. Menurut ketentuan adat, jenis rumah di Kampung Naga harus rumah panggung, dan harus menggunakan kayu dan bambu, Atap rumah tidak boleh menggunakan genting, asbes maupun seng, melainkan harus beratap "*tepus*" yang terbuat dari daun "*nipah dan ijuk*. Lantai rumah terbuat dari; palupuh" (irisan bambu). Demikian pula

dinding rumah tidak boleh menggunakan tembok, melainkan harus menggunakan bilik dan anyaman bambu. Selain itu, rumah-rumah di Kampung Naga tidak boleh dicat dan diberi wama, kecuali dipulas dengan kapur.

Ketentuan lainnya yang tidak boleh dilanggar adalah mengenai arah rumah, Rumah-rumah di Kampung Naga membujur dari arah timur ke barat. Sedangkan pintu rumah menghadap ke utara atau selatan. Bila seandainya sebuah rumah memiliki 2 atau 3 pintu, maka semuanya harus diletakkan sejajar. Dengan kata lain, pantang bagi orang Kampung Naga membangun rumah menghadap ke arah lain, selain ke arah utara dan selatan. Dengan demikian, maka pola perumahan penduduk di Kampung Naga adalah berderet dan berhadap-hadapan.

Pantangan lainnya yang berlaku di kalangan penduduk Kampung Naga ialah rumah tidak boleh menggunakan alat penerangan listrik. Mengenai perabotan rumah, ada ketentuan bahwa rumah-rumah penduduk tidak boleh dilengkapi dengan kursi, meja dan tempat tidur. Semua ketentuan ini dipatuhi dengan taat oleh penduduk kampung Naga, sekalipun mereka

tidak mengerti alasannya. Mereka hanya menjalankan apa yang selama ini telah dilakukan oleh Orang-orang tua mereka.

4. Pamali Memasuki dan Menebang Kayu di Hutan Larangan

Masyarakat Kampung naga sangat menghormati dan mengagungkan leluhurnya, bahkan untuk menyebut namanya pun nampaknya sangat segan. Kalau pun mereka terpaksa harus menyebutkannya karena ditanyai misalnya, maka mereka menyebut nama leluhurnya dengan khidmat dan penuh rasa hormat, dan mereka pun tidak berani bercerita panjang lebar mengenai leluhurnya ini. Wujud lain dari penghormatan mereka kepada leluhurnya ialah dengan dikeramatkannya makam tersebut. Bukan hanya makamnya saja yang dikeramatkan, melainkan seluruh areal hutan di mana makam itu berada, di pandang keramat. Dengan demikian pohon-pohon dan segala sesuatu yang berada di dalam hutan itu tidak boleh dijamah dan dikeramatkam.

Untuk memelihara kesakralan hutan tersebut, maka diberlakukan pamali/pantangan untuk memasuki hutan larangan, kecuali pada saat saat

tertentu, yaitu, pada saat berziarah. Terlebih lagi bagi wanita. sangat dipantang masuk ke dalam hutan larangan. Bahkan pada saat berziarah pun kaum wanita pantang mengikutinya. Di samping pantangan memasuki hutan larangan, juga pantang menebang pepohonan yang ada di dalam hutan larangan. Pantangan-pantangan ini bukan hanya berlaku bagi orang-orang kampung Naga saja, melainkan berlaku bagi semua orang yang datang ke kampung tersebut. Bila ada orang luar yang karena tidak tahu kemudian memasuki hutan larangan, akan segera dipanggil kembali dan diberi tahu. Orang-orang Kampung Naga senantiasa mengawasi hutan tersebut agar tidak ada orang yang memasukinya. Pantangan ini dipatuhi secara ketat oleh masyarakat Kampung Naga. Tidak ada seorang pun di antara mereka yang berani. melangganya, karena mereka takut "doraka" (berdosa).

5. Pamali menyebut "Singaparna"

Pantangan bagi masyarakat Kampung Naga untuk menyebutkan kata Singaparna, erat berkaitan dengan seorang tokoh yang dipandang dan dikeramatkan sebagai nenek moyang masyarakat

Kampung Naga. Tokoh itu dikenal dengan sebutan Eyang Singaparna.

6. Pamali Menyelenggarakan Pertunjukan Wayang Golek.

Sebuah keunikan dari kehidupan masyarakat Kampung Naga dibanding dengan masyarakat Sunda lainnya, ialah adanya tabu atau pantangan "nanggap" (menyelenggarakan pertunjukan) wayang golek, apalagi jenis-jenis kesenian lainnya yang dipandang modem. Di Kampung Naga hanya ada 3 jenis kesenian, yaitu terbang gembrung, angklung dan beluk. Ketiga jenis kesenian inilah yang biasa "ditanggap" atau dipergelarkan di Kampung Naga.

7. Pamali Memasuki Bumi Ageung.

Bumi Ageung adalah sebuah bangunan keramat tempat menyimpan barang-barang pusaka milik masyarakat Kampung Naga. Bumi Ageung dihuni oleh seorang wanita tua yang sudah "suci", yaitu wanita yang sudah menopause. Wanita yang masih haid tidak boleh menjadi penghuni Bumi Ageung. Menurut ketentuan adat, selain wanita tua yang sudah "suci", dia juga harus keturunan kuncen. Penghuni Bumi Ageung tidak selamanya tinggal di dalam bangunan itu. Pagi

atau siang hari biasanya ia ke luar untuk melakukan kegiatan, seperti bekerja mencari nafkah, ataupun melakukan kegiatan lainnya. Akan tetapi sore hari, ia pulang dan menginap di Bumi Ageung. Orang-orang lain, selain penghuni, pantang memasuki bangunan ini.

8. Pamali dalam hal Makanan

Dalam hal makanan, tidak terlalu banyak pantangan di kalangan masyarakat Kampung Naga. Apa saja yang bisa dimakan dan tidak diharamkan oleh agama Islam, tidak dipantang untuk dimakan. Akan tetapi ada satu jenis makanan, yaitu "cau manggala" (pisang manggala) yang pantang dimakan. Jenis pisang ini bukan hanya pantang dimakan, akan tetapi juga pantang ditanam di Kampung Naga. Apa penyebab dan bagaimana asal usulnya, tidak ada yang tahu.

Pantangan lainnya berkenaan dengan makanan adalah pantang menyia-nyiakan beras atau nasi. Pantangan ini dirumuskan dalam suatu ungkapan yang berbunyi : "*ulah nodong dulang, longlongan teu kanyahoan* ", yang artinya jangan memakan nasi langsung dari pane, karena nasi atau beras bisa hilang. Di kalangan orang Kampung Naga dan orang Sunda pada umumnya ada suatu kepercayaan bahwa beras

atau padi adalah penjelmaan Sanghyang Pohaci. Oleh sebab itu, padi dipandang sebagai tanaman berjiwa. Wujud dari penghormatam mereka kepada padi dinyatakan dalam sikap perbuatan ketika makan. Di kalangan masyarakat kampung Naga ada pantangan menyia-nyiakan nasi, seperti tercermin dalam pepatah yang berbunyi: "*Ari dahar teu meuang ngaremeuh, bisi ceurik*", yang artinya: 'makan tidak boleh bersisa atau meninggalkan butiran nasi (tidak habis), nanti (padinya) menangis'. Selain itu apabila makan nasinya harus dihabiskan. Sikap demikian itu tidaklah berarti bahwa orang Kampung Naga memuja padi, seperti kata ungkapan: "*lain rek migusti pare, tapi mupusti*", yang artinya bukan hendak mendewakan atau menuhankan padi, akan tetapi memelihara dan menghormatinya.

9. Pamali yang berhubungan dengan Tindakan/Perilaku atau ucapan

Pantangan yang berhubungan dengan tindakan bagi masyarakat kampung naga sangat banyak, diantaranya:

- 1) Bagi seorang gadis "*pamali diuk dina golodog, sok nongtot bagja*". yang artinya : seorang gadis pantang

duduk di ambang pintu, dapat menghambat rejeki dan kebahagiaan".

- 2) Pantang tidur membujur searah dengan "*palupuh*" (lantai rumah yang terbuat dari serpihan-serpihan bambu yang dirangkai memanjang).
- 3) Ketika di mesjid jamaah tidak boleh duduk atau tiduran dengan menyelondorkan kaki ke arah kiblat.
- 4) Kalau ada yang batal saat berpuasa di bulan Ramadan, tidak boleh ditegur dengan kalimat: jangan berbuka, nanti durhaka. Ini seperti menyumpahi akan durhaka, layaknya doa. Kalimat yang diucapkan itu doa. Maka kalau ada yang batal puasa, katakan dengan: jangan dulu berbuka karena belum waktunya.
- 5) Kalau ada yang berbuka puasa di siang hari dengan sembunyi-sembunyi, maka dikatakan kepadanya; "masa terhadap manusia takut ketahuan, tetapi terhadap Allah yang tahu semua perbuatan manusia walaupun sembunyi-sembunyi tidak takut. Kenapa oleh bangsa manusia malu tapi kalau oleh Allah tidak malu? Padahal Allah Mahatahu segala tingkah laku kita walaupun disembunyikan

serapi mungkin, Allah pasti tahu. Karena Allah Mahatahu.”.

- 6) Kalau ada anak yang panas-panasan di bawah terik matahari, tidak boleh mengatakan:” jangan main panas-panasan, nanti sakit kepala. Ini adalah kalimat yang mendoakan untuk sakit kepala. Maka kalimat tersebut harus dihindari dalam menegur anak-anak atau orang lain. dan masih banyak tindakan dan ucapan lainnya yang menjadi pantangan.

Pamali Sebagai Bentuk Implementasi Nilai-Nilai Moral Agama pada Pola Asuh Anak

Pada tulisan ini saya akan mengkaji budaya Pamali dari dua perspektif, yaitu perspektif teoritis, yaitu menganalisa dan mengukur apakah budaya pamali secara teori cocok untuk anak usia dini merujuk pada teori-teori moral yang ada, dalam hal ini adalah Kohlberg dan Piaget. Kedua, mengkaji budaya pamali dari perspektif konten dan implementasinya berdasarkan kajian etnopedagogi. Budaya pamali yang ada di masyarakat kampung Naga berisi tentang nilai-nilai moral yang merupakan hasil akulturasi nilai

budaya lokal (kepercayaan animisme dan dinamisme) dan agama (Hindu, Budha, dan Islam), diajarkan dan diturunkan dari generasi ke generasi dengan pendekatan tradisi turun temurun dan pendekatan mistis (bayani dan irfani), dan sedikit pendekatan saintifik (burhani), telah menjadi norma paling tinggi dalam kehidupan masyarakat Kampung Naga, yang harus dipatuhi dan tidak boleh dilanggar oleh siapapun, setiap pelanggaran atas pantangan berbentuk pamali akan berakibat hukuman fisik maupun sosial, sedangkan pelanggaran atas pantangan berbentuk tabu akan berakibat tulah, baik berupa kemalangan, kutukan, atau walat.

Budaya pamali yang berisi tentang nilai moral yang harus ditaati dan dipatuhi oleh masyarakat Kampung Naga, apabila dianalisa berdasarkan teori Kohlberg berada pada tingkat pra konvensional dan konvensional, dimana orientasi moral dalam budaya pamali, *Pertama*: berorientasi patuh dan takut hukuman, dimana perbuatannya dikatakan baik apabila ia memperoleh ganjaran atau tidak mendapat hukuman. *Kedua*: berorientasi naif egoistis/hedonisme instrumental, dimana seseorang menganggap yang

benar apabila kedua belah pihak mendapat perlakuan yang sama atau adanya timbal balik. *Ketiga*: Orientasi orang yang baik, dimana semua orang dituntut untuk menyesuaikan diri dengan peraturan untuk mendapatkan persetujuan orang lain dan untuk mempertahankan hubungan baik dengan mereka. Dengan menjalankan budaya pamali, hakikatnya individu sedang berusaha agar ia dapat dipercaya oleh kelompok, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan kelompok dan berusaha memenuhi harapan-harapan kelompok. *Keempat*: Moralitas pelestarian otoritas dan aturan sosial, dimana masyarakat yakin bahwa apabila kelompok sosial menerima peraturan yang sesuai bagi seluruh anggota kelompok, mereka harus berbuat sesuai dengan peraturan itu agar terhindar dari kecaman dan ketidak setujuan sosial. pada tahap ini berorientasi untuk memelihara dan mempertahankan sistem sosial.

Budaya pamali yang berisi tentang nilai moral yang harus ditaati dan dipatuhi oleh masyarakat Kampung Naga, apabila dianalisa berdasarkan teori moral Piaget, yaitu: *Pertama*: teori Intensi dan konsekuensi, yang menyatakan bahwa konsepsi anak

tentang aturan dapat berubah-ubah sesuai dengan tahap perkembangan moralnya. Dari hasil penelitiannya, Piaget menyatakan, bahwa anak-anak dengan usia lebih muda antara 5-7 tahun cenderung menilai suatu perbuatan berdasarkan konsekuensi yang hanya bersifat material, artinya anak-anak tidak bisa membedakan antara tindakan intensi (tindakan yang disengaja) atau kesalahan tidak disengaja, maka dalam budaya Pamali yang menuntut kepatuhan juga mengedepankan konsekuensi yang bersifat material.

Kedua: teori Hukuman ekspiatoris dan resiprokal. Piaget mengklasifikasikan hukuman ke dalam dua bentuk, yaitu hukuman-hukuman yang bersifat ekspiatoris (*expiatory punishment*) bahwa hukuman harus atas pertimbangan yang wajar antara bobot kesalahan dan juga bobot penderitaan si pelanggar atas hukuman yang ditimpakan. Hukuman hukuman yang bersifat resiprositas (*reciprocity punishment*), yaitu senantiasa membuat keterkaitan antara hukuman dengan tindakan kesalahan yang dibuat. Melalui hal tersebut, diharapkan si pelanggar sadar akan akibat-akibat perbuatannya. Budaya pamali selalu dikaitkan dengan hukuman-hukuman baik secara fisik maupun

sosial dengan adanya pertimbangan hukuman berdasarkan budaya tersebut atau hasil musyawarah warga.

Ketiga: teori Equality dan Equity. Piaget menekankan pada dua bentuk keadilan distributif yaitu equality dan equatity. Menurut Piaget, equality yaitu pemikiran bahwa tiap manusia harus diperlakukan secara sama, sedangkan equity yaitu pemikiran yang lebih mempertimbangkan tiap-tiap individu. Dalam budaya Pamali, peraturan dan pantangan tersebut berlaku umum dan mengikat bagi semua masyarakat kampung Naga, adapun hukuman yang dijatuhkan atas pelanggaran pantangan, dalam musyawarah warga tetap memperhatikan dan mempertimbangkan juga individu.

Berdasarkan analisis teori moral Kohlberg dan teori moral Piaget tersebut di atas, maka budaya pamali yang merupakan salah satu budaya lokal yang digali dari nilai-nilai kearifan lokal, dapat digunakan untuk mengajarkan nilai moral agama kepada anak usia dini, terlebih karakteristik perkembangan moral anak usia dini sangat cocok dengan karakteristik pendekatan budaya tersebut. Budaya pamali sebenarnya hampir

ada di setiap daerah, suku dan budaya di Indonesia, walaupun realitanya sudah banyak ditinggalkan dan dilupakan kecuali di masyarakat yang masih menjaga dan berpegang erat pada nilai-nilai tradis dan budaya nenek moyang, karena dianggap irrasional, mistis, kuno, tertinggal, serta mengekang kebebasan.

Budaya pamali sebagai bentuk implementasi nilai moral agama yang dapat diajarkan kepada anak usia dini, tentu tidak diterapkan bulat-bulat tanpa adanya filter dan kajian mendalam. Kajian etnopedagogi adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengkaji konten dan implementasi pada budaya pamali, sehingga budaya pamali secara konsep, materi dan pendekatan cocok untuk diterapkan dalam pengasuhan dan pendidikan anak usia dini, sehingga dapat mengembangkan aspek perkembangan moral agama secara optimal dan baik.

Kajian etnopedagogi konten dan implementasi pada budaya pamali dapat dilakukan dengan cara : mencari dan menggali informasi tentang budaya pamali yang ada di daerahnya atau daerah lainnya, memahami budaya pamali dengan pendekatan semiotika sehingga dapat menemukan pesan moral

yang ada dalam tradisi tersebut, mengukur dengan cara mensandingkan dengan norma hukum dan agama yang ada untuk melihat apakah bertentangan atau tidak, merasionalkan budaya pamali dengan pendekatan ilmiah, mengimplementasikan budaya pamali dengan pendekatan atau metode pembelajaran yang cocok bagi anak usia dini, seperti : mendongeng atau bercerita, karyawisata, demonstrasi, bercakap-cakap, dan lainnya.

Sebagai contoh : ungkapan *Ari dahar teu meuang ngaremeh, bisi ceurik*, yang artinya “makan tidak boleh bersisa atau meninggalkan butiran nasi (tidak habis), nanti (padinya) menangis”. Ungkapan ini sering dikatakan sebagai teguran oleh orang tua zaman dahulu kepada anaknya, ketika anak menyisakan nasi di piring atau ketika makan tetapi tidak tertib sehingga nasi terbuang dan tercecer kemana-mana. Teguran orang tua tersebut biasanya diawali atau diakhiri dengan kalimat “awas pamali”. Anak yang ditegur secara spontan akan menghabiskan makanan yang tersisa atau mengambil butiran nasi yang tercecer, butiran yang bersih dimakan kembali adapun yang kotor di buang.

Berdasarkan kajian semiotika teks dengan menggunakan analisis teks (*Textual Analysis*) yang secara khusus mengkaji teks sebagai sebuah produk penggunaan bahasa berupa kumpulan atau kombinasi tanda-tanda, khususnya menyangkut sistem tanda (*sintaktik/paradigmatik*), tingkatan tanda (*denotasi/konotasi*), relasi antar tanda (*metafora/metonim*), muatan mitos dan ideologi di baliknya (Yasraf Amir Piliang, 2004:189). Dalam ungkapan *Ari dahar teu meuang ngaremeh, bisi ceurik*, adalah ungkapan personifikasi, dimana mengupamakan atau melambangkan nasi sebagai benda mati seolah-olah hidup sebagai manusia, dimana manusia akan menangis ketika diperlakukan dengan tidak baik atau disia-siakan.

Selain itu dalam ungkapan tersebut terkandung pesan moral dimana manusia tidak boleh mensia-siakan makanan (mubadzir), karena perilaku mubadzir adalah bagian dari sifat syetan, hal ini sejalan dengan ajaran Islam, sebagaimana firman Allah S.W.T, :” ...dan janganlah kamu memperlakukan hartamu dengan mubadzir (boros, sia-sia, tidak berguna), karena sesungguhnya orang yang berperilaku mubadzir adalah

saudara-saudara syetan. Dan syetan itu sangat ingkar kepada Tuhannya.” (Q.S. al-Isra (17): 26-27). Dan dari Jabir bin Abdillah, Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, *“Jika makanan salah satu kalian jatuh maka hendaklah diambil dan disingkirkan kotoran yang melekat padanya, kemudian hendaknya di makan dan jangan dibiarkan untuk setan”* Dalam riwayat yang lain dinyatakan, *“sesungguhnya setan bersama kalian dalam segala keadaan, sampai-sampai setan bersama kalian pada saat makan. Oleh karena itu jika makanan kalian jatuh ke lantai maka kotorannya hendaknya dibersihkan kemudian di makan dan jangan dibiarkan untuk setan. Jika sudah selesai makan maka hendaknya jari jemari dijilati karena tidak diketahui di bagian manakah makanan tersebut terdapat berkah.”* (HR Muslim no. 2033 dan Ahmad no. 14218).

Setelah mengukur dengan norma susila dan agama, dan tidak ada pertentangan maka selanjutnya adalah merasional ungkapan tersebut. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menggambarkan bagaimana petani bekerja mulai dari membajak sawah, menyemai benih, merawat dan memberi pupuk, memanen, memproses gabah menjadi padi, sampai pada akhirnya menjadi nasi yang siap untuk dimakan.

Semua itu melalui proses panjang yang menuntut kesungguhan, kesabaran, dan cucuran keringat dari seorang petani. Dari gambaran tersebut dapat memberikan kesimpulan bahwa nasi menangis sebagai bentuk personifikasi dan metafora atas apa yang akan dirasakan oleh seorang petani yang sudah bersusah payah, kemudian hasilnya disia-siakan.

Tahapan terakhir adalah bagaimana budaya pamali pada ungkapan *Ari dahar teu meuang ngaremeuh, bisi ceurik*, dapat diterapkan dan masuk ke bawah alam sadar anak usia dini, walaupun pada awalnya bersifat doktrinal normatif, tetapi ketika anak telah memiliki kesiapan atau beranjak pada fase pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya, ia dapat melakukan penilaian atau kajian atas doktrinal normatif tersebut, sehingga menjadi norma rasional. Dan masih banyak sekali bentuk bentuk budaya pamali yang dapat digali dan dikaji sehingga menjadi rujukan dalam pengasuhan dan pendidikan anak usia dini, khususnya dalam upaya pengembangan aspek moral agamanya.

KESIMPULAN

Pengasuhan dan pendidikan pada anak usia dini harus berupaya mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara proposional meliputi: jasmani, ruhani, dan akal, atau berkaitan dengan perkembangan motorik, sosial emosional, kognitif dan kreatifitas, moral agama, dan seni. Dalam hal pengembangan aspek moral agama pada anak usia dini dapat selain bersumber dari nilai agama yang universal, juga dapat menggali nilai nilai susila yang digali dari falsafah hidup serta tradisi dan budaya lokal yang ada di Indonesia.

Di Sunda, khususnya di masyarakat kampung Naga dikenal dengan *papagon hirup* atau falsafah hidup: wasiat, amanat, dan akibat serta budaya pamali, dijadikan sebagai norma susila yang harus dipatuhi dan ditaati bersama, sehingga terjaga keselarasan dan harmoni antara manusia dengan tuhan, manusia dengan manusia, dan manusia dengan alam semesta. Budaya pamali sebagai bentuk implementasi nilai moral agama yang dapat diajarkan kepada anak usia dini, tentu tidak diterapkan bulat-bulat tanpa adanya filter dan kajian mendalam. Kajian etnopedagogi

konten dan implementasi pada budaya pamali dapat dilakukan dengan cara : mencari dan menggali informasi tentang budaya pamali yang ada di daerahnya atau daerah lainnya, memahami budaya pamali dengan pendekatan semiotika sehingga dapat menemukan pesan moral yang ada dalam tradisi tersebut, mengukur dengan cara mensandingkan dengan norma hukum dan agama yang ada untuk melihat apakah bertentangan atau tidak, merasionalkan budaya pamali dengan pendekatan ilmiah, mengimplentasikan budaya pamali dengan pendekatan atau metode pembelajaran yang cocok bagi anak usia dini, seperti : mendogeng atau bercerita, karyawisata, demonstrasi, bercakap-cakap, dan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ekadjati. (1995). *Kebudayaan Sunda: Suatu Pendekatan Sejarah*. Jakarta:Pustaka Jaya.
- Etty Saringendyanti.(2008). *Kampung Naga (The Dragon Village), Tasikmalaya in Mythology: Meaningly of the Sundanese Culture Heritage*. Makalah Hasil Penelitian. Bandung : Fakultas Sastra UNPAD, 2008.
- Farah Ruqayah. (2015) Pola Asuhan Anak dalam Penanaman Nilai-nilai. *Kawalu: Journal of Local Culture* Vol 2, No. 1 (January-June), 2015, 63-80.
- George S Morrison. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini Saat Ini Edisi 13* (penerj Yudi Santoso). Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Hesti Widiastuti. (2015). Pamali dalam Kehidupan Masyarakat Kecamatan Cigugur Kabupaten Kuningan: Kajian Semiotik dan Etnopedagogi. *LOKABASA* Vol. 6, No. 1, April 2015. 71-78
- J.S Fleming. (2006). *Piaget, Kohlberg, Gilligan, and Others on Moral Development*. Working paper: t.p
- Jean Piaget,. t.t. *The Moral Judgment of the The Child*. Glencoe Illinois. The Free Press.
- Jhon Locke. (1999). *An Essay Concerning Human Understanding*. New York : Dover.
- Koentjaraningrat.(2009) *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Ridwan Abdullah Sani dan Muhammad Kadri. 2016. *Pendidikan Karakter : Mengembangkan Karakter Anak yang Islami*. Jakarta :Bumi Aksara.
- S Mintz. (2004) *Huck`s Raft : A History of American Childhood*. Cambridge : Belknap Press.
- Sigmund Freud. (2001). *Totem and Taboo*. London: Routledge.
- Siti Maria dkk, (1995). *Sistem Keyakinan Pada Masyarakat Kampung Naga Dalam Mengelola Lingkungan Hidup (Studi tentang Pantangan dan Larangan)*. Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya Direktorat Sejarah dan Nilai tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Siti Rohmah. (2006). Telaah Kritis atas Teori Perkembangan Moral Lawrence Kohlberg. *Paradigma*. Vol. No.2 Juli 2006
- Yasraf Amir Piliang. (2004). Semiotika Teks: Sebuah Pendekatan Analisis Teks. *Jurnal Mediator*. Vol. 5, No. 2 2004, hal. 189-198.
- <http://majalah1000guru.net/2017/01/pamali-sunda/>. Diakses pada tanggal 06 Januari 2020



Chapter 2

NILAI BUDAYA SIRI` NA PESSE PADA POLA ASUH MASYARAKAT BUGIS MAKASSAR

Fadhilah Latief

PG PAUD Universitas Muhammadiyah Makassar

PENDAHULUAN

A. Definisi Moral

Moral berasal dari bahasa latin *mores*, yang artinya adat istiadat, kebiasaan, atau cara hidup. Kata *mores* mempunyai sinonim *mas*, *moris*, *manner* *mores* atau *manners*, *morals*. Dalam bahasa Indonesia, kata moral berarti akhlak, karakter atau nilai kesusilaan yang mengandung makna tata tertib hati nurani yang membimbing tingkah laku batin dalam hidup seseorang. Kata moral sama dengan istilah etika yang berasal dari bahasa Yunani *ethos* yaitu suatu kebiasaan adat istiadat. Secara etimologis, etika adalah ajaran tentang baik dan buruk, yang diterima umum tentang sikap dan perbuatan. Adapun definisi lain yang menjelaskan bahwa etika mempelajari kebiasaan

manusia yang telah disepakati bersama seperti : cara berpakaian dan tata krama (Dadan Suryana, 2019:49).

Moral seringkali mengacu pada baik buruknya tindakan manusia, sehingga moral merupakan bidang kehidupan manusia dilihat dari kebaikan manusia. Norma moral digunakan sebagai tolak ukur segi kebaikan manusia. Menurut **Magnis Suseno** bahwa moral merupakan sikap hati yang terungkap dalam sikap lahiriah individu. Moralitas terjadi jika seseorang mengambil sikap yang baik, karena ia sadar akan tanggung jawabnya sebagai manusia. Jadi moralitas adalah sikap dan perbuatan baik sesuai dengan hati nurani.

B. Strategi penanaman nilai moral pada anak usia dini

Ada berbagai cara atau teknik yang dapat dikembangkan oleh guru dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan anak-anak dalam rangka menanamkan nilai moral pada anak. Cara-cara tersebut antara lain (Dadan Suryana, 2019:63-65):

1. Memberikan contoh

Perilaku guru, orang tua, dan lingkungan anak adalah contoh yang paling efektif bagi pembentukan perilaku moral anak. Jika guru sering menunjukkan emosi negatif seperti marah, maka perilaku tersebut sangat mudah ditiru oleh anak. Dalam hal ini guru harus menjadi model terbaik bagi anak-anak dalam melaksanakan nilai-nilai moral yang dihadapkan.

2. Mengalihkan Perhatian

Mengalihkan perhatian atau mengalihkan arah adalah salah satu teknik yang penting dalam pembimbingan dan pembelajaran moral anak. Ada beberapa cara yang digunakan dalam teknik pengalihan arah ini, yaitu : mengarahkan kegiatan dan perilaku anak kepada kegiatan lain sebagai pengganti dari kegiatan semula, misalnya anak aktif dalam kegiatan mencoret-coret dinding kelas dengan kapur. Kemudian guru memberikan pensil dan selembar kertas dan meminta anak untuk mencoret-coret atau menggambar dikertas kosong tersebut.

3. Memuji

Memuji anak berarti guru menunjukkan nilai dari sifat-sifat perilaku moral yang mereka tampilkan. Pemberian penghargaan melalui pujian secara psikologis mempunyai arti penguatan terhadap perilaku anak yang diharapkan. Pujian merupakan tanda kepada anak dan umpan balik yang objektif yang mengesahkan dan mengembangkan harga atau nilai dari tindakan-tindakan anak.

4. Mengajak

Metode persuasi atau ajakan adalah suatu cara memengaruhi anak untuk melakukan sesuatu dengan cara membangkitkan perasaan, emosi, dan dorongan cita-cita mereka, juga intelektualitas atau pemikiran mereka. Beberapa strategi untuk melakukan persuasi atau pengajakan kepada anak, sebagai berikut :

- a) Dengan cara mengimbau. Cara efektif untuk membuat seorang anak melakukan sesuatu adalah dengan menunjukkan segi-segi positif dari perbuatan itu. Sebagai contoh, "Tugas dan

pekerjaan ini menyenangkan dan mudah dilaksanakan”.

- b) Menguraikan dengan cara mengesankan (dramatisasi). Dengan mengatakan satu kebenaran pada anak, biasanya tidaklah cukup. Untuk itu, perlu ada cara-cara yang lebih efektif untuk dapat merangsang perasaan dan emosi seorang anak dalam hubungan dengan suatu perbuatan, misalnya agar anak tidak suka bertengkar maka dapat digantungkan peringatan di kelas :
“Tegakkanlah perdamaian di kelas ini.”

5. Menantang

Menantang adalah suatu teknik yang sangat penting dalam menguji kemampuan, posisi, kecermatan dan tanggung jawab anak. Teknik ini mendorong anak untuk melakukan suatu tugas yang anda kehendaki atau agar anak melakukan usahanya yang terbaik. Tantangan bagi anak adalah peristiwa psikologis yang sangat penting. Dengan memberikan latihan-latihan yang bersifat menantang akan mengembangkan kemampuan anak untuk menilai, membandingkan,

membedakan, dan memilih mana suatu tindakan yang dibolehkan oleh aturan dalam keluarga dan lingkungan, dan mana yang tidak dibolehkan.

Menurut Jeanne Ellis Ormrod menjelaskan tentang strategi pembelajaran moral pada anak usia 3-5 tahun antara lain : (1) membicarakan peraturan yang dapat membantu kelas dan situasi kelompok lain berjalan lebih baik; (2) jelaskan bagaimana siswa dapat memenuhi kebutuhannya pada saat dia membantu orang lain; (3) menggunakan sifat-sifat prososial seperti baik hati dan suka menolong, pada saat memuji perilaku altruistik anak (Masganti, 2017:201).

Kohn menyatakan, ada beberapa anjuran untuk meningkatkan moral pada anak, yaitu : (1) pedulikan mereka, caranya dengan membina hubungan yang hangat, aman dan cinta tak bersyarat pada anak; (2) tunjukkan kepada mereka bagaimana hidup orang yang bermoral dengan memberikan contoh langsung; (3) biarkan mereka berlatih dengan cara melatih mereka bekerja sama; dan (4) bicaralah dengan mereka melalui proses diskusi (Alfi Kohn, 2006:292-295).

Lickona menyatakan ada tiga kondisi mendasar yang harus ada untuk menciptakan moralitas dalam kelas (Lickona, 1991:91), yaitu :

1. Para siswa mengenali teman-temannya
2. Para siswa menghormati, menguatkan dan peduli satu dengan lainnya
3. Para siswa merasa sebagai anggota dan bertanggung jawab pada kelompoknya

Adapun menurut Belkin yang menyatakan bahwa anak akan mendengar apa yang dikatakan guru tentang moral jika anak merasakan kebenaran dapat merupakan jawaban dari situasi-situasi yang dipertanyakan. Ulasan cerita singkat di sekolah tentang kebaikan yang selalu menang dapat menstimulasi perkembangan moral anak. Menghadirkan konflik moral yang asli dan sulit juga dapat mempengaruhi perkembangan moral anak (Belkin, 1979:280).

PEMBAHASAN

Nilai budaya *siri'na pesse* sebagai kekuatan moral suku Bugis Makassar di Sulawesi Selatan

Pada kehidupan masyarakat Bugis Makassar Sulawesi Selatan terdapat berbagai budaya dan filosofi-filosofi. Keragaman budayanya disebut budaya "*Siri' Na Pesse*" sebagai budaya panutan, falsafah hidup dan menjadi prinsip bagi masyarakat Sulawesi Selatan. Dalam budaya Sulawesi Selatan, *siri' na pesse* adalah semacam jargon yang mencerminkan identitas, ciri khas dan watak orang Sulawesi Selatan. Laica Marsuki menyebut bahwa *pacce/pesse* adalah prinsip orang Bugis Makassar, menunjuk pada prinsip apa yang dinamakan *getteng, lempu, macca na warani* (tegas, jujur, pintar dan berani, dan bertanggungjawab) ini adalah ciri utama yang menentukan ada tidaknya *siri'*. *Siri' na pesse* mempunyai pandangan tersendiri. *Siri'* berarti malu/ harga diri, dan *Pesse* berarti perih (keras, kokoh pendirian) *pesse* adalah bentuk harmonisasi individu dengan individu lainnya dengan turut merasakan kesusahan individu lain (empati dan solidaritas). Keduanya tidak dapat dipisahkan atau bahkan di revisi, karena kedua kata tersebut memiliki kaitan yang

sangat erat bagi penganut filosofi ini. *Siri' na pesse* sudah jauh sebelumnya tertanam dan kemudian ditanamkan kembali secara turun-temurun kepada keturunan-keturunan masyarakat Bugis Makassar (Nurlaeli, 2014:10).

Dalam kehidupan masyarakat Bugis Makassar yang berpijak di atas *siri' na pesse* sebagai pandangan hidup yang bermetamorfosis menjadi sebuah ideologi tersendiri bagi masyarakat Bugis Makassar. Dalam bertingkah laku keseharian, masyarakat Bugis Makassar sangat menjunjung tinggi filosofi *siri' na pesse* ini. Bahkan bisa dikatakan, sebelum melakukan sesuatu maka *siri' na pesse* menjadi pertimbangan utama, di dalamnya terdapat prinsip yang disebut *sipakatau* saling menghormati/menghargai), *sipakalebbi* (saling memuliakan), dan *sipakainge* (saling mengingatkan). Dia adalah tolak ukur kebaikan, baik dalam melakukan hubungan sosial maupun ekonomi.

Konsep Mengenai Budaya *Siri'* (Harga Diri/Rasa malu)

Dari sekian banyak nilai-nilai budaya Bugis Makassar yang disebutkan di atas, *Siri'* merupakan inti

dari kebudayaan Bugis Makassar. Mattulada (1995) mengemukakan bahwa *siri'* tidak lain dari inti kebudayaan Bugis Makassar. Konsep *Siri'* disepakati oleh para ahli dalam seminar *siri'* yang dilaksanakan di Makassar pada tahun 1977 sebagai berikut:

- 1) *Siri'* dalam sistem budaya adalah pranata pertahanan harga diri, kesusilaan dan hukum serta agama sebagai salah satu nilai utama yang mempengaruhi dan mewarnai alam pikiran, perasaan dan kemauan manusia.
- 2) *Siri'* dalam sistem sosial, adalah mendinamisasi keseimbangan eksistensi hubungan individu dan masyarakat untuk menjaga keseimbangan kekerabatan.
- 3) *Siri'* dalam sistem kepribadian adalah sebagai perwujudan konkret di dalam akal budi manusia yang menjunjung tinggi kejujuran, keseimbangan untuk menjaga harkat dan martabat manusia.

Dalam masyarakat Bugis Makassar mempertahankan harga diri sebagai perwujudan dari konsep *siri'* merupakan suatu kewajiban setiap individu maupun kelompok, sebab kehilangan harga diri bagi masyarakat Bugis Makassar identik dengan

kehilangan ruhnya sebagai manusia. Manusia dalam masyarakat Bugis Makassar hanya dapat dipandang sebagai manusia bila ia memiliki harga diri sebagai perwujudan dari *siri'*. Tanpa *siri'* manusia tidak ada bedanya dengan binatang. Dengan demikian *siri'* merupakan kebutuhan dasar manusia khususnya bagi masyarakat Bugis Makassar dalam mempertahankan dan memelihara harkat dan martabat kemanusiaan.

Siri' dalam Makassar diartikan dalam kenyataan empiris dewasa ini, bukanlah sesuatu (nilai) yang dapat dijadikan andalan yang kokoh. Akan tetapi, diartikan sebagai harga diri dan keteguhan kepribadian. Sedangkan, *pesse* merupakan satu kesatuan dalam kebulatan pola perilaku untuk membangun martabat. Menurut hasil pengamatan, pada dasarnya *siri'* yang ada di Sulawesi selatan (*siri'* terkhusus pada suku Makassar) adalah sama. *Siri'* di bidang kesusilaan sebagai *siri'* yang tertua yang ada di Sulawesi Selatan.

Adapun Dalam hubungan *siri'* na *pacce* dengan agama Islam, dapat diperhatikan pada sabda Rasulullah saw, berikut ini : Dari Abu Mas'úd, Üqbah bin 'Amr Al - Anshari Al Badri Radhiyallahu Anhu, ia berkata : Rasulullah Shalallahu Álaihi Wassallam

bersabda : “Sesungguhnya diantara ungkapan yang dikenal manusia dari ucapan kenabian terdahulu ialah: “jika engkau tidak malu, berbuatlah semaumu”. Maksud hadis tersebut, ketika malu itu menghalangi pelakunya dari berbagai kenistaan dan membawanya kepada kebajikan, sebagaimana iman menghalanginya orang yang beriman dari kenistaan tersebut dan membawanya kepada ketaatan, maka ia berkedudukan sebagai iman karena menyamainya dalam hal itu. Malu ialah perkara yang dibawa oleh syariat-syariat terdahulu dan hal ini butuh perhatian dengan sikap tegas. Oleh karenanya, di dalam suku Makassar menjadikan falsafah hidup malu yang disebut dengan *siri'*.

Konsep Mengenai Budaya *Pacce/ Passe'* (Perikemanusiaan)

Pacce' (Makassar), *pesse'* (Bugis) merupakan nilai budaya Bugis Makassar. Hamid (1999) mengatakan bahwa *siri'* dan *pacce'* adalah dwi konsep yang menjadi ciri individu Bugis Makassar, mempertahankan keseimbangan antara aib dan harga diri sebagai diartikan oleh *siri'* dan memelihara rasa kebersamaan

dalam kedukaan dan penderitaan setiap anggota masyarakatnya sebagai ditegaskan dalam gagasan *pacce*. *Pacce* secara harfiah berarti perasaan pedih dan perih yang dirasakan meresap dalam kalbu seseorang, karena melihat penderitaan orang lain. *Pacce'* berfungsi sebagai alat penggalang persatuan, solidaritas, kebersamaan, kesetiaan, rasa kemanusiaan, dan motivasi untuk berusaha, sekalipun dalam keadaan yang sangat pelik dan berbahaya. Hal ini dapat dipahami dari salah satu ungkapan dalam bahasa Bugis yang dikutip oleh Abidin (1999) berbunyi "*Nare'ko de'na siri'mu, engkamupatu esse'bauamu*" (jikalau tak ada lagi *siri'mu*, maka pasti masih ada rasa pedihmu dan kasih sayangmu). Ungkapan ini merupakan wujud persahabatan dan rasa pedih yang terpatri dalam kalbu ketika melihat penderitaan orang lain, sehingga menimbulkan iba hati yang sangat mendalam dan mendorong seseorang untuk membantu orang yang sedang menderita.

Pacce' merupakan panggilan hati nurani untuk menyatakan sikap kesetiakawanan sosial terhadap penegakan harkat *siri'* bersama. *Pacce'* mendorong dalam kenyataan adanya perbuatan saling tolong

menolong, adanya tuntutan bela serta segala kenyataan lain yang mirip pada solidaritas yang mendapatkan hidupnya dari konsep *siri'*. Konsep *pacce'* yang diwujudkan sebagai rasa solidaritas untuk membela, membantu sesama diungkapkan dalam bahasa Makassar dengan ungkapan "*abbulo sibatang*" atau dalam ungkapan Bugis "*mali siparappe, rebba sipatokkong, malilu sipakainge*". Semangat *abbulo sibatang*, mengandung makna rasa solidaritas yang tinggi untuk saling membantu, dalam menghadapi setiap tantangan dan kesulitan. Rasa solidaritas tersebut juga disertai semangat saling menghargai yang dalam ungkapan Bugis disebut *sipakatau*. *Sipakatau* merupakan wujud dari *siri'* dan *pacce'* yang merupakan kesadaran kualitas dari apa yang disebut manusia yang hanya mungkin mengaktualisasi dirinya karena adanya manusia yang lain.

Dari pernyataan di atas bahwa budaya *siri' na pesse* menjadi bagian nilai karakter yang sepatutnya ditanamkan pada peserta didik di sekolah, khususnya pada anak usia dini. Nilai budaya dari *Siri' Na pesse* ini menjadi kekuatan moral khususnya pada masyarakat Sulawesi Selatan, karena dalam nilai budaya ini

mengandung nilai-nilai positif yang sangat perlu ditanamkan pada anak sejak dini. Perlunya peran penting orangtua dan pendidik untuk melestarikan nilai kearifan lokal budaya ini agar kelak anak didik menjadi generasi yang memegang teguh prinsip budayanya.

Integrasi Nilai Budaya *Siri'* Na Pesse dalam proses pembelajaran

Karakter bangsa tidak bisa terlepas dari nilai-nilai budaya. Budaya dapat didefinisikan sebagai seluruh aspek kehidupan manusia dalam masyarakat, yang diperoleh dengan cara belajar, termasuk pikiran dan tingkah laku (Marvins, 1999). Begitu juga dengan yang dikatakan oleh Parsudi Suparlan (1981) bahwa budaya adalah keseluruhan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial, yang digunakan untuk menginterpretasikan dan memahami lingkungan yang dihadapi, dan untuk menciptakan dan mendorong terwujudnya kelakuan (Erman Syarif, dkk, 2016).

Konsep *siri'* merupakan inti kebudayaan Bugis Makassar. Konsep tersebut oleh Abidin dikelompokkan atas dua bagian yaitu *siri' masiri'* dan

siri' ripakasiri'. Dalam konsep *siri' masiri'* terkandung semangat untuk selalu berhasil dalam melakukan suatu pekerjaan sehingga dapat bermanfaat bagi diri orang yang bersangkutan dan bermanfaat bagi masyarakat di sekitarnya. Di samping itu konsep tersebut juga senantiasa memberikan semangat hidup yang pantang menyerah dalam menghadapi segala situasi. Hal ini tercermin dari prinsip para pelaut Bugis Makassar, yang berbunyi

“pura ba'barasompe'ku, pura tangkisi' gu-likku, ulebbireng telleng na toalie”

Bilamana layarku sudahku kembangkan, kemudiku telah kupancangkan, maka lebih baik tenggelam dari pada balik surut.

Prinsip tersebut senantiasa memberikan semangat untuk bekerja semaksimal mungkin dan penuh pertimbangan sehingga dapat berhasil dalam perkerjaannya. Di samping itu prinsip ini juga memberikan peluang bagi berkembangnya kreativitas. Rasa *siri' masiri'* yang tertanam dalam jiwa manusia Bugis Makassar untuk pantang menyerah dalam menghadapi segala situasi baik situasi yang

menyenangkan maupun situasi yang sangat berbahaya, memberikan tantangan untuk berpikir dan berkreasi sehingga dapat berhasil dalam kehidupannya.

Konsep *siri'* yang kedua adalah *siri' ri-pakasiri'*, yang merupakan manifestasi per-buatan untuk membela kehormatan demi tegaknya *siri'* di masyarakat. *Siri' ripakasiri'* muncul dalam diri seseorang bila dipermalukan di hadapan umum. Dalam diri orang Bugis-Ma-kassar selalu tertanam rasa *siri*, sehingga bila ia dipermalukan di depan umum, maka mereka biasanya rela mati dengan perkelahian demi menegakkan *siri'nya* (menegakkan harga dirinya). Oleh karena itu dalam berinteraksi dengan orang Bugis Makassar, rasa *siri' ripaka siri'nya* perlu dijaga.

Berdasarkan paparan di atas, maka salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran pada diri peserta didik adalah senantiasa memberikan semangat dan motivasi untuk berkarya dengan membangkitkan rasa *siri' masiri'* dalam peserta didik. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan gambaran keberhasilan para pendahulu mereka dalam menghadapi segala

situasi, termasuk kegigihan para pelaut Bugis Makassar dalam mengarungi samudra. Di samping itu perlu diperhatikan agar *siri' ri-pakasiri'* peserta didik tidak bangkit. Sebab bila *siri' masiri'nya* dibangkitkan maka peserta didik akan melakukan pembangkangan yang berupa perlawanan fisik atau dapat juga berupa keengganannya untuk mengikuti pelajaran.

Dengan bangkitnya konsep *siri' ripaka siri'* pada diri peserta didik dapat mengganggu konsentrasi peserta didik dalam belajar. Hal ini terjadi karena adanya gangguan fungsi otak, sehingga informasi yang diperoleh peserta didik tidak dapat diteruskan ke otak. Oleh karena itu salah satu jalan bagi terciptanya suasana kondusif bagi anak agar kerja otak peserta didik bekerja dengan baik sehingga dapat menyerap informasi dengan baik, adalah menghindarkan bangkitnya *siri' ripaka siri'* dalam jiwa peserta didik.

Konsep yang berkaitan erat dengan *siri'* adalah konsep *pacce'* (Makassar)/*pesse'* (Bugis). Konsep ini mengandung solidaritas yang tinggi sebagai wujud persaudaraan, baik sesama etnis Bugis Makassar maupun persaudaraan dengan etnis lainnya. Semangat persaudaraan orang Bugis Makassar sangat tinggi. Bila

ia telah menyatakan bersaudara dengan seseorang walaupun orang tersebut tidak ada hubungan kekerabatan dengan dirinya, maka ia rela mati demi membela saudaranya tersebut. *Pacce'* merupakan panggilan nurani untuk menyatakan sikap kesetiakawanan sosial terhadap penegakan harkat *siri'* bersama. Konsep ini senantiasa memberikan dorongan kepada manusia Bugis Makassar untuk hidup tolong menolong, merasakan penderitaan sesama manusia.

Konsep pacce'/passe' diwujudkan dengan semangat *sipakatau*, yaitu suatu semangat untuk saling menghargai sesama manusia. Di samping itu dalam etnis Makassar dikenal semangat *abbulosibatang*, yang merupakan semangat kerjasama dan tolong menolong sesama manusia. Kedua perwujudan *pacce'/passe'* tersebut, baik *sipakatau* maupun *abbulosibatang*, tidak hanya sekedar bekerja bersama dan tolong menolong, di dalamnya terkandung semangat saling merasakan penderitaan, perasaan senasib sepenanggungan, serta merasakan kebahagiaan bersama.

Kajian di atas menggambarkan beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran

berbasis budaya Bugis Makassar. Prinsip-prinsip yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1) Guru berusaha menciptakan suasana yang kondusif bagi siswa sehingga *siri' ri-paka siri'* tidak muncul dalam diri peserta didik.
- 2) Guru berusaha membangkitkan *siri' ma siri'* dalam diri siswa sebagai upaya membangkitkan motivasi peserta didik untuk berprestasi.
- 3) Mewujudkan prinsip *Sipakatau* (saling menghargai) dan *abbulosibatang* (saling bekerjasama) dalam bentuk kerja kelompok. Dalam kerja kelompok tersebut peserta didik diarahkan untuk saling membantu dan saling merasakan pentingnya kehadiran anggota serta kerjasama yang saling menguntungkan. Di samping itu dalam kerja kelompok setiap peserta didik memiliki tanggung jawab individu untuk keberhasilan kelompok.
- 4) Pimpinan kelompok dipilih dari salah seorang anggota yang memiliki kemampuan lebih dibanding anggota lainnya, sehingga pimpinan kelompok sekaligus bertindak sebagai tutor sebaya.

- 5) Mewujudkan rasa kasih sayang pada peserta didik melalui pemberian bantuan kepada peserta didik yang membutuhkan, baik secara individu maupun secara kelompok. Di samping itu wujud kasih sayang juga diberikan dalam bentuk penghargaan kepada peserta didik yang berhasil dan memotivasi peserta didik yang belum berhasil.
- 6) Penilaian dilakukan terhadap semua aktivitas peserta didik, baik secara individu maupun secara kelompok.

Guru dapat mengkaji budaya-budaya yang berada dalam lingkungan peserta didik dalam proses pembelajaran, kemudian mengkaji nilai-nilai yang ada dalam budaya tersebut. Guru dapat menyampaikan dan menekankan betapa pentingnya nilai budaya-budaya tersebut. Sehingga nantinya diharapkan peserta didik tidak hanya mengerti tetapi lebih menghargai budaya-budaya mereka dan dapat mengambil nilai-nilai yang ada di dalamnya yang berimbas pada pembentukan karakter bangsa. Penekanan pada nilai-nilai budaya ini sangat penting untuk dilakukan oleh guru. Penekanan yang dimaksud adalah bagaimana nilai-nilai budaya ini dapat

dibiasakan dalam pembelajaran sehingga peserta didik akan menjadi terbiasa dalam menerapkan nilai-nilai budaya tersebut.

Proses pembelajaran yang memperhatikan prinsip *siri' Na pacce*, diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya, menumbuhkan sikap positif dalam hal peningkatan mutu pembelajaran, serta dapat menumbuhkan semangat kerjasama dan tolong menolong dengan sesama dalam kehidupan. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang bertumpu pada kemampuan kognitif, kemampuan afektif, dan kemampuan psikomotor diharapkan dapat tercapai. Penanaman nilai-nilai yang terkandung dalam budaya lokal ini diharapkan akan mampu membentuk peserta didik yang memiliki karakter kuat yang mampu bertahan ditengah era globalisasi serta rasa cinta terhadap budaya lokalnya sehingga tidak terkikis dengan derasny arus globalisasi saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi Kohn. 2006. *Jangan Pukul Aku: Paradigma Baru Pola Pengasuhan Anak*, Terjemahan: M.Rudi Atmoko. Bandung: Mizan Media Utama.
- Dadan Suryana. 2019. *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Erman Syarif, Sumarmi, Ach Fatchan, I Komang Astina. 2016. *Integrasi Nilai Budaya Etnis Bugis Makassar dalam Pembelajaran Sebagai Salah Satu Strategi Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)*. Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS. Vol.1 No.1 April. ISSN 2503 - 1201 & E ISSN 2503 - 5347
- Gary S.Belkin. 1979. *Perspective in Educational Psychology*. Iowa : Win C. Brown Company Publishers
- Masganti. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Depok: PRENADA MEDIA GROUP
- Mattulada. 1998. *Kebudayaan, Kemanusiaan dan Lingkungan Hidup*. Makassar: Hasanuddin University Press.
- Nurlaeli. 2014. *Pengembangan model pembelajaran integrasi nilai-nilai budaya Siri'na Pesse (Self-*

Esteem and Empathy) pada pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah dasar).
(http://repository.upi.edu/7397/4/D_PK_10_07184_Chapter1)

Thomas Lickona. 1991. *Educating For Character: How our Schools Can Teach Respect and Responsibility.* New York: Bantam.



Chapter 3

PERMAINAN TRADISIONAL NUSANTARA DAN STIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Nini Aryani

PG PAUD STKIP Aisyiyah Riau

PENDAHULUAN

Negara Kesatuan Indonesia memiliki beberapa wilayah dengan berbagai jenis suku bangsa, adat serta budaya. Satu diantara budaya ini adalah permainan tradisional yang merupakan bagian dari produk budaya masyarakat yang memiliki nilai-nilai budaya itu sendiri dan telah menjadi warisan leluhur bangsa Indonesia dengan kekayaan budaya, bahasa dan adat istiadat yang tidak dimiliki oleh Negara lain.

Permainan tradisional memiliki sejarah yang panjang dengan berbagai macam jenis permainannya seperti permainan yang dikhususkan untuk anak laki-laki saja atau khusus untuk anak perempuan saja dan ada juga permainan yang dimainkan secara bersama oleh anak laki-laki dan perempuan. Menurut Ahimsha

Putra sebagaimana dikutip oleh Ani Lestari menyatakan bahwa bermain dan permainan anak memiliki fungsi sosio-kultural dimana permainan anak merupakan fenomena sosial budaya yang memiliki makna simbolis serta efek ragawi dan maknawi. Permainan merupakan proses simbolik yang secara terus menerus dimaknai jika terus dilestarikan baik berupa kegiatan-kegiatan yang mendukung permainan maupun perkembangannya secara mandiri.

Permainan tradisional yang dapat diberikan kepada anak usia dini merupakan pelestarian nilai-nilai budaya karena bermain merupakan hal yang mengasyikkan bagi anak apalagi dengan permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat salah satunya dapat meningkatkan perkembangan kognitif bagi anak.

Perkembangan kognitif ditandai oleh suatu kemampuan untuk merencanakan dan menjalankan suatu strategi untuk mengingat serta mencari solusi terhadap suatu permasalahan. Permainan tradisional dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungannya karena anak akan bermain dan bekerja yang akan menghasilkan suatu

karya serta akan mendapatkan pengetahuan baru terutama terhadap nilai-nilai budaya. Selain itu juga bermain akan memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya. Selama bermain, anak akan menerima pengalaman baru dengan mengenal lingkungannya, berinteraksi dengan orang lain dan lama kelamaan akan mulai merasakan dunia mereka. Bermain merupakan awalan dari semua fungsi kognitif selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak-anak.

PEMBAHASAN

A. MENGENAL PERMAINAN TRADISIONAL

Permainan tradisional merupakan permainan yang berasal dari nenek moyang yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang perlu dilestarikan secara turun temurun (Mulyani;2016). Permainan tradisional yang dimainkan secara suka rela dan dengan rasa senang menggunakan bahasa daerah atau ciri khas daerah tersebut yang harus dilestarikan guna memperkokoh jati diri bangsa ini.

Pada zaman dahulu permainan tradisional dipercaya mengandung nilai luhur yang diciptakan

oleh nenek moyang sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak. Penurunan permainan tradisional pada tempo dahulu tidak menggunakan tulisan yang dibukukan akan tetapi dengan cara lisan dan contoh langsung kepada anak-anak lalu mulai disebar. Permainan tradisional ini tidak semata-mata hanya untuk kesenangan saja akan tetapi memiliki banyak manfaatnya.

Permainan tradisional memberikan manfaat yang penuh dengan nilai-nilai luhur dan norma-norma luhur yang berguna bagi anak dalam keseimbangan dan tatanan kehidupan mereka. Oleh karenanya permainan tradisional ini diciptakan oleh leluhur dengan berbagai pertimbangan dan perhitungan sehingga nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut dapat dilaksanakan oleh anak dalam setiap tindakannya sehari-hari dengan penuh kesadaran tanpa ada paksaan dari siapapun. Permainan tradisional memiliki manfaat bagi perkembangan anak terutama pada perkembangan kognitif karena dengan bermain anak dilatih untuk dapat memecahkan permasalahan sendiri.

Manfaat dari permainan tradisional akan dirasakan langsung oleh anak, meskipun saat ini sarana dan prasarana untuk bermain sudah berkurang, dikalahkan oleh pesatnya teknologi sehingga tidak semua anak pernah memainkan permainan tradisional ini dikarenakan anak lebih memilih bermain *games* dengan menggunakan *smartphone*. Anak-anak terkurung dalam kamar berjam-jam, anak disibukkan dengan gadget mereka sehingga pola main ini dapat membahayakan mental mereka karena anak terdorong untuk menjadi individu anti sosial dan terbiasa dengan egonya sendiri.

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang kaya akan budaya, memiliki banyak permainan tradisional yang bisa dikenalkan dan diterapkan pada anak saat ini sehingga dapat menjaga pola perkembangan anak bangsa, sehingga terhindar dari dampak-dampak negative terhadap permainan modern seperti game online dan sejenisnya. Permainan tradisional terbukti dapat menimbulkan karakter positif pada anak karena menggunakan alat apa saja yang ada di lingkungan bermain anak tanpa harus dibeli dan tentunya

memerlukan imajinasi dan daya kreativitas yang tinggi.

B. PERKEMBANGAN KOGNITIF

Teori perkembangan kognitif yang paling dikenal adalah teori skema Piaget (1954) yang menyatakan bahwa kerangka otak seorang anak terbentuk pada saat anak sudah mampu meningkatkan pemahaman tentang dunianya. Hal ini termasuk perilaku-perilaku atau representasi mental yang mengorganisasikan pengetahuan. Dalam teori Piaget kerangka perilaku seperti kegiatan fisik mencirikan masa bayi dan kerangka mental seperti kegiatan kognitif berkembang pada masa kanak-kanak. Rancangan bisa berawal dari rancangan yang bersahaja (seperti rancangan sebuah mobil) sampai dengan rancangan yang menyeluruh (seperti rancangan tentang terbentuk alam semesta. Anak pada usia enam tahun mampu meletakkan dan mengelompokkan benda sesuai dengan bentuk dan jumlah berarti anak sudah menggunakan rancangan bentuk dan jumlah. Menurut Piaget pada rancangan ini anak dilihat dari cara anak menjalankan dan pengalamannya.

Santrock (2007) menyatakan dunia kognitif anak usia pra sekolah bersifat kreatif, bebas dan fantastis. Imajinasi anak bekerja sepanjang waktu dan jangkauan mental tentang dunia mereka juga akan berkembang terus. Piaget menggambarkan tentang kognitif anak prasekolah sebagai pra operasional. Pemikiran pra-operasional adalah menerapkan kemampuan berpikir yang telah dimiliki anak kedalam bentuk perilaku.

Kemampuan anak dalam berpikir terdiri dari berbagai tahapan. Salah satunya, usia PAUD pada tahap kognitifnya adalah pra operasional. Pada tahap pra operasional sebaiknya anak sudah mampu secara mental menjelaskan tentang benda-benda yang dapat menambah pengetahuan hingga mencakup segala hal yang baru secara luas.

Anak memerlukan ruang yang cukup sebagai sarana belajar yang dilengkapi dengan serangkaian rangsangan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Anak diberi kesempatan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri berdasarkan apa yang diamati dan dipelajarinya. Kegiatan yang bisa dilakukan misalnya, bermain dengan pasir, anak akan memiliki

pengetahuan akan pasir, tekstur pasir, pasir yang diberi air dan lain sebagainya.

Stimulasi perkembangan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa saja yang ia lihat, yang dirasa, diraba ataupun mencium dengan menggunakan panca indra yang dimilikinya. Panca indra juga digunakan dalam bereksplorasi terhadap dunia sekitar ataupun saat anak bermain dengan mendapatkan pengetahuan yang berguna bagi kehidupannya.

Perkembangan kognitif anak dapat digambarkan dengan kemampuan anak dalam berfikir saat ia melakukan aktivitas baik dalam bermain ataupun saat belajar. Perkembangan kognitif ditunjukkan dengan cara kemampuan anak dalam menyelesaikan berbagai masalah yang menjadi tolak ukur dalam perkembangan dan kecerdasannya.

C. MACAM- MACAM PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK STIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF

1. Permainan Adu Buah Para (Buah Karet)

Permainan adu buah para berasal dari Riau, buah karet sebagai alat dalam permainan ini. Daerah Riau sebagai penghasil buah karet, saat panen maka anak buah karet banyak berjatuhan lalu diambil oleh anak-anak dan dijadikan sebagai alat untuk bermain adu buah para.

Permainan adu buah para ini bisa dimainkan oleh beberapa anak dengan cara bermain, sebagai berikut ;

- a. Diawali dengan undian, anak yang menang maka dia yang akan memulai permainan lebih dulu
- b. Bagi anak yang kalah merelakan buah karetnya diletak di bawah buah karet yang menang
- c. Lalu buah karet disusun dua tingkat, yang di atas buah karet anak yang lebih dulu main dan di bawah buah karet lawan
- d. Setelah itu biji karet yang sudah disusun tadi dihantam dengan telapak tangan hingga remuk
- e. Pemenang dalam permainan ini adalah biji karet yang tidak pecah



Permainan adu buah para ini sangat digemari oleh anak-anak Riau, sebab mereka dapat menemukan alat ini dengan mudah. Dalam permainan ini memerlukan kejelian pemain dalam memilih buah karet yang berkualitas untuk diadu dengan buah karet lawan. Sekalipun buah karet yang berjatuhan berasal dari pohon karet yang sama namun buah karet ini beragam, ada yang rapuh, ada yang kosong sehingga mudah remuk dan ada yang tempurung buahnya kuat. Anak yang terbiasa bermain adu buah para akan memahami bahwa buah karet yang kuat memiliki ciri-ciri lebih berat, buahnya mengkilat dan masih baru.

2. Permainan Petak Umpet

Petak umpet atau dalam bahasa Inggris disebut *hide and seek* adalah salah satu permainan tradisional anak-anak yang tidak asing lagi keberadaannya di masyarakat. Permainan tradisional petak umpet sudah menjadi turun-temurun warisan budaya dari generasi ke generasi selanjutnya. Permainan petak umpet sangat terkenal di Indonesia menurut Achroni permainan petak umpet dilakukan dengan mencari teman-teman yang bersembunyi. Permainan peta umpet dapat melatih ingatan anak, melatih motorik kasar, dan mengembangkan sosial anak.

Peta umpet adalah permainan yang berasal dari Jawa. Permainan ini dilakukan dengan mencari dan sembunyi yang biasanya dimainkan oleh minimal dua orang. Permainan petak umpet dilakukan di luar ruangan. Tidak hanya berkembang di Indonesia namun permainan ini telah mendunia. Permainan petak umpet tidak memerlukan alat dan bahan bantu. Permainan dapat dilakukan oleh anak usia 4- 13 tahun.

adapun cara memainkan permainan petak umpet adalah sebagai berikut :

- a. Menyiapkan 3-6 anak, tiang atau dinding, dan lahan untuk tempat persembunyian. Hompimpa atau pingsut untuk menentukan anak yang kalah. Anak yang kalah akan menjadi pencari dan yang menang akan sembunyi.



- b. Pencari menutup matanya sambil bersandar ke tiang atau dinding sebagai benteng dan menghitung angka 1 samapai 10. Saat itulah, anak-anak lain buru-buru bersembunyi.



- c. Pada hitungan ke-10, pencari membuka mata dan mencari teman-temannya, setiap menemukan seorang teman yang bersembunyi pencari harus meneriakan nama temannya itu kemudian lari ke benteng untuk menepuk benteng sambil berteriak “ Jepong !”



- d. Jika ada satu anak yang mendahului pencari untuk menepuk benteng dan berteriak “ jepong”, artinya anak-anak menang dan pencari kalah.pencari harus menutup mata kembali sambil bersandar ke tiang atau dinding, dengan kata lain, permainan diulang dari awal.

- e. Jika tidak ada anak yang bisa melakukan “ jepong” terlebih dahulu, pencari dinyatakan menang, sedangkan anak yang ditemukan pertama kali yang akan menggantikan pencari pada permainan selanjutnya. Begitu seterusnya hingga permainan diputuskan selesai.

Permainan petak umpet dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak, yakni dapat melatih kecerdasan, kecermatan dan kejelian. Anak-anak dilatih untuk berfikir dalam mencari tempat-tempat untuk bersembunyi dan cara untuk menghindari dari orang yang mencarinya

3. Permainan Congklak

Congklak adalah permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia. Daerah Jawa permainan congklak ini disebut dengan dakon, di daerah Sumatera kebudayaan Melayu disebut dengan congkak, daerah Lampung menyebutnya dentuman lamban dan daerah Sulawesi menyebutnya dengan Makaotan.

Permainan congklak sangat populer di daerah Jawa dan sangat mudah untuk dimainkan. Dahulunya, untuk bermain congklak oleh golongan istana dengan menggunakan papan congklak yang terbuat dari kayu penuh dengan ukiran, sementara di kalangan rakyat biasa mereka memainkannya dengan cara menggali lobang-lobang di tanah sebagai pengganti papan congklak dan menggunakan biji-bijian.



Permainan congklak dimainkan oleh dua orang, papan congklak terdiri dari 16 lubang dengan masing-masing lubang diisi 7 buah biji congklak. Adapun cara bermainnya ;

- a. Isilah setiap lubang dengan 7 biji lalu kosongkan lubang induk
- b. Setiap anak mengambil semua biji yang ada di lubang lalu mengisi semua lubang masing-masing satu biji termasuk lubang induk dan juga lubang lawan yang ada di depannya.
- c. Jika biji terakhir berada pada lubang yang berisi biji maka semua biji diambil untuk diisi pada setiap lubang, begitu seterusnya dan putaran mengisi lubang akan terhenti jika biji terakhir jatuh pada lubang yang kosong.
- d. Setiap pemain berusaha untuk mengisi lubang induk sampai penuh
- e. Permainan akan berakhir saat semua biji yang ada di lubang sudah tidak bersisa
- f. Terakhir masing-masing anak menghitung berapa jumlah biji yang ada di lubang induk, biji yang terbanyaklah yang akan menjadi pemenangnya.

Bermain congklak sangat disukai oleh anak-anak jika ia sudah mencobanya. Selain disukai permainan congklak melatih strategi anak dalam mengumpulkan biji terbanyak untuk mengalahkan lawannya. Permainan ini memang terlihat sederhana namun dibalik itu otak kiri anak akan aktif dalam penghitungan numerik. Anak secara aktif memainkan congklak dengan menitik beratkan pada penguasaan berhitung (Euis K. 2016). Bermain congklak juga melatih kemampuan menganalisa saat lawan mendapatkan giliran untuk bermain, bagi anak yang mampu menganalisa dengan baik maka ia dapat memenangkan permainan tersebut.

4. Permainan ABC 5 Dasar

Permainan ABC 5 dasar yang sangat populer di era 1990-an dan diyakini berasal dari daerah Jawa Tengah, merupakan permainan edukasi yang menyenangkan bagi anak karena mudah dimainkan dan tidak membutuhkan alat atau benda khusus untuk memainkannya.

Permainan ini sudah hampir punah karena sudah sangat jarang dimainkan oleh anak dikarenakan berkembang pesatnya teknologi yang menyediakan games menarik bagi anak. Permainan ini mudah dimainkan yang terdiri dari 2 sampai 5 orang anak, semakin banyak jumlah anak yang memainkannya maka semakin banyak pula kosa kata yang akan dikenal oleh anak.

Cara bermain permainan ABC 5 dasar, sebagai berikut ;

- a. Anak-anak duduk dalam posisi melingkar
- b. Anak-anak membuat kesepakatan tentang kategori apa yang akan disebutkan nanti dalam permainan ini, missal; nama buah dan berapa jari yang boleh diacungkan dalam permainan (biasa 1-5 jari)
- c. Kemudian anak-anak mengucapkan “ABC 5 Dasar” sambil mengacungkan jarinya sesuai dengan yang diinginkan.
- d. Salah satu anak mengurutkan nama huruf sesuai urutan abjad lalu menentukan huruf apa yang menjadi urutan terakhir. Misal

pada jari terakhir adalah huruf “M”, lalu anak menyebutkan satu kata buah yang berawalan M.



Dilihat dari proses bermain ABC 5 Dasar ini memiliki beberapa manfaat atau dapat memberikan stimulasi bagi perkembangan kognitif anak. *Pertama*, sebagai media untuk menghafal huruf abjad secara berurutan karena dalam permainan ini anak secara bersama-sama menyebutkan urutan huruf sesuai dengan jari yang diacungkan secara berulang-ulang. Semakin sering anak bermain maka akan semakin sering pula anak menyebut huruf abjad dan semakin cepat pula hafal huruf-huruf abjad. *Kedua*, mengenalkan anak pada kosa kata baru karena dalam permainan ini mengharuskan anak untuk menyebut satu kata sesuai hitungan

jari yang terakhir. Anak akan selalu mengingat dan menyebut bermacam kosakata sehingga anak akan mengenal banyak kosakata baru setelah mengikuti permainan ini. *Ketiga*, mengenalkan anak pada kelompok benda atau kategori makhluk hidup, misal menyebut nama buah, atau menyebut benda yang ada di sekitarnya, atau menyebut nama benda yang ada di kelas.

KESIMPULAN

Permainan tradisional merupakan permainan turun temurun mulai dari nenek moyang zaman dahulu yang memiliki nilai-nilai budaya dari berbagai daerah yang ada di Indonesia dan mesti dilestarikan. Pelestarian permainan tradisional dengan cara terus mengajarkan atau mengajak anak untuk bermain. Permainan tradisional disamping tidak memerlukan alat yang sulit didapat atau bahkan juga tidak mesti menggunakan alat, juga bermanfaat bagi stimulasi aspek perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif anak dapat digambarkan saat ia berfikir dalam melakukan suatu aktivitas

sehingga anak mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru. Stimulasi perkembangan kognitif anak dapat dilakukan dengan cara mengenalkan atau mengajak anak untuk melakukan permainan tradisional, disamping anak akan dapat melatih daya pikirnya juga anak akan mengenal keberagaman dan kekayaan budayanya. Setiap permainan tradisional selain mengandung nilai budaya juga dapat merangsang otak kiri anak karena beberapa permainan ini mengandung unsur berhitung dan mengenal benda-benda yang ada di sekitar anak. Oleh karena itu beberapa permainan tradisional dapat diterapkan di PAUD oleh guru sebagai media pembelajaran untuk stimulasi aspek perkembangan kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Husna M. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan dan Keakraban*. Yogyakarta : Andi Offset
- Adi. D. Tilong. 2016. *49 Aktivitas Pendongkrak Kinerja Otak Kanan dan Kiri Anak*. Yogyakarta : Laksana
- Dianne. E. Papalia, Sally & Ruth. 2010. *Human Development*. (Psikologi Perkembangan). Jakarta : Kencana
- Dadan Suryana. (2018). *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Henny Purnamasari. Permaian Tradisional Petak Umpet Modifikasi terhadap Keterampilan Sosial Siswa Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*.2019.4
- Maria Finsensia,dkk. Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet terhadap Penyesuaian Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal of Elementary School (JOES)*. Vol.1 NO.2 Desember 2018. 105
- Mutia, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Novi Mulyani. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional ANak Indonesia*. Yogyakarta : Diva Press
- Piaget, J. (1982). *Cognitive Development in Children: Development in Learning*. Journal of Research in Science Teaching, Vol. 2, 176-186

- Rita Kurnia, 2011. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*.Pekanbaru : Cendikia Insani
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak (Alih Bahasa: Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti)*. Jakarta: Alfabeta.
- Sri Mulyani. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta : langen Sari
- Vintia Anggraini, 2019. *30 Aneka Permainan Tradisional* . Klaten: Desa Pustaka Indonesia
- Yuliani Nurani S. 2009. *Konsep dasar PAUD*. Jakarta : Indeks

www.sahabatkeluargakemdikbud.go.id

www.apasih.web.id



Chapter 4

NASI JAGUNG KHAS PENDALUNGAN SEBAGAI MEDIA BELAJAR MAKANAN THOYYIBAH

W. Dyah Laksmi Wardhani

PG PAUD Universitas Muhammadiyah Jember

Tulisan ini bertujuan untuk mengenalkan tentang nutrisi yang sehat dengan sudut pandang Islami, yaitu halal dan thoyyibah, pada anak usia dini. Nasi jagung merupakan makanan khas dari daerah di wilayah Jawa Timur bagian timur yang dipengaruhi oleh budaya Madura, yang dikenal sebagai masya-rakat Pendalungan. Mengenalkan Nasi jagung pada anak usia dini sebagai pangan thoyyibah merupakan bentuk pembelajaran tentang gizi seimbang berbasis kearifan lokal. Pangan thoyyibah diartikan sebagai nutrisi yang sehat dilihat dari bahan, pengolahannya, dan penyajiannya.

PENDAHULUAN

Nutrisi yang memiliki gizi seimbang diperlukan anak usia dini untuk hidup, bertumbuh kembang dan belajar. Orang tua bertanggung jawab penuh atas jenis, kuantitas dan kualitas makanan yang diberikan untuk

anak. Pada dasarnya anak usia dini belum mampu bertanggung jawab dalam memilih dan menyiapkan makanan yang berkualitas yang akan dikonsumsi.

Seiring perkembangan anak yang semakin matang, anak-anak berlatih mengembangkan kemandiriannya dalam memilih makanan yang mereka inginkan. Anak bisa saja menolak jenis makanan yang disajikan orang tua dan minta jenis makanan yang lain. Pengaruh iklan beragam jenis makanan dan jajanan yang ditujukan untuk anak, menjadi dasar anak mengembangkan pilihan makanan yang disukai, sekali pun dia belum pernah merasakan makanan tersebut.

Makanan dan jajanan merupakan hal yang penting bagi penambahan tenaga dan tumbuh kembang anak. Makanan untuk anak seharusnya seimbang, bersih, bermacam warna, dan disajikan semenarik mungkin sehingga anak-anak tertarik untuk mencicipi dan ingin menikmati kembali di lain waktu. Oleh karenanya pengalaman menikmati suatu makanan dan informasi tentang nutrisi merupakan hal yang perlu dikenalkan pada anak, agar sejak usia dini menyadari bagaimana nutrisi yang dibutuhkan bagi tumbuh kembangnya. Anak juga perlu belajar bahan

pangan yang baik, kriteria makanan yang sehat, bagaimana pengolahan makanan yang sehat, serta mengenali bahan pangan atau pengolahan yang tidak baik bagi kesehatannya di masa mendatang.

Kajian Teori Pembelajaran Makanan Sehat di PAUD

Hildebrand (1986) menyebutkan ada lima panduan penting dalam pembelajaran tentang makanan sehat di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yaitu bersifat individual atau sesuai keinginan anak, menyederhanakan konsep makanan, mendramatisasi situasi maupun tampilan sajian, membiasakan, serta memobilisasi sumber daya. Kegiatan pembelajaran di PAUD ini memerlukan keterlibatan orang tua untuk terjalannya kesamaan persepsi tentang bagaimana mengenalkan anak pada konsep makanan yang sehat. Tujuan dari pembelajaran ini agar anak memiliki dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan untuk memilih dan mau mengonsumsi jenis pangan yang baik bagi tumbuh kembangnya.

Mengenalkan makanan sehat untuk anak bersifat individual atau sesuai keinginan anak. Pengalaman bermakna yang berkaitan dengan pengetahuan tentang

nutrisi dan makanan yang sehat dapat mengontstruksi pemahaman anak tentang kriteria bahan pangan dan makanan yang baik bagi tumbuh kembangnya. Hal ini dapat mempengaruhi sikap anak untuk memilih makanan yang disukai dan ingin dicobanya. Dengan demikian keterampilan untuk memilih bahan pangan atau jenis makanan yang baik dapat dimiliki anak disertai dengan alasan mengapa memilih sajian tersebut.

Pengalaman dapat dikonstruksikan melalui kegiatan belajar atau kegiatan bermain yang menggunakan bahan pangan asli. Pengalaman ini akan mengajarkan anak memahami lebih banyak tentang makanan dan nutrisi dibandingkan bila anak hanya melihat gambar atau mendengarkan penjelasan guru. Kesempatan untuk memegang, memilih, mencicipi atau mencium aroma masakan atau makanan akan membantu anak membangun pengetahuan baru. Pengalaman dengan bahan pangan atau produk makanan asli juga selaras dengan perkembangan kognitif anak, yang lebih mudah menghubungkan konsep abstrak melalui pengalaman dengan benda konkrit. Pengalaman dengan bahan pangan atau

makanan yang asli akan memperkaya anak dalam mengenali rasa, aroma maupun penghargaan pada suatu produk pangan sehingga dapat menjadi dasar untuk jenis produk lain yang berbeda.

Penyederhanaan konsep tentang bahan pangan dan jenis makanan perlu dilakukan karena anak-anak usia dini, khususnya yang sedang belajar di PAUD, berada pada rentang usia pra operasional. Tahap pra operasional ditandai dengan kemampuan anak memanipulasi obyek dan merepresentasikan kembali melalui kegiatan lain (Slavin. 1997). Kemampuan ini dapat diperoleh karena salah satu karakteristik anak usia pra operasional adalah sentrasi, yaitu kemampuan memfokuskan perhatian hanya pada satu aspek situasi tertentu. Pengenalan tentang bahan pangan atau jenis makanan sehat merupakan konsep sederhana yang perlu menjadi pusat perhatian anak. Anak memahami istilah “sehat” sebagai segala hal yang bermanfaat bagi badan dan otaknya. Dengan badan yang sehat maka dapat bersekolah, dapat bermain bersama teman, dapat belajar dan menjadi pintar - semudah itu pemahaman anak tentang makna kata sehat.

Mengenalkan makanan sehat pada anak usia dini dapat dilakukan dengan mendramatisasi situasi maupun tampilan sajian. Mendramatisasi situasi dimaksudkan sebagai perlunya menciptakan suasana tertentu untuk pengkondisian menikmati hidangan, misalnya sarapan atau makan malam bersama, makan di restoran atau pesta. Suasana yang tidak sekedar anak akan menikmati makanan yang disajikan. Suasana yang berbeda dari kebiasaan yang dialami anak sehari-hari.

Menghadirkan suatu situasi tertentu dapat dilakukan dengan mendekorasi secara dramatis ruangan tempat anak bisa menikmati hidangan. Cara mendramatisasi ruang yang paling mudah adalah dengan menambahkan gambar-gambar tentang bahan pangan atau ragam makanan sehat, gambar restoran atau tempat rekreasi yang menghadirkan suasana menyenangkan. Di sekolah lebih mudah melakukan dramatisasi ruangan yang didukung juga dengan kegiatan bermain yang memanfaatkan setting ruang dengan tema tertentu. Misalnya, suasana pesta ulang tahun, belanja di supermarket atau pasar, atau bermain

masak-masakan dapat dihadirkan dengan kegiatan bermain peran.

Bagaimana dramatisasi kegiatan bermain sebagaimana di sekolah dapat dihadirkan di rumah atau sebaliknya, kegiatan memasak bersama orang tua dilakukan di sekolah? Yang paling mudah adalah mendramatisasi kegiatan memasak bersama anggota keluarga. Bereksperimen dengan nutrisi dapat dilakukan dengan mencoba resep-resep sederhana, membuat sajian makanan yang menarik atau melibatkan anak berbelanja untuk makanan yang diinginkannya. Syaratnya, makanan tersebut harus berbahan dasar bahan pangan yang baik, mengenalkan anak pada paduan rasa dan olahan kuliner serta melatih anak melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif dari proses belajar yang dilaluinya.

Olahan makanan yang banyak mengandung gula atau digoreng dengan menggunakan minyak panas yang banyak sebaiknya dihindari. Makanan dengan rasa yang sangat manis atau berminyak membuat anak sulit mencerna dengan baik, oleh karenanya sebaiknya dihindari

Pembiasaan, prinsip ke empat, merupakan strategi belajar yang dapat memudahkan anak belajar memahami suatu konsep. Kegiatan memasak dan makan bersama dapat dilakukan sebagai kegiatan pembelajaran. Saat ini Kementerian Kesehatan RI telah menerapkan program Pemberian Makanan Tambahan (PMT) untuk anak-anak sekolah. Pada sebagian sekolah yang sebagian besar wali muridnya memiliki kemampuan dana terbatas, Program PMT ini dilakukan sebulan sekali dalam bentuk makanan kecil/jajanan.

Pemberian makanan tambahan sebenarnya dapat menjadi cara guru merangsang anak memahami pangan yang sehat dan sumber nutrisi yang baik. Pengenalan makanan bergizi seimbang yang seringkali dikenal sebagai makanan “Empat Sehat Lima Sempurna” merupakan dasar agar anak mengenal sumber nutrisi yang baik bagi tumbuh kembangnya. Oleh karenanya, sekolah perlu menjadwalkan PMT dengan menu bergizi seimbang yang sederhana dan memungkinkan disajikan oleh orang tua di rumah.

Yang tak kalah penting yaitu peran guru sebagai sentral sumber daya manusia maupun bukan agar anak

memiliki pemahaman tentang makanan dan sumber pangan yang baik. Guru dapat memberikan informasi tentang makanan seperti apa yang diharapkan oleh guru untuk dikonsumsi anak. Guru dapat menjadi teladan anak sehingga anak ingin melakukan hal yang sama dengan yang diinginkan guru. Hal ini dapat dilakukan dengan cara guru menunjukkan beragam makanan yang disukai untuk dikonsumsi. Guru dapat membawa bekal yang dapat menjadi contoh nyata. Sesekali guru dapat menunjukkan bahwa makanan yang dicicipnya kali ini adalah sesuatu yang baru dan guru menunjukkan sikap menyukai makanan tersebut. Dengan cara demikian, anak dapat dirangsang untuk mencoba makanan, baik cara mengolahnya atau bahannya, yang baru.

Pemberian makanan tambahan yang melibatkan orang tua dapat menjadi sumber daya yang baik pula bagi penjaminan anak untuk senang mencoba dan menikmati beragam olahan rasa dan bahan pangan saat berada di lingkungan keluarga. Hasil penelitian oleh Tri Endang J dan kawan-kawan (2019) menyatakan pembelajaran tentang makanan yang *thoyyibah* merupakan suatu upaya inovatif untuk memperkuat

pemahaman anak akan konsep makanan baik dan sehat sebagai pijakan awal bagi gaya hidup berkemajuan, yang dapat disinergikan dengan keluarga sebagai suatu bentuk pendidikan yang berkelanjutan.

Olahan makanan dengan sumber pangan yang lengkap kandungan nutrisinya dapat dikenalkan sesekali agar anak mengetahui pentingnya kandungan gizi pada ragam bahan pangan tersebut. Keseimbangan penyajian karbohidrat, protein, lemak, vitamin dan mineral, kaya serat dengan rasa yang seimbang serta pengolahan yang baik dapat menjadi dasar anak berpikir kritis memahami pola konsumsinya di masa mendatang.

PEMBAHASAN

MELATIH BERPIKIR KRITIS TENTANG PANGAN THOYYIBAH SEJAK DINI

Makanan dan nutrisi yang sehat merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dalam masa tumbuh kembang anak usia dini. Orang tua seringkali berusaha memberi asupan yang baik dengan mempertimbangkan nutrisi yang dikandung oleh makanan tersebut. Bahkan setelah anak memasuki

pendidikan di luar keluarga, orang tua berusaha mengontrol makanan yang dibekalkan atau yang diperoleh dari PAUD. Secara umum, anak belum memiliki kemandirian untuk memilih jenis pangan yang akan dikonsumsinya karena keterbatasan pengetahuan anak.

Pada dasarnya mengetahui dan memperhatikan jenis makanan yang diterima anak merupakan hak dan kewajiban orang tua atau guru saat di PAUD, namun pada kenyataannya tidak selalu orang tua dapat menjalankan fungsi tersebut. Ada sebagian orang tua yang sangat bergantung pada pilihan anak untuk makanan yang akan dikonsumsi. Anak-anak seringkali menyebutnya sebagai makanan kesukaan. Hal ini terjadi juga saat program makan bersama di PAUD. Anak-anak yang cenderung memilih makanan yang disukainya seringkali menolak untuk mencoba makanan baru yang diberikan sebagai makanan tambahan di PAUD. Berbagai upaya yang dilakukan guru agar anak mau mencoba makanan yang disajikan seringkali ditolak oleh anak. Kedua situasi tersebut tidak menimbulkan masalah bila jenis dan bahan pangan yang dikonsumsi itu halal dan thoyyib. Fakta

di lapangan hal tersebut kadang diabaikan, apalagi bila keputusan menentukan jenis dan bahan makanan dilakukan seorang anak yang memiliki pemahaman terbatas tentang nutrisi.

Pengenalan akan ragam makanan, nutrisi dan bahan pangan, serta cara pengolahan yang baik dan sehat perlu dikenalkan pada anak sejak usia dini. Inilah yang melandasi penggunaan istilah thoyyibah dalam pembelajaran pangan yang baik dan sehat di PAUD. Konsep thoyyibah dimaknai sebagai baik dalam arti yang luas. Secara umum, makanan dikatakan thoyyibah apabila memiliki standar rasa yang enak, diperoleh dengan cara yang baik serta tidak tercampur dengan bahan pangan memberi dampak buruk bagi kesehatan ke depannya. Jadi, pangan yang thoyyibah tidak sekedar memenuhi gizi yang seimbang saja.

Bagi umat Islam, makanan yang thoyyibah haruslah diawali dengan jaminan kehalalannya. Halal memiliki makna sebelum diolah diawali dengan menyebut nama Allah, bahan pangan itu bukan berasal dari bahan pangan yang diharamkan, serta tidak memabukkan bila dikonsumsi. Sedangkan thoyyibah memiliki makna makanan tersebut tidak kotor dari segi

zatnya atau rusak (kadaluarsa) atau tercampur najis yang berbahaya bagi kesehatan fisik maupun pikiran manusia. Hasil studi Karrebaek (2014) tentang hasil analisis ragam bahasa anak tentang makanan membuktikan bahwa anak usia dini dari komunitas Muslim telah mengetahui konsep makanan halal yang boleh dikonsumsi. Hal ini menunjukkan bahwa sejak dini anak sudah diperkenalkan tentang makanan yang boleh dikonsumsi, dan bagi komunitas Muslim mengenalkan istilah halal pada anak yang dihubungkan dengan sisi kesehatan sebagai konsep thoyyibah.

Pembelajaran pangan thoyyibah pada anak usia dini pada dasarnya bertujuan agar anak memiliki kemampuan berpikir secara kritis sehingga dapat menentukan pilihan atas ragam makanan atau jajanan yang dipilih untuk dikonsumsi. Pemaknaan yang luas atas kata thoyyibah dapat menjadi awal guru melatih sikap kritis anak memilih bahan pangan yang akan dikonsumsi. Ruang lingkup pembelajaran makanan thoyyibah guna melatih kemampuan anak memilih ragam makanan, bahan pangan, cara pengolahan serta

dampak dalam yang panjang yang seluruhnya sehat dan baik dapat meliputi:

A. Sikap

- a. Memiliki rasa ingin tahu tentang bahan pangan, ragam makanan serta cara pengolahan yang baik
- b. Memiliki tanggung jawab atas kesehatan diri sendiri baik untuk masa sekarang mau pun masa depannya
- c. Mandiri menentukan jenis jajanan sehat, cara pengolahan yang baik dan sehat
- d. Dapat menentukan sikap yang baik untuk memperoleh makanan/jajanan

B. Pengetahuan:

- a. Mampu mengidentifikasi macam-macam kandungan dalam bahan pangan
- b. Mampu mengidentifikasi cara pengolahan makanan yang baik
- c. Mampu mengidentifikasi olahan makanan yang sehat
- d. Mampu menyebutkan jenis penyakit yang dapat timbul karena pola makan yang tidak baik

- e. Mampu membedakan pola makan yang baik dan sehat

C. Keterampilan

- a. Dapat memilih ragam bahan pangan sesuai dengan kandungan nutrisinya
- b. Dapat menunjukkan cara pengolahan makanan yang baik
- c. Dapat menunjukkan ciri-ciri olahan makanan yang sehat
- d. Dapat menunjukkan ciri-ciri penyakit akibat pola makan yang tidak baik
- e. Dapat memilih ragam makanan yang baik dan sehat

Untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan tersebut diperlukan strategi dan metode belajar yang melatih anak berpikir kritis. Apa dan bagaimanakah berpikir kritis itu? Barnett dan Bedau (2011; 3) mendefinisikan berpikir kritis sebagai kegiatan mental seseorang yang berimplikasi pada terbentuknya kesadaran, keinginan menyelidiki secara bebas, dan terutama memiliki sikap skeptis (rasa ingin tahu). Anak yang berpikir kritis ditandai dengan adanya ide yang ingin dibuktikan. Ide baru diperoleh

menyusul pengalaman atas suatu kejadian yang mendorong rasa skeptis untuk menyelidiki.

Pembelajaran di PAUD yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan anak dengan tepat bukanlah berarti seperangkat kurikulum yang diterapkan. Pengembangan keterampilan itu dengan menyediakan lingkungan belajar yang tepat pula dengan memberi kesempatan anak untuk mengembangkan rasa ingin tahunya, untuk menyelidik, untuk mencoba, dan untuk berpikir tentang diri mereka sendiri (Mayesky, 2012; 85). Pengenalan tentang makanan pada anak usia dini telah banyak dilakukan oleh guru PAUD saat membahas tema tentang Kesukaanku atau Tanaman atau Binatang yang dikaitkan dengan jenis buah dan sayur, makanan pokok atau lauk pauk. Dalam topik pangan thoyyibah, guru dapat lebih meluaskan materi pembelajaran yang diberikan tidak sekedar membahas tentang makanan yang disukai serta fungsinya bagi tumbuh kembang anak. Materi dapat ditambah dengan mengenalkan cara pemerolehan dan pengolahan bahan pangan secara yang baik dan sehat, ragam bahan pangan yang memiliki nutrisi setara atau dampak mengonsumsi

ragam pangan yang kurang baik dalam pengolahan maupun nutrisi yang tidak seimbang.

Pengenalan pangan *thoyyibah* diawali dengan mengenalkan pada anak tentang bagaimana cara mendapatkan makanan dengan cara-cara yang baik. Anak dilatih agar dapat membedakan sikap yang baik untuk memperoleh atau memilih makanan yang diinginkan. Sikap manja untuk meminta jajanan atau makanan yang diinginkan bukanlah sikap yang baik. Cara meminta dengan memaksa bukanlah sikap yang baik. Meminta untuk dibeli kala itu juga bukanlah sikap yang baik. Sikap yang baik adalah dengan meminta dengan sopan, menyatakan keinginan untuk mencoba makanan dengan cara mengharap (misal dengan berkata, “Bolehkah mencoba..” atau “bolehkah minta sedikit”) , namun dapat menerima setiap keputusan orang tua atau teman bila ditolak. Pengenalan dengan cara meminta secara sopan dengan kata-kata seperti bolehkah atau bagaimana kalau berbagi dapat dilatihkan sehingga anak mengetahui bagaimana cara memperoleh keinginannya dengan cara yang baik.

Tidak mudah bagi anak untuk menerima penolakan, tetapi anak dapat dilatih untuk menerima alasan penolakan yang diajukan. Dengan mengenalkan situasi dan kondisi yang berbeda dari keinginan dan harapan, anak dapat diasah untuk mengetahui kondisi atau situasi orang lain (orang tua atau teman) sehingga dapat memilih sikap baik sebagai respon atas penolakan. Sikap kritis anak untuk dapat menentukan cara memperoleh makanan yang baik serta bagaimana menyikapi suatu penolakan atau ajakan merupakan bagian penting untuk tahap selanjutnya dalam pengenalan pangan thoyyibah.

Waktu istirahat yang terbagi dengan waktu bermain juga menjadi dasar orang tua memilih kudapan atau makanan ringan untuk anak-anak. Meskipun ada kesempatan saat istirahat atau saat mengudap setiap harinya, namun biasanya anak-anak membawa bekal dari rumah yang boleh jadi merupakan jajanan pilihan anak sendiri. Ada bekal dalam bentuk makanan yang mengenyangkan yang diberikan orang tua namun tidak dalam arti sajian menu yang komplit dan seimbang nutrisinya. Bekal seperti nasi dengan lauk telur goreng atau naget atau

mi goreng instan merupakan bekal makanan yang mengenyangkan yang sering ditemukan saat ini. Tak jarang anak-anak membawa jajanan ringan seperti chiki, permen, coklat atau kue dengan rasa manis seperti donat atau roti berlapis selai atau coklat tabur.

Sikap mau mencoba berbagai menu sajian dari ragam kuliner yang dikenalkan merupakan hal yang tidak mudah dilatihkan, apalagi bila pemberian makanan tersebut hanya menjadi program tambahan PAUD yang dilakukan dengan jangka waktu tertentu, tidak setiap hari. Oleh karenanya PAUD dapat menyosialisasikan pada orang tua agar tetap melatih anak dengan ragam jenis bahan pangan, olahan masakan serta ragam cita rasa. Bahkan rasa pedas cabe, anak perlu didukung untuk berani mencoba, meskipun tetap perlu memperhatikan kondisi kesehatan pencernaan anak.

Kesinambungan kegiatan belajar tentang pangan thoyyibah yang dilatihkan di PAUD perlu tetap dilatihkan di rumah. Orang tua dapat menyediakan lingkungan belajar yang memberi kesempatan anak untuk tetap mengembangkan rasa ingin tahu, menyelidik dan mencoba sehingga kemampuan

berpikir kritis dapat muncul dan terasah. Melatih berpikir kritis bukan hal yang mudah. Kata-kata tanya seperti mengapa, bagaimana, atau kapan dapat membantu anak untuk berpikir sebelum menjawab. Di awal mungkin akan nampak kecenderungan seperti anak berbohong dalam menjawab pertanyaan, namun sebenarnya itu merupakan wujud imajinasi yang dia pikirkan. Coba diamati, sebenarnya dalam jawaban anak akan muncul kebenaran atau fakta yang bisa terjadi. Hanya karena keterbatasan fakta dan pengalaman sehingga kemudian anak cenderung menggabungkan dengan cerita yang imajiner. Oleh karenanya, sebaiknya tidak perlu meminta jawaban atau klarifikasi yang terlalu jauh. Hal ini perlu disampaikan oleh guru pada orang tua karena tidak semua orang tua memahami tentang perkembangan anak.

Catania berpendapat (Mayesky, 2012;19) saat anak bereksplorasi dan bermain dengan beragam media di sekitarnya, mereka juga tengah membentuk kemampuan berpikir mereka. Karenanya menjadi sangat perlu memberi anak pengalaman belajar yang bermakna. Pengalaman itu dapat diperoleh dan

direkonstruksi lebih baik bila anak bermain. Belajar tentang pangan thoyyibah pun dapat menjadi pengalaman yang bermakna bila anak bermain-main dengan bahan pangan, mengolahnya serta menyajikannya.

Topik tentang pangan thoyyibah bukan sekedar mengajarkan pada anak tentang apa itu menu seimbang, sebagaimana pembahasan tentang sajian menu seimbang yang biasanya diajarkan guru pada materi Empat Sehat Lima Sempurna. Pada topik pangan thoyyibah, anak belajar tentang menu seimbang yang terdiri dari bahan pangan yang sehat dan baik terdiri dari nasi atau pengganti nasi, sayur dengan beraneka macam warna sayuran, lauk pauk baik itu berasal dari unggas, mamalia atau ikan, juga bermacam-macam buah-buahan. Menu ini akan menjadi sempurna bila ditambahkan susu meskipun tidak setiap hari. Anak juga belajar tentang adanya zat-zat tambahan pada makanan yang kemungkinan akan membahayakan kesehatannya di masa depan kelak. Penelitian MacBride (2018) membuktikan tentang penambahan zat addictif yang dapat menyebabkan ketergantungan anak akan rasa yang ditambahkan.

Topik pangan thoyyibah memberi anak pengalaman yang beragam khususnya dalam merangsang kemampuan berpikir kritis baik dari sisi sikap ilmiah untuk menjadi penyelidik kecil atau berlogika matematika. Pengalaman belajar bermakna khususnya untuk membuat anak mampu berwacana ke depan khususnya dihubungkan dengan kesehatannya. Bahan pangan yang dikonsumsi anak sekarang ini akan membentuk pengalaman cita rasa yang akan memudahkan anak menentukan makanan yang dipilih atau disukai. Mengetahui tentang rasa manis atau rasa asin yang berlebihan pada olahan pangan dapat membawa dampak kurang baik bagi kesehatannya. Pengalaman belajar bermakna khususnya untuk membuat anak mampu berwacana ke depan khususnya dihubungkan dengan kesehatannya. Hal ini tetap harus dilakukan saat anak di rumah karena waktu anak di rumah jauh lebih banyak secara kuantitas dibandingkan saat anak di sekolah.

NASI JAGUNG : BELAJAR BERPIKIR KRITIS MELALUI KULINER KHAS PENDALUNGAN

Kegiatan mengenalkan bahan pangan, ragam menu dan cara mengolah yang baik, merupakan konten pangan thoyyibah yang sepatutnya diajarkan sejak usia dini. Kegiatan ini juga dapat dilaksanakan di PAUD dengan mengajak serta orang tua murid terlibat aktif dalam kegiatan tersebut. Kuliner yang berasal dari kearifan lokal menarik untuk menjadi andalan pada kegiatan makan atau masak bersama. Namun bila hal tersebut tidak memungkinkan dilaksanakan, guru dapat melaksanakan bersama anak saja. Bukankah guru PAUD merupakan salah satu agen perubahan?

Di wilayah tapal kuda Jawa timur bagian timur yang dikenal sebagai wilayah tapal kuda dikenal memiliki khasanah pendalungan. Istilah Pendalungan, secara etimologi disepakati berasal dari kata “dalung” yang berarti periuk/dulang (berbahan dasar logam) yang besar. Secara simbolik, Pendalungan merupakan proses hibridisasi (Rahman;2015) atau hibridasi yang menurut Pietersen (Rahardjo;2006) dapat bermakna kultural maupun struktural. Hibridisasi kultural terjadi karena adanya akulturasi maupun asimilasi dari beragam etnis yang berperan di dalamnya, baik individual maupun kelompok. Secara umum,

dikatakan bahwa penciri khas masyarakat Pendalungan adalah unsur budaya Madura yang kental. Dinamika perkembangan masyarakat Pendalungan ini nampak di kota-kota seperti Probolinggo, Lumajang, Jember, Bondowoso dan Situbondo.

Salah satu kuliner yang khas di wilayah ini adalah nasi jagung. Pada satu dekade lalu, nasi jagung menjadi lambang kuliner masyarakat kelas menengah ke bawah di kota yang dikenal dengan budaya pendalungan. Namun seiring perkembangan jaman, nasi jagung hadir sebagai salah satu bentuk menu yang perlu ditampilkan pada pesta kuliner yang melibatkan warga setempat dan menjadi salah satu menu yang dicari ketika seseorang berkunjung ke wilayah tapal kuda atau wilayah pendalungan.

Pada masa kini, nasi jagung mendapat tempat khusus dari pemerhati kuliner karena campuran nasi dengan jagung dianggap sebagai salah satu upaya mengurangi kadar gula yang ditimbulkan sebagai akibat hasil olahan karbohidrat yang dikandung oleh nasi. Kadar gula dalam nasi lebih tinggi bila dibandingkan dengan jagung. Kadar gula yang

ditumpuk dalam tubuh dapat menyebabkan obesitas, bila tidak dikendalikan dengan baik.



Gb. 1. Nasi jagung lengkap dengan ragam sayur dan lauk pauk

Biasanya nasi jagung dilengkapi dengan sayur mayur dan lauk pauk. Sayuran khas yang biasa disajikan ada yang diolah kering, tidak mengandung kuah namun ada pula yang disajikan dengan kuah. Sayuran dengan kuah yang cukup kadang diperlukan karena tekstur jagung yang agak kasar ini tidak seperti nasi yang mudah lunak sehingga butiran jagung menjadi tidak mudah ditelan. Kehadiran kuah sayur akan membantu memudahkan mengunyah dan menelan nasi jagung.

Sayur dalam bentuk kering yang disajikan bersama nasi jagung biasanya urap-urap, yaitu beragam sayur yang direbus tidak terlalu lunak kemudian diurap/dicampur dengan kelapa parut yang sudah dibumbui. Berbagai sayuran sebagai sumber serat dapat digunakan sebagai bahan urap. Bumbu kelapa parut biasanya terdiri dari kencur (cikur. Bhs. Sunda), cabe merah besar atau cabe rawit (boleh ditiadakan), bawang putih dan sedikit terasi bila suka, gula merah atau gula putih dan garam secukupnya. Semua bumbu digerus halus dan dicampurkan dalam kelapa sampai rata warna dan rasa pada kelapanya. Agar tidak mudah basi, kelapa sebaiknya dikukus dulu. Keseimbangan rasa manis, asin, dan wangi kencur pada sayur urap ini mengenalkan anak pada rasa asli selain mencoba beragam tekstur sayur yang digunakan.



Gb 2. Sayur Urap

Selain sayur urap yang tidak berkuah, biasanya juga ada sayur lodeh yang berkuah. Sayur lodeh merupakan sayur yang menggunakan rempah-rempah sebagai bumbu dasar seperti kunyit, daun salam, daun jeruk, sereh, laos, bawang merah, bawang putih, ketumbar. Untuk menyedapkan rasa sebaiknya ditambahkan gula dan garam yang seimbang. Kuah sayur ini diperkaya dengan santan, namun sebaiknya tidak terlalu kental. Pada anak dapat disampaikan risiko akan makanan bersantan yang kental. Pilihannya dengan menambahkan santan yang tidak kental dan ditambahkan saat akan disajikan. Jadi tidak dimasak sekaligus. Kandungan beragam rempah sebagai bumbu membuat sayur ini kaya rasa. Anak-anak dapat dikenalkan pada rasa gurih karena adanya santan yang

ditambahkan sebagai kuah. Jenis sayur yang digunakan dalam lodeh juga bisa dari beragam bahan. Yang sering dipakai adalah Nangka muda, labu siam, kacang panjang, dan rebung. Namun sebenarnya, sayur lodeh bisa dibuat dengan berbagai variasi isi sayuran, misalnya dengan menggunakan wortel, buncis dan kacang merah. Wah, sedapnya.



Gb 3. Sayur lodeh rebung

Melalui dua jenis olahan sayur ini, anak dapat diajak mengenal macam-macam rasa, tekstur maupun bau dari macam-macam rempah. Pada awalnya bisa jadi anak menolak mencicip, menghidu, atau meraba. Namun seiring waktu, anak akan memiliki kepekaan mengenal bau, mengenal rasa, dapat menyebutkan perbedaan rempah yang diidentifikasinya. Hal yang demikian akan menimbulkan kepekaan kritis anak

memahami kegunaan dari rempah-rempah itu pula. Misalnya anak akan jadi tahu fungsi jahe dan daun jeruk, sereh dapat mengurangi bau amis. Mungkin anak akan ingin mencoba membuat teh sereh, wedang jahe, wedang kencur, atau teh jeruk saat dia batuk. Pengenalan itu dapat diawali dengan mengenalkan sayur lodeh dan urap sebagai sayur pelengkap nasi jagung.

Lauk pada nasi jagung biasanya dari bahan yang mudah diperoleh dengan harga terjangkau. Seringkali lauk untuk nasi jagung ditambah dengan varian lain namun biasanya sesuai dengan kekayaan wilayah setempat. Varian lauk lain misalnya bakwan jagung, ikan tuna yang diasap atau telur. Sajian lauk bisa dimasak beragam. Lauk yang selalu ada di nasi jagung berupa oblok-oblok, sejenis sayur lodeh namun bumbunya ditambah kemiri sehingga tekstur bumbu tetap kental namun tanpa santan (sebagian orang tetap menambahkan santan) dan ikan asin yang digoreng hingga kering. Oblok-oblok terdiri dari tahu dan tempe yang tidak digoreng terlebih dulu dan langsung dicampur dengan bumbu serta direbus hingga air kuahnya berkurang agak banyak.



Gb. 3 Varian lauk: oblok-oblok, pepes tuna dan telur rebus

Seringkali lauk untuk nasi jagung ditambah dengan varian lain namun biasanya sesuai dengan kekayaan wilayah setempat. Lauk pada nasi jagung biasanya dari bahan yang mudah diperoleh dengan harga terjangkau. Varian lauk lain misalnya bakwan jagung, ikan tuna yang diasap atau telur. Sajian lauk bisa dimasak beragam seperti dipepes, dibumbu pedas atau hanya digoreng saja. Dengan mengenalkan berbagai varian olahan anak akan memiliki khasanah pengetahuan berbasis kuliner yang akan membantu anak mengembangkan berpikir kritis dan kreatif.

Bagaimana mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif berbasis kuliner? Pertama, telah diuraikan tentang pengetahuan yang dapat

diperoleh anak tentang bahan-bahan pangan untuk menyiapkan nasi jagung lengkap dengan sayur dan lauknya. Anak mengetahui ada pilihan bahan pangan yang mengandung karbohidrat selain beras atau nasi. Ada jagung yang bisa diolah menjadi pengganti atau dicampur dengan nasi putih sehingga rasa lebih variatif. Mengenalkan macam-macam sayur sebagai bahan yang kaya vitamin dan serat sehingga baik untuk pencernaan dan pertumbuhannya. Mengenalkan bau berbagai bumbu dan rempah-rempah dengan mengenalkan variasi olahan yang bisa dicoba anak sebagai karya kreatif misalnya membuat teh sereh, wedang jahe, beras kencur, dan lainnya. Di salah satu sekolah di Semarang, anak-anak bahkan belajar membuat permen jahe sendiri. Anak-anak juga dapat belajar tentang olahan lauk secara variatif, mengenal sumber protein hewani maupun nabati.

Kedua, anak dapat belajar bagaimana olahan makanan yang sehat dan baik. Mengenalkan santan atau kemiri sebagai pengganti gurihnya santan dapat memberi wawasan baru. Ikan pepes, telur asin membantu anak memahami ada cara mengolah makanan selain menggoreng. Olahan sayur yang baik

dapat dikenalkan pada anak melalui urap-urap dengan cara sayur yang tidak direbus hingga terlalu matang. Bahkan bila perlu urap disajikan dengan menggunakan sayur yang disajikan mentah, cukup dicuci dengan air matang yang hangat. Dengan demikian anak memiliki wawasan bahwa makanan berserat dapat disajikan tanpa merusak tekstur serat karena proses masak.

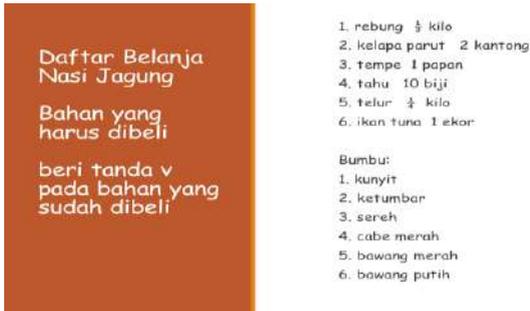
Ketiga, melalui kuliner nasi jagung ini anak dapat diajak untuk memahami keseimbangan rasa, ragam cita rasa yang dihasilkan oleh bumbu dan rempah, serta memahami dampak bagi kesehatan. Salah satu fungsi rempah adalah membangun daya tahan tubuh atau antibodi, yang dapat diwujudkan dalam bentuk minuman herbal. Minuman herbal yang baik hasil penelitian ahli obat dan pangan yaitu berasal dari rempah-rempah seperti sereh, jahe, kapulaga, kunir dan temulawak. Sebagian bumbu untuk memasak pelengkap sayur dan lauk nasi jagung juga menggunakan bumbu dan rempah tersebut. Biasanya anak kurang menyukai bau dan rasa yang tajam, namun sekarang kita bisa membangun pemikiran kritis mereka dengan menyampaikan informasi tentang

manfaat rempah-rempah dalam bumbu masakan tersebut bagi kesehatan tubuh.

Guru PAUD dapat menyarankan pada orang tua untuk mencoba menyajikan nasi jagung sebagai varian hidangan di rumah, dengan melibatkan anak mulai saat berbelanja, mengolah serta menyajikan. Orang tua dapat menawarkan pada anak sayur atau lauk apa yang diinginkan untuk melengkapi nasi jagungnya. Proses ini akan melatih anak berpikir dan membuat keputusan. Pengalaman mencicip beragam rasa dan masakan akan membuat anak dapat memilih makanan yang diinginkan. Anak juga dapat ditanya alasan memilih jenis masakan yang diinginkan. Proses ini dapat melatih anak mengembangkan kosa kata dan memperkaya kemampuan berkomunikasi agar dapat menyampaikan pesan secara lebih runut dengan alasan yang logis.

Sejak saat berbelanja, orang tua dapat melibatkan anak dengan membuat daftar belanja akan kebutuhan yang diperlukan. Anak dapat diajak membuat daftar belanja sederhana, bila perlu dengan menambahkan istilah baru yang berkaitan dengan mengenalkan istilah

s matematika, seperti setengah, seperempat, kilo, ekor dan lainnya.



Gb 4. Daftar belanja sederhana

Pada saat memasak, anak dapat dilibatkan untuk belajar mengupas atau memotong bahan. Anak juga dapat dikenalkan cara menyiapkan bahan pangan yang baik, misalnya mencuci tangan dan peralatan yang akan digunakan terlebih dulu atau mencuci semua bahan pangan yang akan dimasak. Latihan berpikir kritis dapat dilakukan orang tua misalnya dengan menanyakan bagaimana menurut anak cara menggunakan pisau agar tidak membahayakan diri sendiri, bagaimana cara memotong bahan makanan yang dikehendaki dengan mempertimbangkan anggota keluarga yang akan mengonsumsi atau bagaimana langkah-langkah untuk membuat sayur atau lauk yang berbumbu. Yang diperlukan orang tua

adalah mendengarkan, menghargai pendapatnya, serta mencoba membuktikan hipotesis anak.

Demikian pula saat menyajikan hidangan, berikan kesempatan pada anak untuk mencoba sendiri bagaimana cara menghidangkan nasi jagung. Apakah akan disajikan secara terpisah ataukah disajikan keseluruhan dalam satu piring siap saji. Berikan pertimbangan untuk menghindari hal yang mubazir namun tetap memberikan kesempatan anak berkreasi. Misalnya, untuk hidangan anak-anak, orang tua perlu menyampaikan apakah porsi sajian untuk anak sama dengan untuk orang dewasa? Kemampuan anak mengambil keputusan adalah langkah kritis anak telah menggunakan pertimbangan sikap dan pengetahuannya. Anak telah berpikir kritis!

Wardhani, Jatmikowati dan Rahman (2019 telah membuktikan bagaimana dengan kegiatan belajar di kelas dengan menggunakan media konkrit seperti sayur mayur, beragam jenis makanan pokok dan pengganti, macam-macam jenis pilihan lauk yang disetting dengan metode bermain memberi anak kemudahan untuk mengingat kembali jenis bahan pangan yang sejenis. Atau dengan membuktikan

langsung banyaknya kandungan minyak yang tertinggal pada kertas tissue selama beberapa waktu memudahkan anak memahami tentang bahayanya mengonsumsi makanan dengan kandungan minyak yang berlebihan.

Orang tua dapat mengajarkan dengan cara yang sederhana tentang tidak baiknya makanan yang terlalu manis atau terlalu asin dengan mengajak anak membuat teh manis atau menambahkan garam pada semangkok kecil sayur berkuah. Anak akan mendapatkan bukti endapan yang tak larut dalam pembuktian itu. Tanyakan pada anak bagaimana rasanya dan apa yang akan terjadi bila segelas teh itu adalah tubuh kita?

PENUTUP

Topik pangan thoyyibah adalah topik tentang makanan dengan standar rasa yang enak, diperoleh dengan cara yang baik serta tidak tercampur dengan bahan pangan memberi dampak buruk bagi kesehatan ke depannya. Mengenalkan anak pada topik Pangan Thoyyibah dapat memberikan anak pengalaman belajar yang menyenangkan. Belajar dengan cara

mengeksplorasi, menyelidiki dan berpikir kritis tentang bahan pangan yang beragam, cara mengolah yang sehat dan baik, ragam menu dan citarasa yang kaya serta kesempatan menyajikan dan mencicipi macam-macam menu akan memberi anak dasar sikap, pengetahuan, dan keterampilan berpikir kritis tentang makanan yang dipilih dan dikonsumsi. Pengalaman ini dapat dilakukan orang tua bersama anak dengan mencoba menu-menu khas Indonesia.

DAFTAR PUSTKA

- Barnet, S. dan Bedau, H.(2011). *Critical Thinking, Reading, and Writing*. Boston: RR Donnelly and Son
- Hildebrand, V. (1986). *Introduction to Early Childhood Education*. New York: Macmillan Publishing Company
- Karrebæk, M., 2014. Rye bread and halal: Enregisterment of food practices in the primary classroom. *Language and Communication*. Vol. 34. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.langcom.2013.08.002>
- Mayesky, M. (2012). *Creative Activities for Young Children*. Wadsworth Cengage Learning

McBride, D. L., 2018. *Safety Concerns About Food Additives and Children's Health*. Journal of Pediatric Nursing. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2018.09.008>

Wardhani, W.D.L., Jatmikowati, T.E., Rahman, A.N., *Pangan Thoyyibah: Mengenalkan Gaya Hidup Sehat Pada Anak Usia Dini.. Early Childhood: Jurnal Pendidikan*. Vol. 3 No. 2., November 2019. DOI: <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v3i2.642>



Chapter 5

BUDAYA TUTUR DALAM KONTEKS PENGASUHAN ANAK DI INDONESIA

Adiyati Fathu Roshonah

PG PAUD Universitas Muhammadiyah Jakarta

Budaya merupakan suatu cara hidup yang berkembang dimiliki bersama oleh sekelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit. Bahasa dalam hal ini merupakan salah satunya. Tutur bermakna ucapan, kata atau perkataan. Jadi budaya tutur merupakan cara berbicara yang diwariskan dari satu generasi ke generasi yang merupakan perwujudan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Mayoritas anak-anak Indonesia di berbagai daerah dibesarkan dengan budaya tutur yang kental. Budaya tutur ini sangat penting untuk mengarahkan dan menanamkan nilai-nilai luhur dan keimanan pada anak-anak kita. Dalam tatanan masyarakat Jawa misalnya, dikenal istilah “*tenggang rasa tepo sliro*”, yang artinya tak jauh beda dengan falsafah bahasa tutur

masyarakat Buton “*pembici-binciki kuli, poangka-angkataka, pema-maasiakan*”, jangan saling menyakiti melainkan harus saling hormat menghormati dan menyayangi. Dikenal juga Macapat, yakni tembang atau puisi tradisional Jawa yang sarat sekali dengan petuah-petuah hidup, adab tata krama, dan hal-hal positif lainnya Macapat dengan nama lain juga bisa ditemukan dalam kebudayaan Bali, Sasak, Madura, dan Sunda. Selain itu Macapat juga pernah ditemukan di Palembang dan Banjarmasin. Biasanya Macapat diartikan sebagai *maca papat-papat* (membaca empat-empat), yaitu maksudnya cara membaca terjalin tiap empat suku kata.

Budaya tutur juga tercermin dalam beragam kisah yang sarat mencerminkan nilai-nilai kebaikan. Nilai kearifan budaya lokal inilah yang diadopsi ke dalam perilaku kehidupan masyarakat sehari-hari. Dengan menggunakan bahasa sederhana yang menarik, pesan di dalam kisah akan mudah diterima tanpa terkesan menasehati maupun memaksakan. Kejujuran, keadilan, tanggung jawab, kemandirian, tolong menolong, kebersyukuran, pantang menyerah, solidaritas, dan kepemimpinan merupakan beberapa

nilai kebaikan yang terkandung di dalam berbagai kisah tersebut. Ragam kisah ini menurut Bunanta (2008) dapat dimasukkan ke dalam katagori sastra tradisional, yakni cerita rakyat yang meliputi legenda, mite dan dongeng. Mite bercerita tentang sesuatu yang sakral seperti dewa-dewi, asal usul dunia, asal usul manusia dan sebagainya. Misalnya cerita tentang Dewi Sri, Ramayana, Mahabarata. Adapun legenda setidaknya dapat dibagi dalam empat penggolongan. *Legenda Keagamaan* seperti Wali Songo, Syekh Siti Jenar, Ki Pandan Arung. *Legenda Setempat* yakni cerita yang berhubungan dengan suatu tempat seperti kisah tentang Gunung Tangkuban Perahu, Kota Surabaya, Kota Boyolali, Telaga Rawa Pening. *Legenda Alam Gaib* seperti cerita tentang makhluk gaib, hantu dll. *Legenda Perseorangan* misalnya tentang tokoh-tokoh tertentu yang dianggap benar-benar ada seperti Si Pitung, cerita Panji, dsb. Adapun dongeng merupakan cerita khusus tentang manusia atau binatang yang tidak dianggap benar-benar terjadi walaupun banyak yang melukiskan kebenaran atau mengandung nilai-nilai moral. Contohnya Ande-ande Lumut. Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam beragam kisah tersebut dapat

menjadikan anak-anak Indonesia berkepribadian unggul dan matang.

Kisah-kisah di atas tersampaikan dari generasi ke generasi secara turun temurun melalui budaya tutur. Rasanya masih segar dalam ingatan kita saat nenek atau kakek kita di suatu sore atau malam menjelang tidur mendongeng untuk para cucunya. Benar, budaya tutur dapat menjadi sarana menanamkan nilai kebaikan dan budi pekerti. Dengan bertutur, nilai-nilai tersebut dapat tertanam dengan baik dan terus diingat hingga dewasa serta menjadi rujukan dalam kita bersikap dan berperilaku.

Apabila ditilik dari konsep pengasuhan, tentu saja budaya tutur ini merupakan cara yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan kepada anak. Perkembangan Bahasa anak dimulai di dalam rahim keluarga, yakni pada 1000 HPK (Hari Pertama Kehidupan). Sejak di dalam kandungan janin telah mampu menyerap stimulasi Bahasa yang diberikan oleh lingkungan terdekatnya yakni ayah ibunya. Janin di dalam kandungan tentu saja belum bisa berbicara, namun mereka telah diberi Sang Kuasa anugerah berupa mendengar dan merasa, karena ia memiliki

pendengaran dan hati. Dengan kemampuan inilah mereka menyerap banyak hal. Susan Ludington-Hoe (1987) dalam bukunya *How to Have a Smarter Baby: The Infant Stimulation Program For Enhancing Your Baby's Natural Development* menyatakan bahwa bahkan janin sekalipun memiliki kebutuhan untuk belajar. Artinya sejak di dalam kandungan janin sudah membutuhkan stimulasi, salah satunya rangsangan Bahasa. Perkembangan Bahasa setelah anak dilahirkan dimulai ketika penutur bahasa mengasumsikan bahwa seorang bayi adalah *partner* dalam percakapan, meskipun itu terjadi berbulan-bulan sebelum anak mampu mulai menggunakan kata-kata yang biasa digunakan (Otto, 2015).

Budaya tutur merupakan warisan budaya leluhur yang tidak boleh punah. Meski gempuran teknologi semakin maju, namun budaya tutur selayaknya terus dipertahankan sebagai salah satu kearifan lokal. Mengapa? Hal ini disebabkan budaya tutur ini memiliki banyak manfaat. *Pertama* meningkatkan kekayaan kosa kata. Salah satu keuntungan dari kegiatan bertutur adalah bahwa kegiatan ini dapat meningkatkan kekayaan kosa kata

anak. Hampir tak ada seorang anak pun yang tak suka mendengar orangtuanya bertutur. Kedekatan secara fisik dan emosional antara anak dan orangtua menjadi modal yang sangat baik dalam proses pembelajaran Bahasa melalui bertutur. Setiap anak memiliki hasrat keingintahuan yang tinggi. Ketika orangtua bertutur, anak menunjukkan rasa keingintahuan tentang kata-kata yang digunakan dalam pembicaraan tersebut, selanjutnya juga ingin mengetahui arti kata-kata yang tidak ia mengerti. Hal ini tentu menjadi hal positif mengingat anak pada usia dini sedang berada dalam tumbuh kembang Bahasa yang sangat pesat. Orangtua harus memfasilitasi dan menstimulasi aspek perkembangan Bahasa ini. Bertutur dapat menjadi sebuah metode yang dapat merangsang rasa keingintahuan sekaligus proses berfikir anak.

Kedua, bertutur menjadi media untuk melatih keterampilan mendengar. Penelitian Ludington-Hoe telah membuktikan bahwa sejak masa janin dan berlanjut hingga mereka dilahirkan, mereka menyerap sebagian besar kata-kata dan suara yang diperdengarkan kepadanya. Kata-kata inilah yang kemudian mereka gunakan dalam kehidupan mereka

selanjutnya. Ini juga yang menjadi argumentasi tentang arti penting latar alamiah dalam pembelajaran Bahasa. Jadi, bertutur kepada anak, atau kepada bayi bahkan kepada janin yang berada di dalam kandungan, harus menjadi bagian penting dari jadwal orang tua atau calon orangtua. Saat anak bertumbuh semakin dewasa, maka budaya tutur ini akan mendorong dan meningkatkan keterampilan mendengarkan anak-anak. Keterampilan mendengar perlu dimiliki oleh setiap anak. Banyak anak lebih suka bicara *ketimbang* mendengar. Hal ini terbukti baik di ruang kelas atau di ruang keluarga. Umumnya mereka bukan pendengar yang baik. Namun saat kebiasaan mendengarkan ditanamkan sejak usia dini maka anak memiliki kesempatan belajar menjadi pendengar yang lebih baik.

Ketiga, bertutur dapat membangun kemelekatan (*attachment*) yang berperan penting dalam membangun kesehatan jiwa anak dan perkembangan kepribadian yang sehat. Seiring pendapat Bowlby yang menyatakan bahwa kelekatan pada anak adalah kecenderungan alami terkait dengan pertahanan hidup. Faktor penentu terbentuknya kemelekatan adalah sikap

responsif dan kasih sayang ibu (Megawangi, 2014) Sebaliknya hubungan yang tidak baik antara ibu dan anak akan menghasilkan perkembangan neurosis (masalah kejiwaan) dan karakter buruk anak. Kemelekatan terbentuk di tahun-tahun pertama kehidupan bayi melalui *bonding* (kelekatan satu arah) yang kuat. Beberapa cara efektif untuk memperkokoh *bonding* antara lain mendorong hubungan timbal balik seperti mengajak berbicara, merangsang bayi untuk tersenyum, mengoceh dan memberikan stimulasi yang menyenangkan. Bertutur adalah tentang sebuah interaksi dengan manusia. Bertutur adalah bagian dari pengasuhan. Ini adalah tentang kemelekatan (*attachment*) yang dibangun antara orangtua dan anak dan menggunakan imajinasi seseorang memvisualisasikan sesuatu.

Keempat, bertutur berkaitan dengan kebudayaan. Dengan budaya tutur ini menjadikan anak sadar akan warisan budaya yang kaya, sekaligus mengembangkan cinta untuk mempelajari sejarah. Anak juga menjadi fasih dalam bahasa ibu mereka. Tentu saja, agar anak-anak tertarik mendengarkan,

kisah-kisah itu juga perlu dikembangkan seiring dengan perjalanan waktu.

Kelima, Bertutur adalah kegiatan belajar yang luar biasa. Bertutur bisa menjadi metode belajar yang interaktif. Saat sebuah kisah tersampaikan, anak-anak umumnya selalu penuh rasa ingin tahu sehingga biasanya akan mengajukan pertanyaan. Hal ini merupakan kesempatan yang sangat baik untuk proses belajar yang luar biasa. Tentu saja orangtua harus pandai memanfaatkan momen emas ini untuk membuat anak penasaran dan mendorong pertanyaan karena penting dalam *critical thinking* atau membuat anak berpikir. Jika budaya tutur ini tersampaikan dengan media buku bergambar, maka anak-anak akan memperoleh kesempatan belajar mengasosiasikan gambar dalam buku dengan cerita. Hal ini berarti kapasitas visualisasi dan imajinasi mereka dapat berkembang. Para ahli yang terlibat dalam dunia anak menyatakan bahwa orangtua juga perlu mendorong anak untuk belajar membuat cerita kecil versi mereka sendiri dari karakter yang telah mereka dengar. Kesempatan ini akan semakin mendorong imajinasi

dan membuat anak menjadi lebih berminat terhadap aneka ragam kisah.

Keenam, budaya tutur dapat mendorong perkembangan emosi dan perasaan anak. Saat anak mendengarkan apa yang disampaikan oleh orangtuanya maka kapasitas berpikirnya meningkat. Selanjutnya sesi interaktif akan mendorong imajinasi anak. Jadi, teknologi secanggih apa pun tak dapat menandingi kehebatan budaya tutur dalam hal penanaman budaya literasi, proses berfikir, perkembangan emosional dan pengembangan diri.

Dalam menghadapi gempuran teknologi perlu diketahui perbedaan dongeng atau cerita yang disampaikan langsung oleh orangtua dibanding cerita yang disampaikan oleh gadget. Dengan efek visual yang disajikan, performa gadget sekilas mungkin mengalahkan penampilan orangtua. Namun tetap perlu diingat bahwa media digital hanya memberikan efek satu arah. Ia hanya memberi tahu apa yang harus dipikirkan dan menunjukkan gambar yang menurut mereka sesuai. Otak anak menjadi tidak terpakai. Anak berhenti menggunakan imajinasi dan kekuatan berpikir karena otak anak hanya mengandalkan apa

yang sedang disendokkan oleh teknologi. Selain itu dongeng dari gadget sebenarnya kurang manusiawi. Jadi, jika kita mengetahui manfaat ini hendaknya mempertimbangkan untuk menyerahkan anak sepenuhnya kepada teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bunanta, Murti, 2008, **Buku, Mendongeng dan Minat Membaca**, (Jakarta : Kelompok Pecinta Buku Anak)
- Farhati, Feri dan Roshonah, Adiyati F., 2018, *Asah Asuh Menjadi Orangtua Cerdas*, (Jakarta : Yayasan Komunitas Rumah Pencerah)
- Ludington-Hoe, Susan and Golant, Susan K., 1987, *How to Have A Smarter Baby, The Infant Stimulation Program for Enhancing Your Baby's Natural Development*, (New York : Bantam Books)
- Megawangi, Ratna, 2014, **Kelekatan Ibu-Anak Kunci Membangun Bangsa**, (Depok : Indonesia Heritage Foundation)
- Otto, Beverly, 2015, **Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini**, (Jakarta : Kencana Prenada Media)
- Roshonah, Adiyati F., 2015, **Yuk Jadikan Membaca dan Menulis Se-Asyik Bermain**, (Jakarta : TIC)



Chapter 6

KESANTUNAN BERTUTUR PADA POLA ASUH MASYARAKAT JAWA

Prima Suci Rohmadheny

PG PAUD Universitas Ahmad Dahlan

Pada era digital, segala sesuatu berkembang dan berubah sangat cepat, seolah turut mengiringi perubahan dan pergeseran nilai-nilai kesantunan dalam berbahasa. Tulisan ini membahas tentang tentang konsep kesantunan bertutur pada masyarakat Jawa, kesantunan bertutur dalam pengasuhan, serta ragam pengasuhan kesantunan bertutur agar dapat diimplementasikan oleh para orangtua dalam mengembangkan kesantunan bertutur anak usia dini. Setelah melakukan kajian melalui berbagai literatur, dapat ditemukan beberapa pola berikut ini: perkembangan kesantunan bertutur pada anak usia dini sangat besar pengaruhnya melalui proses parenting terutama oleh keluarga atau orangtua. Oleh sebab itu, memaksimalkan proses parenting dalam menumbuhkembangkan kesantunan bertutur anak usia dini menjadi hal yang penting. Ragam kegiatan yang dapat dilakukan bersama keluarga atau orangtua anak dalam menumbuhkembangkan kesantunan bertutur berdasarkan pengalaman para orangtua antara lain melalui pemberian contoh langsung, proses pembiasaan harian, bermain peran, bernyanyi, bercerita atau mendengarkan.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang dikenal sebagai negara dengan beragam ras, suku, agama, dan budaya. Memiliki berbagai pulau besar dan ratusan kepulauan menyebabkan Indonesia kaya akan kearifan lokal. Kearifan lokal yang dimiliki dapat berupa adat, kebiasaan, norma masyarakat, adab, bahasa, dan sebagainya. Bahasa daerah merupakan bagian dari kearifan lokal suatu wilayah. Di wilayah Pulau Jawa sebagai salah satu pulau dengan jumlah penduduk terbanyak, masyarakat Jawa memiliki bahasa daerah dengan aturan penggunaan yang berbeda-beda bagi penutur dan penerima tutur.

Masyarakat Jawa memiliki ragam bahasa yang ketika digunakan dalam bertutur harus disesuaikan dengan siapa yang sedang diajak berbicara dan siapa yang berbicara. Hal tersebut adalah bentuk kesantunan berbahasa di lingkungan masyarakat Jawa. Suatu kesepakatan aturan dalam berperilaku yang telah menjadi ketetapan suatu masyarakat sehingga menjadi suatu prasyarat perilaku sosial salah satunya dalam bentuk kesantunan (Chaer, 2010). Salah satu bentuk kesantunan yang tampak dalam budaya Jawa adalah kesantunan berbahasa. Maka, kesantunan berbahasa

dalam masyarakat Jawa dihasilkan dari suatu kesepakatan dari masyarakat.

Nilai-nilai kesantunan yang telah disepakati oleh masyarakat selama berabad-abad, mulai terkikis karena berbagai faktor yang ada di era digital ini. Pada era digital, segala sesuatu berkembang dan berubah sangat cepat, seolah turut mengiringi perubahan dan pergeseran nilai-nilai kesantunan dalam berbahasa. Keluarga memiliki peran yang besar dalam pengasuhan di era digital (Hayati & Mamat, 2016; Rahmat, 2018; I. Rakhmawati, 2015). Demikian pula peran keluarga dalam pengasuhan pengembangan bahasa anak.

Keluarga merupakan role model pertama dalam proses pemerolehan bahasa dan kesantunan bertutur. Sebagaimana hasil penelitian yang menyebutkan bahwa keluarga merupakan tempat pertama bagi anak untuk belajar tentang kesopanan; keluarga mengajarkan bahasa kesopanan pada anak adalah bagian dari cara dalam menjaga budaya; dan mengajarkan kesopanan bahasa pada anak-anak dapat menghindarkan mereka dari suatu perselisihan. Melalui keluarga, anak-anak dapat belajar bahasa kesopanan

dari proses pembiasaan harian, pengajaran, pengendalian, dan pemodelan (Yenni et al., 2018).

Berdasarkan kurikulum 2013 PAUD, kesantunan bertutur merupakan bagian dari kompetensi sikap pada lingkup perkembangan bahasa. Kompetensi yang dimaksud adalah kompetensi 2.14 yang berbunyi memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orangtua, pendidik dan teman. Perilaku rendah hati dalam lingkup perkembangan bahasa tersebut meliputi indikator terbiasa bertutur dengan menggunakan pilihan kata yang sesuai dengan lawan bicara, terbiasa bertutur atau berucap dengan kalimat yang rendah hati, terbiasa menghargai orang lain, terbiasa bertutur dengan cara yang santun (Rohmadheny, 2019).

Pada tulisan ini akan dibahas mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kesantunan bertutur masyarakat Jawa, kesantunan bertutur dalam pengasuhan serta beragam bentuk pengasuhan orangtua dalam mengembangkan kesantunan bertutur pada anak usia dini dalam masyarakat Jawa. Melalui tulisan ini, diharapkan pembaca dapat memahami tentang konsep bahasa tutur, kesantunan bertutur

sebagai salah satu kompetensi bahasa pada anak usia dini, bentuk-bentuk kesantunan bertutur, serta ragam pengasuhan agar dapat diimplementasikan oleh para orangtua dalam mengembangkan kesantunan bertutur anak usia dini.

PEMBAHASAN

Kesantunan Bahasa Tutar Masyarakat Jawa

Kesantunan merupakan suatu kesepakatan aturan dalam berperilaku yang telah menjadi ketetapan suatu masyarakat sehingga menjadi suatu prasyarat perilaku sosial (Chaer, 2010). Secara umum, kesantunan dibagi menjadi 3 macam antara lain kesantunan bertindak, kesantunan berbusana, dan kesantunan berbahasa.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang bersifat arbitrer. Bahasa dapat menjadi alat yang membantu dua pihak dalam berinteraksi melalui kata-kata yang dapat dipahami oleh para pihak, baik komunikator maupun komunikan. Kata-kata dapat dipahami oleh para pihak yang sedang berkomunikasi karena para pihak tersebut merupakan bagian dari masyarakat yang mengikuti kesepakatan bahasa yang digunakan.

Kesantunan berbahasa tampak melalui pola komunikasi secara verbal atau ketika bertutur. Dalam berkomunikasi, seseorang akan tunduk pada aturan dan norma budaya yang berlaku pada masyarakat setempat. Maka, ketika berkomunikasi seseorang menggunakan tata cara berbahasa yang baik sehingga tidak akan mendapatkan penilaian buruk dari masyarakat.

Prinsip kesantunan (*politeness principles*) sangat dibutuhkan dalam retorika interpersonal (Wijana & Rohmadi, 2009). Prinsip ini melibatkan hubungan antara 2 pihak, yaitu diri sendiri dan orang lain. Dua pihak tersebut merupakan penutur dan lawan tutur. Adapun pihak ketiga yang mungkin saja muncul adalah pihak yang dibicarakan oleh penutur dan lawan tutur.

Leech menyebutkan bahwa prinsip kesantunan meliputi beberapa dimensi yang diistilahkan dengan maksim, antara lain: maksim kebijaksanaan, maksim kesederhanaan, maksim kedermawanan, maksim penghargaan, maksim simpati, dan maksim pemufakatan (Leech, 2014). Dalam penerapan kesantunan berbahasa dan bertutur, semua maksim

tersebut digunakan sebagai dasarnya. Suatu perilaku prososial akan dikatakan mematuhi prinsip kesantunan, jika memenuhi setidaknya dua maksim yang berbeda dalam satu tuturan (Wulan Dari et al., 2017).

Karakteristik kesantunan menurut Leech antara lain: kesantunan tidak menjadi keharusan dalam situasi tertentu, kesantunan dan ketidaksantunan memiliki tingkatan dan variasi, pada situasi tertentu pula hal yang dianggap normal atau biasa bisa dianggap santun, kesantunan berlaku dalam situasi yang tepat, ada asimetris resiprokal diantara dua kelompok, manifestasi kesantunan dapat berupa perilaku berulang yang tingkatannya dapat berubah menjadi lebih tinggi atau lebih rendah, semacam transaksi nilai-nilai di antara para pembicara atau kelompok yang lainnya, dan ada kecenderungan mempertahankan nilai antara pembicara dan kelompok lainnya (Leech, 2014). Temuan hasil penelitian lain menyebutkan bahwa kesantunan berbahasa meliputi wujud dari tidak menyakiti lawan dalam berbicara, berbicara dengan nada lembut, berbicara berdasarkan konteks dengan siapa berbicara, tempat pembicaraan

berlangsung, suasana yang serius atau santai ketika pembicaraan berlangsung, topik apa yang sedang dibahas, dan mempertimbangkan norma-norma dalam berbicara (Ningsih et al., 2019)

Dalam kehidupan sehari-hari, pada umumnya orangtua sering menggunakan kalimat-kalimat perintah atau imperatif kepada anak. Bentuk kesantunan dalam kalimat perintah memiliki prinsip-prinsip tersendiri sebagai dasar dalam penggunaannya. Kesantunan dalam berbahasa atau kesantunan dalam bertutur sangat diperlukan dalam suatu proses komunikasi, apalagi dalam pengasuhan. Karena dalam pengasuhan, orang tua atau pengasuh menjadi teladan atau model bagi anak-anak memperoleh bahasa. Tentu dalam hal ini, kesantunan bertutur akan menjadi hal yang kali pertama dipelajari anak melalui orangtua.

Bentuk kesantunan bertutur pada masyarakat Jawa diwujudkan dalam berbagai tingkatan bahasa yang digunakan. Tatacara bertutur yang santun akan sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti budaya, adat setempat, usia, status sosial, tingkat pendidikan, bahkan jenis kelamin. Tatacara atau Tata

Krama dalam bahasa Jawa disebut dengan *unggah-ungguh*.

Menurut *unggah-ungguh* bahasa Jawa, bahasa Jawa dibagi menjadi 3 bagian besar. Bagian yang pertama disebut dengan bahasa *ngoko*. Bagian kedua disebut dengan bahasa *madya*. Bagian kedua disebut dengan bahasa *krama* (Anonymous, 2012). Namun mayoritas masyarakat Jawa membaginya menjadi bahasa *ngoko*, bahasa *krama*, dan bahasa *krama inggil*.

Bagian pertama, bahasa *ngoko* merupakan bahasa biasa dipakai sehari-hari dengan teman sebaya atau orang dewasa pada anak. Siapa saja yang biasanya menggunakan bahasa ini? Bahasa ini biasanya digunakan oleh anak dengan anak, antar orang yang sudah berteman akrab, orang yang memiliki usia lebih tua kepada yang lebih muda. Bahasa *ngoko* terdiri dari 2 jenis, yaitu *ngoko lugu* dan *ngoko andhap*. *Ngoko lugu* memiliki tingkatan yang lebih rendah daripada *ngoko andhap*. *Ngoko lugu* terkesan lebih kasar digunakan dalam bertutur dibandingkan dengan *ngoko andhap*.

Bagian kedua, bahasa *madya*. Bahasa *madya* merupakan jenis bahasa Jawa yang berada pada tingkat menengah, bisa digunakan untuk teman sebaya atau

bergantung dengan status orang yang diajak berbicara. Bahasa madya terbagi menjadi *madya ngoko*, *madyantara*, dan *madyatama*. Bahasa madya ini setara dengan bahasa *krama*, lebih halus dari *ngoko* dan biasa digunakan sehari-hari. Siapa sajakah mereka? Diantaranya adalah murid kepada guru, orang muda kepada orang yang lebih tua, anak kepada orangtua, pegawai kepada pimpinannya.

Bagian ketiga, bahasa *krama*. Bahasa *krama* merupakan tingkatan tertinggi dalam penggunaan bahasa Jawa yang halus dan pada umumnya jenis ini merupakan jenis bahasa tutur Jawa yang digunakan untuk berkomunikasi dengan seseorang yang lebih tua atau seseorang dengan usia dewasa dan baru dikenal. Bahasa *krama* dalam model pembagian ini setara dengan bahasa *krama inggil*. Bahasa ini digunakan karena sangat menghargai orang yang dibicarakan atau yang sedang diajak berbicara. Seringkali dalam penggunaannya, banyak yang bercampur antara *krama madya* atau *krama* biasa dengan *krama inggil*. Jenis-jenisnya antara lain: *krama lugu*, *mudha krama*, *wedha krama*, *krama inggil*, *krama desa*, dan *basa kedathon*.

Ragam bahasa yang digunakan dalam masyarakat Jawa tersebut menunjukkan tingkatan dan kesantunan bertutur. Kemudian kesantunan bertutur pada masyarakat Jawa dapat dilihat dari kemampuan seseorang ketika menggunakan bahasa tutur yang tepat dalam berkomunikasi dengan siapa dan membicarakan siapa. Kesantunan bertutur yang telah menjadi kesepakatan masyarakat Jawa ini perlu dijaga dengan tetap menggunakannya, mengenalkan pada anak-anak sejak usia dini melalui proses pengasuhan yang baik oleh orangtua maupun pengasuh lainnya (Birohmatika & Prihartanti, 2017; Tri, 2018).

Kesantunan Bertutur dalam Pengasuhan

Kesantunan bertutur dalam proses pengasuhan menjadi media bagi anak usia dini untuk belajar. Pemerolehan bahasa merupakan sebuah proses di dalam otak anak yang berlangsung saat mereka memperoleh bahasa pertamanya (Chaer, 2010). Proses tersebut dilalui oleh anak untuk belajar bahasa dalam dua hal, yakni belajar mengenai bentuk bahasa dan penggunaan bentuk bahasa tersebut. Ketika anak-anak belajar tentang bentuk bahasa, maka mereka sedang

belajar cara membentuk sebuah leksikon dan cara membuat sebuah kalimat.

Melalui mendengar dan proses interaksi selama pengasuhan, anak-anak juga belajar tata bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Anak-anak mulai mempelajari tata bahasa pada usia 3 tahun (Yanti, 2016; Yulia, 2013). Setelah anak menguasai bentuk-bentuk bahasa, mereka akan belajar tata cara menggunakannya sesuai dengan norma sosial yang berlaku. Menggunakan bentuk bahasa sesuai norma berlaku termasuk dalam kategori kesantunan kesantunan berbahasa dan proses tersebut kali pertama mereka peroleh melalui keluarga.

Pola asuh dalam keluarga memiliki pengaruh yang sangat signifikan dalam proses pemerolehan bahasa anak berdasarkan aspek lingkungan tempat mereka tinggal, status sosial, pendidikan, pekerjaan, dan berdasarkan tujuh fungsi bahasa anak (Adi Chandra, 2019; Anggraini, 2019; Suardi et al., 2019). Karena keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberi stimulasi untuk pemerolehan bahasa anak baik langsung maupun tidak langsung (Andriany, 2009; Arsanti, 2014; Devianty, 2016; Fatmawati, 2015;

Mudopar, 2018). Hasil penelitian lain juga menyebutkan bahwa pola asuh orangtua juga berpengaruh terhadap kesantunan berbahasa anak (Hamidah, 2019).

Kesantunan berbahasa yang diperoleh melalui pengasuhan, Menurut Anggraini dapat diperoleh melalui beberapa cara berikut: penggunaan kata sapaan atau panggilan, penggunaan kata ganti diri sendiri, penghindaran ancaman, dan penghindaran kosakata kasar (Anggraini, 2019). Penggunaan kata sapaan atau panggilan seperti: *mas, mbak, abang, kakak, adik, dan sebagainya*. Contoh penggunaan kata ganti diri, misalnya: "*aku pergi ke taman bermain*" dapat diganti dengan "*saya pergi ke taman bermain*", "*adikku ikut ke pasar*" dapat diganti "*adik saya ikut ke pasar*".

Yang dimaksud dengan penghindaran ancaman adalah dalam proses pengasuhan sebaiknya orangtua tidak menggunakan nada-nada dan kalimat ancaman sehingga tidak ditirukan oleh anak. Demikian pula dengan kosa kata kasar, dalam proses pengasuhan sebaiknya orangtua tidak menggunakan kosa kata kasar sehingga tidak terekam oleh anak. Misalnya, "*Awas kowe lek dolan ae, tak sawat sandal!*" artinya "*Awas*

kamu kalau main terus, saya lempar sandal!". Kalimat tersebut dapat diganti dengan, "*Yen dolan eling wektu ya, yen wes adzan ndang bali*", artinya "Kalau main ingat waktu ya, kalau sudah adzan ashar segera pulang,".

Ragam Pengasuhan dalam Mengembangkan Kesantunan Bertutur Anak Usia Dini

Pada bagian sebelumnya telah dibahas bahwa pengasuhan terutama oleh keluarga atau orangtua terbukti mampu mengembangkan kesantunan berbahasa atau kesantunan bertutur pada anak usia dini di atas usia 3 tahun. Ragam pengasuhan yang dapat dilakukan oleh orangtua dalam mengembangkan kesantunan bertutur antara lain melalui pembiasaan sehari-hari, pengajaran langsung, pengendalian, dan pemodelan atau pengajaran secara tak langsung (Yenni et al., 2018).

Pada keluarga yang berada dalam lingkungan masyarakat Jawa, kesantunan bertutur adalah penggunaan bahasa Jawa yang sesuai dengan *tata krama*, yaitu dengan siapa berbicara dan siapa yang sedang dibicarakan. Berdasarkan pengalaman yang dilakukan oleh para orangtua Jawa dari sejak jaman

dahulu, pengasuhan kesantunan bertutur dilakukan melalui pemberian contoh langsung atau demonstrasi, pembiasaan harian, bercerita atau mendongeng dengan bahasa Jawa, menyanyikan berbagai *tembang dolanan* atau lagu berbahasa Jawa, dan *role play* atau bermain peran (Rakhmawati, 2019).

Ragam pengasuhan pertama melalui contoh langsung atau demonstrasi. Cara ini dapat dilakukan dan efektif mampu mengembangkan kemampuan bertutur secara santun oleh anak karena pada dasarnya anak merupakan peniru ulung. Anak-anak akan lebih cepat belajar dari apa yang mereka lihat dan apa yang mereka dengar. Orangtua dapat mengajak anak untuk hadir ketika ada tamu atau mengajak anak bertamu, bertemu dengan orang lain yang lebih dihormati, atau orang yang lebih *sepuh*. Hal tersebut dapat memfasilitasi anak untuk mendengar secara langsung bagaimana penggunaan bahasa tutur yang digunakan oleh orangtua. Selain itu, penggunaan bahasa orangtua selama proses pengasuhan secara tidak langsung telah mengajarkan pada anak bagaimana bertutur.

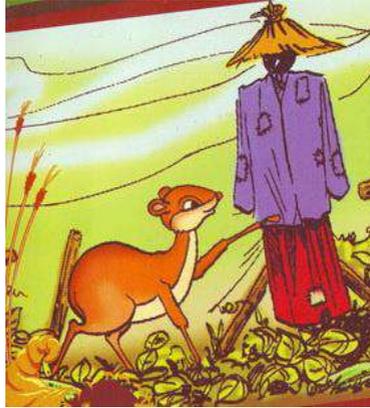
Ragam pengasuhan kedua melalui pembiasaan. Proses pembiasaan memang harus dilakukan setiap

hari, setiap waktu, terus menerus, dan konsisten. Bila perlu mengingatkan anak ketika bertutur dengan tata bahasa yang tidak sesuai. Pembiasaan ini juga tidak terlepas dari pemberian contoh oleh orang tua. Orang tua menggunakan bahasa *krama inggil* kepada kakek nenek, orang tua mengajak anak berbicara dengan bahasa *ngoko halus*, dan memberi contoh bagaimana yang benar. Contohnya, “*Bapak siram, kula adus*” artinya “Bapak mandi, saya mandi”; “*Kula sampun nedha, Bapak punapa sampun dhahar?*” artinya “Saya sudah makan, apakah Bapak sudah makan?”.

Jika ditejemahkan dalam bahasa Indonesia, maka akan sama saja istilah yang digunakan untuk anak maupun orang tua (bapak). Berbeda dengan jika menggunakan bahasa Jawa, masyarakat Jawa telah sepakat penggunaan gradasi istilah tersebut untuk menunjukkan rasa hormat dan santun.

Ragam pengasuhan ketiga adalah bercerita atau mendongeng dengan bahasa Jawa. Meskipun tanpa menggunakan alat bantu atau media apapun, orang tua pada pada jaman dahulu telah menggunakan teknik mendongeng untuk mengembangkan bahasa anak selain aspek nilai moral. Cerita dongeng yang

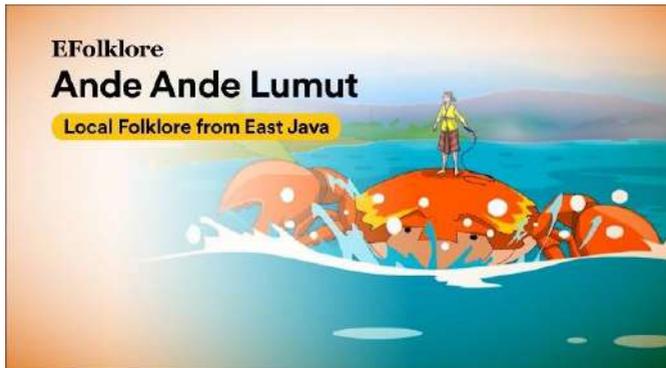
disampaikan menggunakan bahasa Jawa dengan judul yang bermacam-macam, seperti: *utak-utak ugel*, *kancil nyolong timun*, *bawang merah bawang putih*, *andhe-andhe lumut*, dan sebagainya. Berikut ini beberapa ilustrasi gambar berbagai dongeng tersebut.



Gambar 1. Ilustrasi Gambar *Kancil Nyolong Timun*

Dongeng "*Kancil Nyolong Timun*", menceritakan tentang seorang kancil yang mencuri timun pak Tani dan kemudian ketahuan oleh Pak Tani. Dongeng tersebut memberi pesan bahwa kita tidak boleh mengambil yang bukan menjadi hak kita tanpa seijin pemilik. Kemudian dongeng "*Ande-ande Lumut*", mengisahkan tentang seorang pangeran yang sedang mencari jodoh sehingga banyak gadis yang ingin

diperistri. Namun ternyata untuk menuju ke rumah pangeran, para gadis harus menyeberangi sungai. Kemudian, seekor kepiting atau *yuyu* yang disebut dengan *yuyu kakang* bersedia membantu para gadis untuk dapat menyeberangi sungai dengan syarat tertentu namun ada seorang gadis yang tidak mau memenuhi syarat tersebut. Akhirnya gadis yang tidak mau dengan syarat tersebut lah yang kemudian diterima oleh seorang pangeran yang menjadi idaman semua gadis untuk menjadi istrinya.



Gambar 2. Ilustrasi Gambar Dongeng *Ande-ande Lumut*

Dongeng yang lainnya berjudul "*Utak-utak Ugel*" menceritakan tentang keserahaan seseorang yang pada akhirnya membuatnya tidak berdaya. Selanjutnya dongeng berjudul "*bawang merah, bawang putih*"

mengisahkan tentang dua orang bersaudara tiri di mana bawang putih menerima perlakuan yang berbeda dan tidak semestinya dari ibu tirinya.



Gambar 3. Ilustrasi Gambar Dongeng “Utak-utak Ugel” dan “Bawang Merah, Bawang Putih”

Ragam pengasuhan yang keempat adalah menyanyikan berbagai *tembang dolanan* atau lagu berbahasa Jawa. Bernyanyi merupakan salah satu metode kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Melalui bernyanyi, orang tua dapat mengembangkan kesantunan bahasa Jawa Anak. Masyarakat Jawa memiliki *tembang dolanan* yang biasanya dinyanyikan

oleh orang tua saat bersantai di waktu luang bersama anak. Beberapa tembang dolanan tersebut antara lain: *menthok-menthok, gajah, sluku-sluku bathok, gundul-gundul pacul, cublak suweng*, dan sebagainya. Di antara lagu-lagu tersebut, ada yang bermuatan makna filosofis dan ada pula yang bermakna mengenalkan ciri-ciri hewan tertentu untuk mengenalkan hewan.

Ragam pengasuhan yang kelima yaitu melalui *role play* atau bermain peran. Pada dasarnya setiap anak yang bermain bersama teman-temannya pada usia 3 tahun ke atas, sudah bisa bermain pura-pura untuk memerankan sesuatu dan berinteraksi dengan temannya. Secara alami, setiap anak melakukan kegiatan bermain peran dan berbagi peran dengan teman-temannya. Anak-anak yang tinggal di lingkungan masyarakat Jawa, pada umumnya bermain dengan teman dan tetangga menggunakan bahasa Jawa. Aktivitas tersebut dapat mendukung proses pengembangan bahasa tutur. Terlebih jika aktivitas tersebut dikondisikan atau sengaja diprogram, misalnya orang tua yang turut bermain peran bersama anak. Berikut dapat menjadi contoh dialog bermain peran yang dimainkan seorang ibu dan anak. Seorang

ibu menjadi pembeli dan seorang anak menjadi penjual.

| | |
|----------------|--|
| Ibu (pembeli) | : <i>"Tumbas pak..."</i> (beli pak..) |
| Anak (penjual) | : <i>"Nggih, tumbas nopo?"</i> (Iya, beli apa?) |
| Ibu (pembeli) | : <i>"Tumbas ulam, ingkang niki pinten pak?"</i> (Beli ikan, yang ini harganya berapa pak?) |
| Anak (penjual) | : <i>"Gangsal ewu sekilo bu, tumbas pinten kilo?"</i> (Lima ribu bu sekilo, beli berapa?" |

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kesantunan bertutur pada anak usia dini sangat besar pengaruhnya melalui proses parenting terutama oleh keluarga atau orangtua. Oleh sebab itu, memaksimalkan proses parenting dalam menumbuhkembangkan kesantunan bertutur anak usia dini menjadi hal yang penting. Ragam kegiatan yang dapat dilakukan

bersama keluarga atau orangtua anak dalam menumbuhkembangkan kesantunan bertutur berdasarkan pengalaman para orangtua antara lain melalui pemberian contoh langsung, proses pembiasaan harian, bermain peran, bernyanyi, bercerita atau mendongeng.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Chandra, A. (2019). Peranan pola pengasuhan terhadap pemerolehan bahasa pada anak. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*. <https://doi.org/10.23969/literasi.v8i2.1288>
- Andriany, L. (2009). Pengaruh Stimuli terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Prasekolah. *Linguistik Indonesia*, 81-95.
- Anggraini, N. (2019). Kesantunan berbahasa anak dalam perspektif pemerolehan bahasa dan peran serta pendidikan serta pendidikan karakter. *Seminar Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 68-78.
- Anonymous. (2012). *Macam Bahasa Jawa*. Kejawan Wetan. <https://kejawanwetan.blogspot.com/2012/01/macam-bahasa-jawa.html>
- Arsanti, M. (2014). Pemerolehan Bahasa Pada Anak (Kajian Psikolinguistik). *Jurnal PBSI*, 3(2).

- Birohmatika, M. N., & Prihartanti, N. (2017). *Penerapan Bahasa Jawa pada Pengasuhan dalam Keluarga* [PhD Thesis]. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Chaer, A. (2010). *Kesantunan Berbahasa*. Rineka Cipta.
- Devianty, R. (2016). Pemerolehan bahasa dan gangguan bahasa pada anak usia batita. *RAUDHAH*, 4(1).
<http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v4i1.59>
- Fatmawati, S. R. (2015). Pemerolehan bahasa pertama anak menurut tinjauan psikolinguistik. *Lentera*, 17(1).
<https://doi.org/10.21093/lj.v17i1.429>
- Hamidah, J. (2019). Pola asuh orangtua terhadap kesantunan berbahasa pada anak usia dini di PAUD Terpadu Pelangi dan TKIT ANak Sholeh Mandiri. *Idealektik*, 1(1), 1–9.
- Hayati, F., & Mamat, N. (2016). Pengasuhan dan Peran Orang Tua (Parenting) serta Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Banda Aceh, Indonesia. *Buah Hati Journal*, 1(2).
- Leech, G. N. (2014). *The Pragmatics of Politeness*. Oxford University Press.
- Mudopar, M. (2018). Pemerolehan bahasa pertama pada anak usia dini (Kajian psikolinguistik: Pemerolehan fonologi pada anak usia 2 tahun). *Deiksis : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 56.
<https://doi.org/10.33603/deiksis.v5i1.996>

- Ningsih, R., Boeriswati, E., & Muliastuti, L. (2019). Language Politeness: Pragmatic-Sociocultural Perspective. *Proceedings of the International Conference on Education, Language and Society*, 426–431.
<https://doi.org/10.5220/0008999904260431>
- Rahmat, S. T. (2018). *The Effective Parenting Patterns to Educate Children in The Digital Era*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*. 10(2), 143–161.
- Rakhmawati, I. (2015). Peran keluarga dalam pengasuhan anak. *Bimbingan Konseling Islam*, 6, 1–18.
- Rakhmawati, N. (2019). *Mengajarkan Krama Inggil kepada Anak*. Sahabat Keluarga. <https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/1aman/index.php?r=tpost/view&id=249900797>
- Rohmadheny, P. S. (2019). *Pengembangan Instrumen Evaluasi Capaian Perkembangan Anak Berdasarkan Kurikulum 2013 PAUD* [Laporan Penelitian Dosen Pemula]. Universitas Ahmad Dahlan.
- Suardi, I. P., Ramadhan, S., & Asri, Y. (2019). Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 265–273.
- Tri, F. G. (2018). *Kesantunan Berbahasa Anak-anak di Panti Asuhan Zahra* [PhD Thesis]. UNIVERSITAS MEDAN.

- Wijana, I. D. P., & Rohmadi, M. (2009). *Analisis Wacana Pragmatik: Kajian Teori dan Analisis*. Yuma Pustaka.
- Wulan Dari, A., Chandra W., D. E., & Sugiyati, M. S. (2017). Analisis kesantunan berbahasa pada kegiatan pembelajaran kelas VIII E SMPN 2 Kota Bengkulu tahun ajaran 2016/2017. *Jurnal Korpus*, 1(1), 10-21.
- Yanti, P. G. (2016). Pemerolehan Bahasa Anak: Kajian Aspek Fonologi Pada Anak Usia 2-2, 5 Tahun. *Jurnal Ilmiah Visi*, 11(2), 131-141. <https://doi.org/10.21009/JIV.1102.7>
- Yenni, E., Yusriati, Y., & Sari, A. W. (2018). Pola pengajaran kesantunan berbahasa anak di lingkungan keluarga. *JURNAL TARBIYAH*, 25(1). <https://doi.org/10.30829/tar.v25i1.238>
- Yulia, N. (2013). Ragam bahasa anak-anak: Ditinjau dari segi sociolinguistik. *Lingua Didaktika: Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa*, 6(2), 109-119.



Chapter 7

PENERAPAN NILAI-NILAI ISLAM DAN KEMUHAMMADIYAH MELALUI PEMBELAJARAN TERPADU

Rohimi Zamzam

PG PAUD Universitas Muhammadiyah Jakarta

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini merupakan individu yang terus memproses perkembangannya dengan pesat, sehingga merupakan masa yang menentukan perjalanan selanjutnya. Dalam masa ini anak akan mengembangkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, bakat, minat dan karakternya untuk menunjang kesuksesan mereka pada masa depan.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sebab dengan terdidiknya anak usia dini berarti generasi/tunas-tunas bangsa telah dibantu menjadi pelanjut cita-cita perjuangan bangsa yang tidak lemah. Hal ini telah menjadi komitmen pemerintah Indonesia sebagaimana

dicantumkan dalam Undang-Undang Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14, dan komitmen ini diperkuat dengan Peraturan Pemerintah (PP) no. 17 tahun 2010, pasal 61.

Al-Islam dan Kemuhammadiyah (AIK) merupakan ruh penggerak misi lembaga pendidikan Muhammadiyah. Materi ajar AIK menjadi kekuatan sekaligus identitas karakter lembaga pendidikan Muhammadiyah termasuk PAUD Aisyiyah. Nilai-nilai AIK yang menjadi ruh dan identitas PAUD Aisyiyah disebutkan dalam Muqaddimah Anggaran Dasar Muhammadiyah antara lain; tauhid, ibadat, keadilan, kejujuran, persaudaraan dan gotong-royang, tolong-menolong, keikhlasan, tanggung jawab, kerja keras, sabar, tawakkal, tabah hati, raja' dan khauf, ittiba' kepada Nabi Muhammad SAW, orientasi ke masa depan, dan asas musyawarah.

Peran materi ajar AIK sangat dibutuhkan dalam menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai karakter anak didik PAUD Aisyiyah. Penerapan nilai-nilai AIK suatu keniscayaan pada masa emas pertumbuhan anak didik PAUD, agar dapat membantu meletakkan dasar-dasar nilai-nilai moral agama, pengembangan sosial

dan emosional serta pengembangan kemampuan dasar yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyah yang memisahkan antara pengetahuan, keterampilan dan penanaman nilai akan menimbulkan kesulitan bagi setiap anak karena hanya akan memberikan pengalaman belajar yang kurang bermakna. Penerapan dan pengembangan nilai-nilai Al-Islam dan Kemuhammadiyah bagi anak usia dini pada TK melalui pembelajaran terpadu diharapkan dapat memberikan suasana pembelajaran lebih bermakna bagi anak didik. Keterpaduan antara aspek perkembangan anak usia dini dan nilai-nilai Al-Islam Kemuhammadiyah dalam proses pembelajaran akan memberi pengaruh pada perkembangan pengetahuan, sosial, emosi, maupun sikap keagamaan anak didik.

PEMBAHASAN

1. Nilai-Nilai Al-Islam dan Kemuhammadiyah

Pemikiran Pendidikan Islam Integratif KH. Ahmad Dahlan yang diwujudkan dalam bentuk lembaga-lembaga pendidikan Islam modern pada hakekatnya

adalah hasil refleksi dari pemikiran Islam rasional-kontekstual atas fenomena modernisasi dalam semua aspek kehidupan. Konsep integrasi sistem pendidikan yang dilakukan oleh Muhammadiyah dapat diartikan bahwa di dalam pendidikan Muhammadiyah tidak ada pemisahan antara ilmu agama Islam dan ilmu umum. Muhammadiyah menganggap bahwa keduanya memiliki kedudukan yang sama dan berada dalam naungan Islam. Keduanya merupakan kesatuan yang saling melengkapi antara satu dengan yang lain. Oleh karena itu dengan problem kehidupan yang serba kompleks sehingga memerlukan penyelesaian melalui keduanya secara integratif, sehingga menjadi seorang khalifah Allah yang baik tidak hanya cukup menguasai salah satu bidang ilmu saja, melainkan harus menguasai keduanya secara terpadu.

Abdul Munir Mulkhan mengungkapkan bahwa model interpretasi ajaran Islam lewat jalur pendidikan yang dilakukan KH. Ahmad Dahlan terdiri dari empat cara : *pertama* memberikan pengajaran (pembelajaran) agama Islam kepada murid-murid di sekolah Gubernemant dan swasta lain. *Kedua*, menyelenggarakan sekolah sendiri. *Ketiga*,

memberikan pendidikan tentang cara hidup muslim kepada anak-anak terlantar, jalanan dan anak-anak nakal melalui lembaga *Fathul Asror Miftahus Sa'adah*. Keempat, memberi pengajaran Islam kepada masyarakat umum melalui guru keliling (*muballigh*) dan guru desa. Tujuan dari apa yang dikerjakan oleh KH. Ahmad Dahlan tersebut tiada lain adalah mengadakan proses pembelajaran (*transfer of learning*), pengembangan pengetahuan (*transfer of knowledge*), pengalihan nilai (*transfer of values*), serta pengalihan prinsip-prinsip (*transfer of principles*) Islam demi terwujudnya tatanan masyarakat yang sebenarnya atau masyarakat madani.

Mohamad Ali mengemukakan bahwa gerakan pendidikan Muhammadiyah bercorak involutif. Dimana aktifitas kegiatan pendidikan masih sama seperti KH. Dahlan satu abad yang lalu. Sejalan dengan itu untuk menjawab tantangan tersebut di atas Mohamad Ali dan Marpuji Ali menawarkan lima identitas pendidikan Muhammadiyah yaitu : (1). Menumbuhkan cara berpikir *tajdid/inovatif*, (2). Memiliki kemampuan antisipatif, (3). Mengembangkan

sikap pluralistik, (4). Memupuk watak mandiri, (5). Mengambil langkah moderat.

Cita-cita pendidikan yang digagas KH. Ahmad Dahlan adalah lahirnya manusia-manusia baru yang mampu tampil sebagai “ulama-intelek” atau intelektual-*ulama*”, yaitu seorang muslim yang memiliki keteguhan iman dan ilmu yang luas, kuat jasmani dan rohani. Untuk mewujudkan cita-cita Kyai Dahlan tersebut, maka pendidikan Al-Islam dan Kemuhammadiyah dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran pokok di semua lembaga pendidikan Muhammadiyah. Dari pendidikan dasar, menengah, hingga perguruan tinggi di bawah persyarikatan Muhammadiyah. Semua tingkatan pendidikan tersebut wajib melaksanakan pendidikan Kemuhammadiyah. Saat ini secara normatif telah disusun rumusannya dalam bentuk bahan ajar Al-Islam dan Kemuhammadiyah.

Pendidikan Al-Islam dan Kemuhammadiyah (AIK) pada dasarnya memuat materi tentang paham agama dan ideologi gerakan Muhammadiyah. Oleh karena itu, pendapat Ali di atas memberi penekanan bahwa pendidikan Al-Islam dan Kemuhammadiyah

diharapkan dapat terinternalisasi dalam diri setiap peserta didik agar moral agama dan nilai-nilai islami yang dimilikinya dapat menjadi benteng menghadapi gelombang arus globalisasi. Selain itu diharapkan agar kelak peserta didik bersedia dengan suka rela mengamalkan berbagai prinsip keyakinan dan cita-cita persyarikatan Muhammadiyah.

Adapun nilai-nilai Islam yang terangkum dalam Muqaddimah Anggaran Dasar Muhammadiyah yakni tauhid, ibadat, keadilan, kejujuran, persaudaraan dan gotong-royang, tolong-menolong, keikhlasan, tanggung jawab, kerja keras, sabar, tawakkal, tabah hati, raja' dan khauf, ittiba' kepada Nabi Muhammad saw, orientasi ke masa depan, dan asas musyawarah, serta terintegrasinya keislaman dan keilmuan.

Berdasarkan hasil analisis terhadap dokumen pokok-pokok pikiran Muhammadiyah yang secara resmi diputuskan didalam organisasi Muhammadiyah, yang meliputi; Muqqadimah Anggaran Dasar Muhammadiyah, Kepribadian Muhammadiyah, Matan Keyakinan dan Cita-cita Hidup Muhammadiyah, Khittah Perjuangan Muhammadiyah, Pedoman Kehidupan Islami Warga Muhammadiyah, sampai

kepada dokumen yang terakhir dalam “Pernyataan Muhammadiyah Jelang Satu Abad” yang dihasilkan oleh Muktamar ke-45 Muhammadiyah di Malang. Dalam dokumen inilah dapat dilihat gambaran masyarakat islam yang lebih operasional, terutama pada bagian mengenai pandangan Muhammadiyah tentang keagamaan, dikemukakan ciri-ciri Masyarakat Islam yang sebenar-benarnya. Ada 9 (sembilan) ciri Masyarakat Islam yang dirumuskan dalam dokumen tersebut, yaitu:

- a) Merupakan wujud aktualisasi ajaran Islam yang murni dalam struktur kehidupan kolektif, baik dalam wujud sistem nilai sosial-budaya, sistem sosial maupun lingkungan fisik yang dibangunnya;
- b) Memiliki keseimbangan antara kehidupan lahiriyah dan bathiniyah, rasionalitas dan spiritualitas, aqidah dan muamalah, individual dan sosial, uniawi dan ukhrowi;
- c) Mengamalkan nilai-nilai kebajikan, seperti keadilan, kejujuran, kesejahteraan, kerjasama, kerja keras, kedisiplinan dan keunggulan dalam segala lapangan kehidupan;

- d) Bersedia bekerjasama dan berlomba-lomba dalam serba kebaikan;
- e) Memiliki kesamaan karakter dengan masyarakat madani, yaitu masyarakat kewargaan (*civil society*) yang memiliki keyakinan yang dijiwai nilai-nilai Ilahiyah, demokratis, berkeadilan, otonom, berkemajuan dan berakhlak mulia (*al-akhlaqul karimah*);
- f) Berperan sebagai syhada' 'alan nas di tengah berbagai pergumulan hidup masyarakat dunia;
- g) Menjadi masyarakat yang serba unggul atau utama (*khaira ummah*) dibandingkan dengan masyarakat lainnya. Keunggulan kualitas tersebut ditunjukkan oleh kemampuan penguasaan atas nilai-nilai dasar dan kemajuan dalam kebudayaan dan peradaban umat manusia, yaitu nilai-nilai ruhani (*spiritualitas*), nilai-nilai pengetahuan (*ilmu pengetahuan dan teknologi*), nilai-nilai materi (*ekonomi*), nilai-nilai kekuasaan (*politik*), nilai-nilai keindahan (*kesenian*), nilai-nilai normatif berperilaku (*hukum*) dan nilai-nilai kemasyarakatan (*budaya*) yang lebih berkualitas;

- h) Memiliki kepedulian tinggi terhadap kelangsungan ekologis (lingkungan hidup) dan kualitas martabat hidup manusia baik laki laki maupun perempuan dalam relasi-relasi yang menjunjung tinggi kemaslahatan, keadilan dan serba akebajikan hidup;
- i) Menjauhkan diri dan perilaku yang membawa kerusakan (*al-fasad fil ardh*), kedzaliman dan hal hal lain yang bersifat menghancurkan kehidupan.

Di samping itu, Badillah merumuskan 6 landasan nilai Al-Islam Kemuhammadiyah, sebagai berikut: *Pertama*, nilai kemurnian adalah semangat keagamaan Muhammadiyah yang dimaksudkan sebagai pemeliharaan matan ajaran Islam yang berdasarkan dan bersumber kepada al-Qur'an dan As-Sunnah Ash-Shohihah. *Kedua*, nilai Kebajikan yaitu Muhammadiyah itu menekankan nilai kebajikan. Amal. Muhammadiyah adalah gerakan amal. *Ketiga*, nilai kemajuan yaitu Islam yang didorong Muhammadiyah adalah Islam yang berkemajuan. *Keempat*, nilai keseimbangan yaitu Muhammadiyah mendorong adanya at tawazun, nilai-nilai moderat. Muhammadiyah tidak terjebak kepada spiritualism,

berdzikir dzikir terus, juga tidak terjebak pada rasionalisme yang berlebihan dalam beragama. *Kelima*, nilai kebudayaan yaitu Gerakan Muhammadiyah itu gerakan kebudayaan, dakwah, pendekatannya, strateginya cultural. Gerakan kebudayaan ini berorientasi memperkuat landasan budaya, *strengthen the cultural base*. Untuk memperkuat landasan budaya itu menyangkut mentalitas. *Keenam*, nilai kekeluargaan yaitu ada kebersamaan dalam Muhammadiyah.

Adanya karakteristik khusus pada anak usia dini maka pendidikan untuk anak usia dini juga dilakukan dengan cara yang spesifik pula. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mempunyai potensi untuk mengembangkan ketrampilan sosial, bahasa dan komunikasi serta ketrampilan motorik pada anak-anak usia dini. Hal ini dapat dilakukan apabila lingkungan pendidikan dapat memacu imajinasi mereka dan lingkungan pendidikan menyenangkan bagi mereka.

Oleh karena itu, agar pembelajaran Al-Islam dan Kemuhammadiyah yang memuat nilai-nilai Islami dapat dipahami, dan dihayati anak usia dini, maka suasana lingkungan belajar diciptakan lebih kondusif

dalam suasana menyenangkan serta membangun imajinasi anak melalui pembelajaran terpadu.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 5 perkembangan, yaitu : perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan/ kognitif (daya pikir, daya cipta), sosio emosional (sikap dan emosi) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendiknas no 58 tahun 2009.

Ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini yaitu:

- a. Tujuan utama: untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan

dasar serta mengarungi kehidupan pada masa dewasa.

- b. Tujuan penyerta: untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah, sehingga dapat mengurangi usia putus sekolah dan mampu bersaing secara sehat di jenjang pendidikan berikutnya. (2009:17).

Anak usia dini merupakan anak yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan. Pembentukan sel syaraf otak, sebagai modal pembentukan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan. Setelah lahir tidak terjadi lagi pembentukan sel syaraf otak, tetapi hubungan antar sel syaraf otak (sinap) terus berkembang. Begitu pentingnya usia dini, sampai ada teori yang menyatakan bahwa 50% kecerdasan telah tercapai pada usia empat tahun, dan 80% pada usia delapan tahun. Oleh karena itu usia dini (usia 0-8 tahun) juga disebut tahun emas atau *golden age*. (2010:53) Pada usia 4 tahun pertama separuh kapasitas kecerdasan manusia sudah terbentuk. Artinya kalau pada usia tersebut otak anak

tidak mendapatkan rangsangan yang maksimal, maka potensi otak anak tidak akan berkembang secara optimal.

Selain itu ada beberapa pandangan ahli tentang tugas perkembangan yaitu :

- a. Vygotsky berpendapat bahwa pendidikan menciptakan zona perkembangan proksimal, dimana zone ini membuat proses-proses perkembangan yang *inherent* dapat berjalan. Perkembangan terutama hanya mungkin terjadi dalam interaksi dengan lingkungan sosial dan dalam kerjasama dengan anak-anak, dan perkembangan merupakan suatu sifat dari anak itu sendiri. Pada intinya Vygotsky mengungkapkan bahwa pendidikan mempunyai pengaruh hanya bila berada di depan perkembangan. Jadi pendidikan tidak hanya berorientasi pada perkembangan anak di masa lalu tapi masa yang akan datang.
- b. Heymans mengemukakan bahwa tugas perkembangan merupakan peristiwa-peristiwa ketika seorang individu mampu mengatasi suatu transisi dalam hidupnya.

- c. Havighurst, mengungkapkan bahwa tugas perkembangan ada dua : 1). Tugas-tugas yang muncul hanya pada suatu waktu tertentu dan harus dipenuhi pada waktu itu, contoh belajar berjalan dan berbicara; 2). Tugas-tugas yang bersifat bersinambung, yaitu yang dijalani individu selama beberapa tahun dan bersifat jangka panjang. Contoh : belajar berpartisipasi sebagai warga negara yang bertanggung jawab (2006:44).

Adapun karakteristik perkembangan anak usia dini, dapat dilihat sebagai berikut :

a. Perkembangan Fisik-Motorik

Perkembangan fisik/motorik akan mempengaruhi kehidupan anak baik secara langsung ataupun tidak langsung. Perkembangan fisik secara langsung, akan menentukan kemampuan dalam bergerak. Sementara, secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi bagaimana anak memandang dirinya sendiri dan memandang orang lain. Sementara itu, perkembangan fisik-motorik anak terdiri dari dua, yakni motorik kasar dan motorik halus. Pada

perkembangan motorik kasar berhubungan dengan gerakan dasar yang terkoordinasi dengan otak seperti berlari, berjalan, melompat, memukul dan menarik. Anak pada usia 3 tahun, melakukan gerakan sederhana seperti berjingkrak, melompat, berlari ke sana ke mari menunjukkan kebanggaan dan prestasi. Sedangkan usia 4 tahun, si anak tetap melakukan gerakan yang sama, tetapi sudah berani mengambil resiko seperti jika si anak dapat naik tangga dengan satu kaki lalu dapat turun dengan cara yang sama dan memperhatikan waktu pada setiap langkah. Lalu usia 5 tahun, si anak lebih percaya diri dengan mencoba untuk berlomba dengan teman sebayanya atau orang tuanya.

b. Perkembangan Kognitif

Piaget salah seorang pakar psikologi kognitif sebagaimana dikutip Jamaris menjelaskan bahwa perkembangan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam otak pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif berkembang secara bertahap dan sejalan dengan perkembangan fisik dan perkembangan saraf-saraf yang berada di dalam susunan saraf pusat atau otak.

Piaget membagi perkembangan kognitif dalam 4 tahap, yaitu:

- 1) Tahap sensori motorik, terjadi pada usia 0-2 tahun
- 2) Tahap pra operasional, terjadi pada usia 2-7 tahun
- 3) Tahap konkrit operasional, terjadi pada usia 7-11 tahun
- 4) Tahap formal operasioanal, terjadi pada usia 11-15 tahun

Namun, untuk kategori pendidikan anak usia dini (PAUD), maka tahapan perkembangan yang paling bisa dilihat yakni tahap 2 pra operasional. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang jelas. Anak mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Penguasaan bahasa anak sudah sistematis, anak dapat melakukan permainan simbolis. Namun, pada tahap ini anak masih egosentris.

Pada tahap pra operasional, anak mulai merepresentasikan dunianya dengan kata-kata, bayangan dan gambar-gambar. Anak mulai berfikir simbolik, pemikiran-pemikiran mental muncul,

egosentrisme tumbuh, dan keyakinan magis mulai terkonstruksi. Pada tahap pra operasional dapat dibagi dalam sub-sub tahap, yaitu sub tahapan fungsi simbolik dan sub tahapan pemikiran intuitif. Sub tahap fungsi simbolik terjadi antara usia 2 sampai 4 tahun. Dalam sub tahap ini anak mulai dapat menggambarkan secara mental sebuah objek yang tidak ada.

Menurut DeLoache sebagaimana dikutip Santrock, kemampuan ini akan sangat memperluas dunia anak. Pada usia ini anak-anak mulai menggunakan desain-desain acak untuk menggambar orang, rumah, mobil, awan dan sebagainya. Mereka mulai menggunakan bahasa dan melakukan permainan “pura-pura”. Namun pada sub tahap ini anak masih berfikir egosentris dan animisme. Anak belum mampu membedakan perspektif diri sendiri dan perspektif orang lain.

c. Perkembangan Sosio Emosional

Perkembangan emosi muncul lebih awal dari perkembangan sosial maupun kognitif, dan pada masa bayi, kemampuan ini merupakan alat untuk berkomunikasi dengan lingkungannya. Hubungan

emosional yang dibentuk oleh bayi selama masa ini dengan orang-orang yang dekat dengannya akan mempengaruhi cara ia berinteraksi dengan orang lain di masa-masa yang akan datang. Pengalaman pada masa ini adalah pengalaman yang sangat penting dan masa bayi adalah masa yang peka untuk perkembangan kepribadiannya.

Hasil penelitian William Damon, yang dikutip oleh Lawrance, bahwa anak-anak harus mendapatkan keterampilan emosional dan sosial yaitu :

- 1) Mereka harus mengikuti dan memahami perbedaan antara perilaku “baik dan yang “buruk” dan mengembangkan kebiasaan dalam hal perbuatan yang konsisten dengan sesuatu yang dianggap “baik’;
- 2) Mereka harus mengembangkan kepedulian, perhatian dan rasa tanggung jawab atas kesejahteraan dan hak-hak orang lain, yang diungkapkan melalui sikap peduli, dermawan, ramah dan pemaaf;
- 3) Mereka harus merasakan reaksi emosi negatif seperti : malu, bersalah, marah, takut, dan rendah bila melanggar aturan moral.

Menurut Daniel Goleman dalam buku Caron menjelaskan tentang hubungan antar emosi, susunan kimia otak, kebahagiaan, kesehatan dan keberhasilan umum. Kecerdasan emosional mencakup :

- 1) Mengetahui apa yang kita rasakan;
- 2) Merasa dan memahami apa yang orang lain rasakan;
- 3) Memiliki kemampuan untuk merubah emosi yang negatif dan spontan;
- 4) Mengembangkan kemampuan antarpribadi yang berhasil.

Aspek pengembangan sosial emosional dan kemandirian dimaksudkan sebagai wahana untuk membina anak agar dapat mengendalikan emosinya secara wajar dan berinteraksi dengan sesamanya dan orang dewasa dengan baik, serta dapat menolong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup.

d. Perkembangan Bahasa

Penguasaan bahasa anak berkembang menurut hukum alami, yaitu mengikuti bakat, kodrat dan ritme yang alami. Perkembangan bahasa tidaklah ditentukan pada umur, namun mengarah pada perkembangan

motoriknya. Namun perkembangan tersebut sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Bahasa anak akan muncul dan berkembang melalui berbagai situasi interaksi sosial dengan orang dewasa.

Menurut karakteristik perkembangan bahasa anak pada usia 4 tahun, anak mampu menguasai 4.000 – 6.000 kata, mampu berbicara dalam kalimat 5-6 kata, dapat berpartisipasi dalam percakapan, sudah mampu mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi, dan dapat belajar tentang kata mana yang diterima secara sosial dan mana yang tidak. Sedang anak pada usia 5 tahun karakteristik perkembangan bahasa anak ditandai dengan perbendaharaan kosakata anak mencapai 5000 – 8.000 kata, struktur kalimat menjadi lebih rumit, berbicara dengan lancar, benar dan jelas tata bahasa kecuali pada beberapa kesalahan pelafalan, dapat menggunakan kata ganti orang dengan benar, mampu mendengarkan orang yang sedang berbicara, senang menggunakan bahasa untuk permainan dan cerita.

3. Pembelajaran Terpadu

Pembelajaran terpadu merupakan suatu aplikasi salah satu strategi pembelajaran berdasar pendekatan kurikulum terpadu yang bertujuan untuk menciptakan/membuat proses pembelajaran secara relevan dan bermakna bagi anak. Selanjutnya dijelaskan bahwa dalam pembelajaran terpadu didasarkan pada pendekatan *inquiry*, yaitu melibatkan siswa mulai dari merencanakan, mengeksplorasi, dan curah pendapat dari siswa. Dengan pendekatan terpadu siswa didorong untuk berani bekerja secara kelompok dan belajar dari hasil pengamatan sendiri. Sedangkan Collin dan Dixon mengemukakan tentang pembelajaran terpadu sebagai berikut: Pembelajaran terpadu muncul ketika kejadian otentik atau penggalian topik-topik dalam kurikulum. Selanjutnya dijelaskan bahwa dalam pelaksanaannya anak diajak berpartisipasi aktif dalam mengeksplorasi topik atau kejadian, siswa belajar proses dan isi (materi) lebih dari satu bidang studi pada waktu yang sama.

Sesuatu yang bermakna dalam pembelajaran terpadu dimaksudkan, anak akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari itu melalui pengalaman

lansung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami. Kecenderungan pembelajaran terpadu diyakini sebagai pendekatan yang berorientasi pada praktek pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak (*Developmentally Appropriate Practice*) yang disingkat dengan DAP.

a. Prinsip Dasar Pembelajaran Terpadu

Menurut Ujang Sukandi pembelajaran terpadu memiliki satu tema aktual, dekat dengan dunia siswa, dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa materi pelajaran.

Secara umum prinsip-prinsip pembelajaran terpadu dapat diklarifikasikan menjadi: (1) prinsip penggalan tema, Prinsip penggalan merupakan prinsip utama (fokus) dalam pembelajaran terpadu. Artinya, tema-tema yang saling tumpang tindih dan ada keterkaitan menjadi target utama dalam pembelajaran.

1) Prinsip pengelolaan pembelajaran,

Pengelolaan pembelajaran dapat optimal apabila guru mampu menempatkan dirinya dalam keseluruhan proses. Artinya, guru harus mampu

menempatkan diri sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran.

2) Pinsip evaluasi,

Evaluasi pada dasarnya menjadi fokus dalam setiap kegiatan. Bagaimana suatu kerja dapat diketahui hasilnya apabila tidak dilakukan evaluasi. Dalam hal ini maka dalam melaksanakan evaluasi dalam pembelajaran terpadu. maka diperlukan beberapa langkah-langkah positif antara lain:

3) Prinsip reaksi.

Dampak pengiringan (*nurturant effect*) yang penting bagi perilaku secara sadar belum tersentuh oleh guru dalam KBM. Karena itu, guru dituntut agar mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran sehingga tercapai secara tuntas tujuan-tujuan pembelajaran.

b. Pentingnya Pembelajaran Terpadu

Pembelajaran terpadu memiliki arti penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ada beberapa alasan yang mendasarinya, antara lain sebagai berikut :

1) Dunia anak adalah dunia nyata

- 2) Proses pemahaman anak terhadap suatu konsep dalam suatu peristiwa/objek lebih terorganisir
 - 3) Pembelajaran akan lebih bermakna
 - 4) Memberi peluang siswa untuk mengembangkan kemampuan diri
 - 5) Memperkuat kemampuan yang diperoleh
 - 6) Efisiensi Waktu
- c. Karakteristik Pembelajaran Terpadu
- Pembelajaran terpadu mempunyai sejumlah karakteristik, yaitu;
- 1) Holistik.
 - 2) Bermakna.
 - 3) Autentik.
 - 4) Aktivitas.
 - 5) Dampak pembelajaran.

d. Tujuan Pembelajaran Terpadu

Seusai dengan karakternya, maka pembelajaran terpadu selalu menggunakan tema yang relevan dan berkaitan yang sekaligus sebagai isu sentral dalam konteks pembahasannya. Melalui tema tersebut kemudian dikembangkan indikator-

indikator dari SK/KD masing-masing bidang ilmu yang terkait. Materi yang dipadukan sebaiknya masih dalam lingkup bidang kajian ilmu-ilmu yang sebidang.

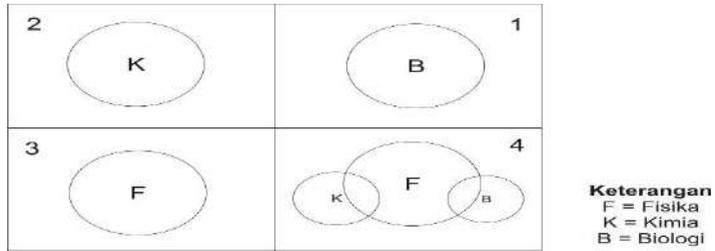
Tujuan pengembangan model pembelajaran terpadu untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah ini pada dasarnya sebagai kerangka acuan bagi guru dan pihak terkait.

e. Model-model Pembelajaran Terpadu

1) Pembelajaran Terpadu Model *Connected*

(a). Pengertian

Fogarty mengemukakan bahwa model terhubung (*connected*) merupakan model integrasi interbidang studi. Model ini secara nyata mengorganisasikan atau mengintergrasikan satu konsep, keterampilan, atau kemampuan yang ditumbuhkembangkan dalam suatu pokok bahasan atau sub pokok bahasan yang berkaitan dengan konsep, keterampilan, atau kemampuan pada pokok bahasan atau sub pokok bahasan lain, dalam satu bidang studi. Kaitan dapat diadakan secara spontan atau direncanakan terlebih dahulu.



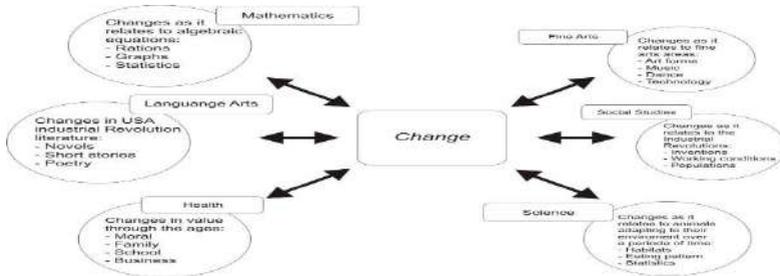
Gambar : Diagram peta *connected*

2) Pembelajaran Terpadu Model *Webbed*

(a). Pengertian

Pembelajaran terpadu model *webbed* adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik. Pendekatan ini pengembangannya dimulai dengan menentukan tema tertentu. Tema bisa ditetapkan dengan negosiasi antara guru dan siswa, tetapi dapat pula dengan cara diskusi sesama guru. Setelah tema tersebut disepakati, dikembangkan sub-sub temanya dengan memerhatikan kaitannya dengan bidang-bidang studi. Dari sub-sub tema ini dikembangkan aktivitas belajar yang harus dilakukan siswa.

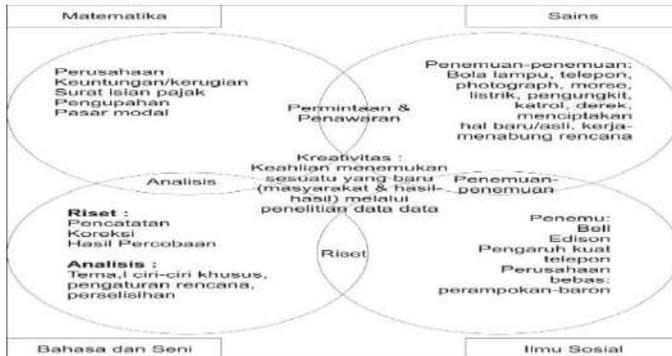
Contoh diagram tipe *webbed* seperti yang ditunjukkan dengan gambar berikut :



3) Pembelajaran Terpadu Tipe *Integrated*

Model ini merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan antar bidang studi. Model ini diusahakan dengan cara menggabungkan bidang studi dengan cara menetapkan prioritas kurikuler dan menemukanketerampilan, konsep, dan sikap yang saling tumpang tindih di dalam beberapa bidang studi.

Diagram yang menggambarkan pembelajaran terpadu tipe *intergrated* seperti yang dijelaskan dengan gambar:



Gambar Peta Integrasi Materi dan Keterampilan Berpikir, Keterampilan sosial dan Keterampilan Mengorganisasi

4) Pembelajaran Terpadu Model *Nested*

Pembelajaran terpadu tipe *nested* (tersarang) merupakan pengintegrasian kurikulum di dalam satu disiplin ilmu secara khusus meletakkan fokus pengintegrasian pada sejumlah keterampilan belajar yang ingin dilatihkan oleh seorang guru kepada siswanya dalam suatu unit pembelajaran untuk ketercapaian materi pelajaran (*content*). Keterampilan-keterampilan belajar itu meliputi keterampilan berpikir (*thinking skill*), keterampilan sosial (*social skill*) dan keterampilan mengorganisir (*organizing skill*).

DAFTAR PUSTAKA

- Anis Junus, (penjelasan terinci dalam Tarich Moechammadijah dan 'Aisjijah" Soera "Aisjijah" no. 10 Tahun XV/Oktober, 1940 (Dalam buku Srikandi-srikandi 'Aisyiyah")
- Abdul Munir Mukhan, dalam tulisan Farid Setiawan "Pendidikan Muhammadiyah : antara cita dan Fakta" , dalam Jurnal Penelitian dan Kajian Pendidikan, Majelis Dasar dan Menengah Pimpinan Wilayah Muhammdiyah DI.Yogyakarta,Vol.1,No.1, Januari 2009,(ISSN:1979-69-43)
- Ali Mohamad, "Reinvensi Pendidikan Muhammadiyah", Jakarta, Al-Wasat, 2010.
- Agustiani Hendriati, *Psikologi Perkembangan; Pendekatan Ekologi kaitanya dengan konsep diri*", Bandung; PT. Refika Aditama: 2006.
- Atkinson Elain et al, *Learning Through an Integrated Curriculum Approaches and Guidelines*, Victoria Melbourne: Menteri of Education,1989.
- Anynomos, "Pendidikan Anak Usia Dini," <https://id.wikipedia.org/wiki/>, diakses pada tanggal 7/7/2014.
- Barbara T. Bowman, M. Suzanne Donovan, and M. Susan Burns (editors). *Eager to Learn: Educating Our Preschoolers*, Washington DC: National Academy Press, 2010
- Collins G. and Hazel Dixon, *Integrated Learning, Planed Curriculum Units* , Victoria: Booksshel, Publishing, 1991.

- Darmawan Deni, *Konsep Dasar Pembelajaran (Modul-1)*, Jakarta: Universitas Terbuka Pres, 2010.
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakary, cet. kedua, 2006.
- Fogarty, dalam Tulisan Pengukuhan Peresmian Jabatan Guru Besar Madya Ilmu Pendidikan Fisika pada Jurusan Fisika FMIPA UNESA pada tanggal 16 Mei 2000, IKIP, Surabaya
- Gutama, "Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini (PAUD)," [Http://Perpustakaan.Kemdiknas.Go.Id/](http://Perpustakaan.Kemdiknas.Go.Id/), h.9. diakses pada tanggal 7/7/2015.
- Hurlock Elisabet B., *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta: Erlangga, cet. Kedua 1991.
- Hambali Hamdan, *Ideologi dan Strategi Muhammadiyah*, Yogyakarta; PT. Surya Saran Utama, 2007.
- Irwan Baadillah *Pengembangan Sistemik Program Pendidikan Al-Islam dan Kemuhammadiyah Berdasarkan Misi Muhammadiyah, (Disertasi)*, PPs Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, 2009.
- Jamaris Martini *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak* , Jakarta, Prodi PAUD PPs UNJ, Cet. Pertama 2003.
- Maimunah Hasan, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, Yogyakarta; DIVA Press, 2009.
- Mohamad Ali, "Reinvensi Pendidikan Muhammadiyah", Jakarta, Al-Wasat, 2010.

- Musbikin Imam, *Buku Pintar PAUD*, Jakarta : Laksana, cet pertama, 2010.
- Nashir Haedar, *Memahami Ideologi Muhammadiyah*, Yogyakarta: Suara Muhammadiyah, 2014.
- Santrock, John W, *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup* Jakarta: Erlangga, 1995
- Slamet Suyanto, "Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini", Jakarta; Departemen Pendidikan Nasional, Dirjen Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005.
- Thoyyar Husni. Menyoal Pendidikan al-Islam dan Kemuhammadiyah. Makalah Disampaikan pada Workshop al-Islam dan Kemuhammadiyah di UMJ pada tanggal 21 Maret 2013.
- Trianto, Model-model Pembelajaran Terpadu (Konsep Strategi, dan Implementasinya), Remaja Rosdakarya, 2014



Chapter 8

PENGEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN BUDAK MELAYU

Nopa Wilyanita

PG PAUD STKIP Aisyiyah Rian

PENDAHULUAN

Manusia pada hakikatnya adalah makhluk sosial yang saling berinteraksi satu dengan yang lainnya. Sosial juga diartikan sebagai 'bermasyarakat' dimana saling memperhatikan, bekerjasama, saling gotong royong, saling membantu dan menderma. Untuk meningkatkan perkembangan sosial distimulasi sejak usia dini.

Usia dini merupakan periode keemasan yang mendasar untuk pertumbuhan dan perkembangan kehidupan anak. Salah satu tahapannya adalah membantu perkembangan sosial anak. Pada Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Tingkat Pencapaian Perkembangan sosial Anak untuk usia 5-6 Tahun (2014) yaitu:

- 1) Kesadaran Diri yaitu memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat). Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar).
- 2) Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain yaitu tahu akan haknya. Menaati aturan kelas (kegiatan, aturan). Mengatur diri sendiri. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sendiri.
- 3) Perilaku Prosocial yaitu bermain dengan teman sebaya. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar. Berbagi dengan oranglain. Menghargai hak/ pendapat/ karya orang lain. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah). Bersikap kooperatif dengan teman. Menunjukkan sikap toleran.

Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (Senang- sedih- antusias dsb). Mengenal tata karma dan sopan santun sesuai dengan nilai budaya setempat.

Jadi, salah satu pencapaian dalam peningkatan sosial anak adalah meningkatkan perilaku sosial berinteraksi dengan teman sebaya, saling berbagi, menghargai teman, bersikap kooperatif dan toleransi sesama.

Teman sebaya juga sangat berperan melalui hubungan pertemana yang baik dengan bermain bersama, diterima dalam kelompok sebagai teman dan saling bekerjasama dengan teman lainnya. Sehingga juga membantu anak dalam meraih prestasi belajar di sekolah. Menurut Santrock (2007) perkembangan sosial tidak terlepas peran dari faktor-faktor keluarga, relasi anak dengan teman sebayanya dan kualitas bermain yang dilakukan bersama teman sebaya. Sehingga juga membantu anak dalam meraih prestasi belajar disekolah. teman sebaya sangat membantu perkembangan sosial yang baik. Juga mempengaruhi yang buruk seperti isolasi sosial atau ketidakmampuan anak melibatkan diri kedalam satu jaringan sosial,

dapat mengakibatkan muncul masalah dan kelainan yang beragam mulai dari kenakalan dan masalah minum-minuman keras dan depresi.

Menurut Vygotsky, anak-anak menyusun pengetahuan melalui interaksi sosial dengan orang lain. Vygotsky meyakini bahwa perkembangan mental, bahasa dan sosial didukung dan ditingkatkan oleh orang lain lewat interaksi sosial. Salah satu konsep penting Vygotsky adalah zona perkembangan proksimal (*zone of proximal development /ZPD*) yang didefinisikan sebagai berikut: wilayah perkembangan dimana anak dapat diarahkan untuk berinteraksi dengan mitra yang lebih kompeten atau mampu, baik orang dewasa maupun teman sebaya. Ini adalah perbedaan antara apa yang dicapai anak sendiri dan apa yang dapat ia capai dengan kerjasama dengan orang lain yang lebih kompeten. Zona ini tercipta dalam interaksi sosial (Morrison, 2012:2). Oleh karena itu, interaksi sosial juga mempengaruhi perilaku sosial dengan kerjasama dan anak dapat diarahkan dalam interaksi sosial yang baik.

Kebiasaan-kebiasaan anak belajar dapat terlihat dari lingkungan tempat tinggal yang berperilaku sesuai

dengan harapan sosial. Dalam proses pembelajaran dimana anak membutuhkan sebuah penjelasan agar anak mengerti mana yang salah dan mana yang benar.

Menurut Michaelis dalam buku *Sosial Studies For Children A Guide To Basic* memaparkan bahwa:

The knowledge needed by citizens in a pluralistic society is given high priority, with emphasis on information, concepts, understanding, main ideas, and generalizations related to the following. Goals in this category are aimed at shaping democratic ideals and behavior believed essential to effective citizenship in a pluralistic society

Artinya anak mengetahui informasi, konsep , mengerti, memberikan ide-ide dan dapat menggeneralisasi untuk mengikuti perilaku sosial yang baik. (Michaelis, 1980:7).

Perilaku sosial memberikan pengaruh positif dan memberikan kenyamanan untuk orang lain disebut perilaku prososial. Hal tersebut diperkuat oleh Beaty, perilaku prososial adalah perilaku positif yang diwujudkan dalam bentuk empati, murah hati, kerjasama dan kasih sayang (Beaty, 2013:172). Kemudian Eisenberg juga menjelaskan perbuatan yang dimaksud untuk menolong atau memberikan

kenyamanan psikologi kepada orang lain dalam bentuk empati dan simpati merupakan perilaku prososial. Perilaku sosial mencerminkan rasa menolong untuk murah hati, memiliki rasa empati dan simpati.

Keadaan psikis yang membuat seseorang merasa atau mengidentifikasi dirinya dalam keadaan perasaan atau pikiran satu sama lain atau kelompok lain disebut dengan empati (Alwi dkk, 2002:299). Jadi, rasa empati diawali dengan adanya simpati. Sedangkan simpati yaitu sikap emosional yang memotivasi seseorang untuk menaruh perhatian terhadap orang lain dan mau mendekatinya. Sebab, anak usia dini mulai mengembangkan sikap sosial melalui simpati dan empatinya kepada orang lain. Rasa ini yang dikembangkan dan ditanamkan dalam diri anak-anak zaman sekarang.

Kerjasama timbul apabila seseorang atau kelompok sosial menyadari bahwa mereka mempunyai tujuan yang sama dengan suatu kelompok. Menurut pendapat Feger yang mengemukakan bahwa, *cooperation is the behavior of at least two parties pursuing compatible or identical goals by coordinating targets* (Tuomela, 2000:22). Dapat diartikan bahwa kooperasi

adalah perilaku yang dilakukan oleh paling sedikit dua orang yang memiliki kecocokan atau kesamaan tujuan dalam berkoordinasi dan berorientasi menuju keadaan sikap yang menjadi sasaran. Dalam mencapai kesamaan tujuan tersebut dibutuhkan pula kesamaan waktu untuk bersama, kesamaan akan pengetahuan dan pengendalian pemenuhan tujuan yang akan dicapai, sehingga timbulah kesadaran untuk bekerjasama.

Dampak berperilaku negatif pada anak meyakini dan memandang bahwa dirinya lemah, tidak berdaya, tidak dapat berbuat apa-apa, tidak kompeten, gagal, malang, tidak menarik, tidak disukai lingkungan, dan kehilangan daya tarik. Mereka akan mudah menyerah, pesimistik terhadap kesempatan yang dihadapinya. Mereka akan mudah menyerah, menuruti ke hendak sendiri sehingga apa yang diinginkan harus terpenuhi. Anak merasa memiliki kebebasan sesuai dengan apa yang diinginkan maka dari itu pengawasan penting untuk melihat dampak positif atau negatif terhadap perkembangan perilaku sosial anak.

Perkembangan perilaku sosial anak ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatnya keinginan kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok dan tidak puas bila tidak bersama teman-teman. Secara potensial menurut Plato, manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial (*zoon platicum*). Namun, untuk mewujudkan semua itu potensi tersebut harus dikembangkan sejak usia dini agar dapat diterima dilingkungan tempat tinggal. Perilaku sosial terjadi akibat adanya pengaruh dari lingkungan yang distimulus. Karena perilaku juga melibatkan kognisi yang menentukan individu tersebut menerima atau menolak dari lingkungan. Sedangkan anak usia dini dapat menerima pengaruh dari lingkungan baik dalam bekerjasama, kepedulian, berbagi, simpati dan empat.

Selanjutnya, menurut Erikson ada tahap-tahap perkembangan pribadi dan sosial (Slavin, 2011), berikut gambarannya pada tabelnya di bawah ini:

Tabel 1.1. Tahap Perkembangan Pribadi dan Sosial Anak

| Tahap | Perkiraan Usia | Krisis Psikososial | Hubungan Penting | Penekanan Psikososial |
|--------------|-------------------------|----------------------------------|---------------------------------------|--|
| I | Lahir hingga 18 bulan | Kepercayaan vs. Ketidakpercayaan | Orang yang bergantung pada ibu | Memeroleh sebagai balasan |
| II | 18 bulan hingga 3 tahun | Otonomi vs. Keraguan | Orang yang bergantung kepada orangtua | Mempertahankan Melepaskan |
| III | 3 hingga 6 tahun | Inisiatif vs. Rasa bersalah | Keluarga dasar | Membuat (=mengejar) Menyerupai (=bermain) |
| IV | 6 hingga 12 tahun | Kemegahan vs. Inferioritas | Tetangga, sekolah | Membuat sesuatu Menyatukan sesuatu bersama-sama |

| | | | | |
|--------------|--------------------|-----------------------------------|---|---|
| V | 12 hingga 18 tahun | Identitas vs. Kebingungan peran | Kelompok sebaya dan panutan kepemimpinan | Menjadi (atau tidak menjadi) diri sendiri Berbagi menjadi diri sendiri |
| VI | Dewasa awal | Keintiman vs. Keterasingan | Mitra dalam persahabatan, seks, persaingan dan kerja sama | Kehilangan dan menemukan diri sendiri dalam diri orang lain |
| VII | Dewasa pertengahan | Daya generasi vs. Kesibukkan diri | Pembagian tenaga kerja dan rumah tangga bersama | Memberi perhatian |
| VII I | Dewasa akhir | Integritas vs. Keputusan | "Umat manusia", "kaum saya" | Menjadi seseorang, melalui keterlibatan |

| | | | | |
|--|--|--|--|------------------------------------|
| | | | | Menghadapi tidak menjadi seseorang |
|--|--|--|--|------------------------------------|

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, dijelaskan bahwasanya perkembangan pribadi dan sosial anak pada usia tiga hingga enam tahun sudah anak-anak sudah mampu memperjelas pemahaman tentang diri mereka melalui penjajakan lingkungan sosial baik di sekolah, dirumah maupun dimasyarakat. bahwa kekuatan utama dari pendekatan sosialisasi adalah kedalaman dan keluasan berbagai macam proses yang diamatinya serta lingkup perbedaan individual yang berhasil disingkap. Dapat dikatakan bahwa budaya dilingkungan anak tinggal akan memberikan pengaruh pada konsep diri anak. Pada usia 5 tahun anak menjadi lebih cakap dan mandiri saat ia belajar berbagai keterampilan baru dengan cepat. Ketika anak menginjak usia 5 tahun, mulailah saatnya kita memberi konsep akan mana perbuatan yang benar dan mana yang salah. Jika anak bisa berinteraksi sosial yang baik anak dapat melawan rasa negatif atau rasa bersalah pada dirinya.

Menurut Morrison ada beberapa tahap mendukung inisiatif anak yaitu: (a) berikan anak kebebasan untuk mencari tahu, (b) berikan proyek dan aktivitas yang memudahkan anak menemukan dan bereksperiman, (c) dorong dan dukung usaha anak untuk merancang, membuat sesuatu dan ikut serta. Berdasarkan hal tersebut diatas, anak usia tiga sampai enam tahun sudah dapat mengembangkan inisiatif berperilaku sesuai dengan tahap perkembangan, sudah bisa menemukan dan bereksperimen (Morrison, 2012:221). Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki rasa penasaran sehingga anak melakukan sesuatu berdasarkan dari pengalamannya.

PERMAINAN SOSIAL

Permainan merupakan situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut “main” wujudnya dapat berbentuk benda konkret dan benda abstrak. Secara singkat dijelaskan bahwa permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan dan tujuan tertentu, untuk mencari suatu kesenangan dan kepuasan. Bermain ialah suatu

kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.

A. Ciri-ciri Permainan

Permainan dilakukan dengan rasa senang, melalui sesuatu, bersifat timbal balik dan sifatnya interaksi. Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis, merupakan proses dialektik, yaitu *tese-antese-sintese*. Karena proses yang berputar ini, dapat dicapai satu kali maksimal dan mulailah prosesnya dari awal. Biasanya permainan itu minimal dilakukan tiga kali berulang-ulang. Permainan juga ditandai oleh pergantian yang tidak dapat diramalkan lebih dahulu, setiap kali dipikirkan suatu cara yang lain atau dicoba untuk datang pada suatu klimaks tertentu. Orang bermain tidak hanya bermain dengan sesuatu atau dengan orang lain, melainkan yang lain tadi juga bermain dengan orang yang bermain itu. Aturan permainan membatasi bidang permainannya. Permainan ditentukan juga banyaknya anggota dan kerjasama yang baik.

B. Bentuk-bentuk Permainan

Ada beberapa bentuk-bentuk permainan yang perlu kita ketahui untuk anak usia dini (Wiyani, 2014), yaitu:

1. Unoccupied Play

Anak dalam hubungan sosial menyibukan diri dengan melakukan berbagai hal seperti memainkan anggota tubuhnya, mengikuti orang lain, berkeliling atau naik turun kursi tanpa tujuan yang jelas.

2. Solitary play (bermain sendiri)

Anak asyik dengan permainnya sendiri, tidak ada usaha untuk berinteraksi dengan temannya meskipun didalam ruangan yang sama.

3. Onlooker Play (Pengamat)

Anak mengamati anak yang lainnya sedang melakukan kegiatan bermain, ada minat minat ingin melakukan kegiatan bermain bersama meskipun belum saling kenal dengan anak lain.

4. *Parallel Play* (Bermain Paralel)

Anak bermain berdampingan dengan anak yang lainnya, meskipun melakukan permainan yang sama. Akan tetapi mereka tidak saling berbicara satu dengan yang lainnya.

5. *Associative Play*

Anak sudah berinteraksi/ bertukar alat permainan namun masing-masing anak tidak terlibat dalam kerjasama, hanya saling komentar kegiatan bermainnya dilakukan sendiri-sendiri.

6. *Cooperative Play* (Bermain Bersama)

Anak sudah melakukan permainan bersama, adanya kerjasama. Anak secara aktif mengoordinasikan kegiatan mereka, bertukar mainan, mengambil peran tertentu dan memelihara interaksi yang sedang berlangsung.

C. Dukungan Orangtua dalam Kegiatan Bermain

Ada beberapa dukungan orangtua dalam kegiatan bermain diantaranya Menurut Brotherson (2009), adalah sebagai berikut:

- a. Menyediakan waktu yang cukup untuk bermain.
- b. Membuat kegiatan bermain bervariasi.
- c. Merespon ajakan anak untuk bermain.
- d. Meyakinkan bahwa alat-alat untuk bermain kondisinya aman.
- e. Membantu anak bermain interaksi positif dengan anak-anak lainnya.

Tanggung jawab sebagai orang tua salah satunya memenuhi hak kebutuhan anak dalam kegiatan bermain agar anak merasa senang, tidak jenuh, bosan dan stress dalam menghadapi pelajaran sekolah. Untuk itu orang tua harus memberikan dukungan dengan memantau setiap kegiatan main anak, menyediakan tempat, alat untuk bermain, menjaga keamanan anak, dan membantu anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya.

Lulu Cina Buta Permainan Sosial Budak Melayu Riau

Siapa yang tak tahu permainan *Lulu Cina Buta* yang digemari oleh anak-anak (*budak kecil*) di Riau. Sampai saat ini permainan rakyat ini masih dimainkan oleh anak-anak diwaktu senggang, saat istirahat sekolah sebagai penyalur kreativitas dan meningkatkan sosial anak.

Sosial adalah suatu hal yang saling berhubungan satu sama lain dalam sebuah kegiatan untuk mencapai tujuan bersama. Salah satu untuk mengembangkan sosial anak usia dini dengan adanya pengembangan perilaku prososial yaitu bermain dengan teman sebaya. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar. Berbagi dengan oranglain. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah). Bersikap kooperatif dengan teman. Menunjukkan sikap toleran. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (Senang-sedih-antusias dsb). Mengenal tata karma dan sopan santun sesuai dengan nilai budaya setempat.

Permainan tradisional merupakan warisan luhur budaya bangsa ini yang akan punah apabila permainan modern lebih digemari. Karena karakteristik permainan modern berbasis teknologi sehingga karakter anak lebih individualisme, dan tidak tumbuh kepekaan sosial.

Permainan *Lulu Cina Buta* ini dilakukan secara *Cooperative Play* (Bermain Bersama) dengan cara main sebagai berikut:

1. Berkumpul bersama-sama membentuk lingkaran dan melakukan “hompipah laiyo gambleng’ kemudia ‘suit’ mencari satu orang yang kalah.
2. Pemain yang kalah berperan sebagai Lu Lu Cina Buta.
3. Matanya ditutup pakai sapu tangan, diarak ke tengah dan pemain yang lain melingkarinya sambil diiringi musik (kalau ada musik) sambil bernyanyi:

“ *Lu Lu Cina Buta*

Lu Lu Banyak Tai mata

Lulu Berjalan meraba-raba

Lulu Terantuk Kuda”

4. Selesai bernyanyi, Lulu Cina Buta berjalan meraba-raba wajah pemain dan rambut pemain sambil menebak namanya.
5. Pemain tidak boleh menghindari tebakan dari Lulu Cina Buta.
6. Apabila nama yang disebutkan Lulu Cina Buta benar maka pemain tersebut akan menggantikan posisi Lulu Cina Buta. Namun jika salah, Lulu Cina Buta tetap menjadi Lulu Cina Buta sampai putaran berikutnya.
7. Maksimal putarannya 3x dan akan digantikan oleh teman yang lain.
8. Apabila pemain merasa ingin buang air kecil atau ada keperluan lain maka boleh izin dengan berkata 'cup'.

MANFAAT PERMAINAN SOSIAL

Adapun manfaat dari permainan sosial *Lu lu cina buta* ini adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan ini tidak membutuhkan biaya yang banyak atau menggunakan peralatan/bahan yang mahal.

- 2) Untuk mengembangkan kecerdasan social anak dengan saling mengenal satu sama lainnya. Karena permainan ini dilakukan secara bersama-sama adanya sosialisasi, berinteraksi, bekerjasama dan saling mendukung.
- 3) Adanya kejujuran, tanggungjawab, semangat berkompetensi secara sehat, kesabaran dan sportivitas.
- 4) Menumbuhkan rasa kegembiraan dan keceriaan pada saat anak bermain.

KESIMPULAN

Peningkatan perkembangan sosial anak usia dini harus diberikan stimulus dan rangsangan melalui permainan. sosialisasi adalah kedalaman dan keluasan berbagai macam proses yang diamatinya serta lingkup perbedaan individual yang berhasil disingkap. Dapat dikatakan bahwa budaya dilingkungan anak tinggal akan memberikan pengaruh pada konsep diri anak. Usia 5 tahun anak menjadi lebih cakap dan mandiri saat ia belajar berbagai keterampilan baru dengan cepat.

Permainan tradisional merupakan warisan luhur budaya bangsa ini yang akan punah apabila

permainan modern lebih digemari. Karena karakteristik permainan modern berbasis teknologi sehingga karakter anak lebih individualisme, dan tidak tumbuh kepekaan sosial. Dengan adanya permainan Lulu Cina Buta dapat mengembangkan kecerdasan sosial anak dengan saling mengenal satu sama lainnya. Karena permainan ini dilakukan secara bersama-sama adanya sosialisasi, berinteraksi, bekerjasama dan saling mendukung.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi Hasan, dkk, 2002 *Kamus Besar Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. h. 299
- Brotherson, S. 2009. What young children learn through play. Diakses 18-04-2020 dari www.ad.ndsu.nodak.edu
- Beaty J Janice, *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), h. 172
- John U. Michaelis, U John, 1980. *Social Studies For Children A Guide To Basic Instruction*. United States of America: Prentice-Hall, Inc., h. 7
- Morrison S. George. 2012 *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) edisi kelima*. Jakarta: Indeks, h. 221

- Permendikbud. No. 137,. 2014. *Standar Isi Tingkat Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Tuomela, Raimo. 2000 *Cooperation Philosophical Studies Series 82* (Netherland: Kluwer Academic Publisher. h. 22
- Santrock W John. 2007. *Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi Kesebelas*. Jakarta: PT. Erlangga
- Slavin E. Robert. 2011. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik. Edisi Kesembilan, Jilid 1*. Jakarta: PT. Indeks
- Wiyani Ardy Novan 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media



Chapter 8

PERMAINAN TRADISIONAL KREATIF SEBAGAI STIMULUS KEMAMPUAN MOTORIK ANAK USIA DINI

Titi Rachmi

PG PAUD Universitas Muhammadiyah Tangerang

A. Definisi Permainan Kreatif

Masa kanak-kanak merupakan dunia yang tidak lepas dari bermain. Bermain dapat membuat setiap orang merasa bebas mengeluarkan ekspresi, nyaman, serta dapat menyalurkan energi yang berlebih atau dinamakan *surplus energy theory*. Spencer dalam Dockett mengemukakan, *“Play is a way of ‘blowing off steam’, particularly for children who ‘are so full of animal spirits, so overcharged with muscular energy, that they cannot keep still.”* (Dockett & Flerr: 2003). Permainan disini merupakan aktivitas untuk meluapkan semangat, terlebih lagi untuk anak yang memiliki kekuatan penuh, terlalu banyak energi yang akan dikeluarkan sehingga mereka tidak dapat tenang. Teori surplus energi ini dimiliki

oleh anak, dalam diri anak terdapat kelebihan tenaga dan tenaga itu dapat digunakan melalui kegiatan bermain. Teori surplus energi yang telah dikemukakan sebelumnya diperkuat kembali oleh Teori biologis dari permainan. Penguatan Montessori yang mengemukakan bahwa permainan merupakan suatu latihan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan kehidupan, juga dapat dianggap sebagai latihan jiwa dan raga untuk kehidupan di masa datang (Lubis: 2002). Penyesuaian diri merupakan salah satu latihan dari fungsi gerak tubuh. Fungsi tersebut dapat dilatih dengan berlari, berguling, berjingkat, melompat, dan lainnya yang melibatkan motorik kasar.

Permainan tidak selalu diartikan dalam bahasa Inggris dengan *play* yang berarti permainan sebagai kata benda. Permainan dapat pula diartikan *games* yang berarti permainan sebagai kata kerja. Caillois seorang sosiologis Prancis mengemukakan bahwa "*game as an activity that must have the following characteristics: fun, separate, uncertain, non-productive, governed by rules, fictitious*"

Definisi tersebut menjelaskan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas yang memiliki karakteristik seperti menyenangkan, terpisah, tidak pasti, tidak produktif, dikuasai oleh peraturan, khayalan. Berdasarkan semua sumber yang telah dijabarkan dapat diambil suatu kesimpulan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas yang melibatkan fungsi kerja motorik. Dalam melakukan permainan, anak tidak dituntut untuk menyelesaikannya sehingga dapat dikatakan bahwa permainan tidak membutuhkan tanggung jawab dari pemainnya untuk menyelesaikannya. Dengan kata lain permainan tidak memiliki tujuan, akan tetapi menimbulkan kesenangan. Permainan juga lebih menitikberatkan pada penyesuaian lingkungan kehidupan sehingga menjadikan pemainnya mendapatkan manfaat di masa yang akan datang.

Begitu banyak jenis permainan yang seringkali dimainkan oleh anak-anak Indonesia. Permainan anak-anak memiliki pengertian yaitu permainan yang mempunyai peraturan yang sederhana mudah

dimengerti, mudah dilaksanakan, hingga akan mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak (Sukintaka: 1999). Pengertian tersebut secara nyata merupakan bagian dan penerapan dari pendidikan jasmani. Permainan anak-anak melingkupi permainan kecil. Permainan kecil ini pun memiliki nama lain yaitu permainan kreatif. Pada permainan kecil, jenis perkembangan bermain anak menurut Parten termasuk dalam *associative play*. Parten menyatakannya dalam Wolfgang yang berbunyi *associative play* – “*The child plays with other children*” (Wolfgang: 1992). Pernyataan Parten tersebut memaknai bahwa pada *associative play* anak bermain dengan teman sebayanya. Pada perkembangan bermain asosiatif, anak sudah dapat mengelompokkan dirinya dengan teman sebayanya untuk melakukan permainan, dengan kata lain anak dapat membuat grup dan bermain dengan grup lain yang sebaya.

Permainan kecil memiliki terminologi bahasa yang beragam untuk anak usia dini. Selain dinamakan permainan sederhana dan permainan

anak-anak, permainan kecil dinamakan pula sebagai permainan kreatif untuk anak usia dini. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Rilley dalam Gabbard yang mendefinisikan permainan kreatif yang berbunyi *"defines an original game as any structured activity that is the creation of the teacher, the teacher and children together, or the children alone"* (1987). Berdasarkan definisi tersebut dapat diartikan bahwa permainan kecil merupakan suatu permainan orisinil sebagai aktivitas terstruktur yang dikreasikan oleh guru, guru dan anak secara bersama-sama, atau oleh anak sendiri. Definisi tersebut diperkuat kembali oleh pernyataan Gabbard *"Creative games may be designed by: (1) the teacher, (2) the teacher/child, or (3) the child. The extent of change may vary from a simple component modification to a totally inventive activity"* (Gabbard, et al: 1987). Serupa dengan definisi sebelumnya bahwa permainan kreatif dapat di desain oleh guru, guru dan anak, serta anak sendiri. Kemudian permainan ini dapat diubah dan divariasikan serta dapat dimodifikasikan melalui komponen yang sederhana

sehingga dapat menciptakan aktivitas permainan baru yang memiliki nilai positif. Berdasarkan beberapa paparan yang telah dikemukakan sebelumnya maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa permainan dapat diartikan sebagai aktivitas yang menerapkan keterampilan gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif yang diterapkan pada anak sekolah dasar kelas rendah secara berkelompok yang dapat disederhanakan, dimodifikasi, dan disesuaikan dengan situasi kondisi kelas. Permainan ini dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang disertai dengan aturan sederhana.

B. Tahapan Permainan

Ketika anak-anak melakukan permainan, terdapat beberapa tahapan yang akan dilalui mereka. Bermain memiliki tahapan penting sesuai dengan usia anak usia dini. Parten mengidentifikasikan tahapan bermain anak yang terdiri atas: *unoccupied play*, *solitary play*, *onlooker play*, *parallel play*, *associative play*, dan *cooperative play*

(Spodek: 1991). Tahapan bermain itu terdiri atas: a) *unoccupied play*. Pada tahap ini belum melakukan permainan, b) *solitary play*. Pada tahap ini anak mulai bermain sendiri, c) *onlooker play*. Pada tahap ini anak mulai melihat permainan teman sebaya (anak lain), d) *parallel play*. Pada tahap ini anak mulai bermain bersama, namun tidak bergabung satu sama lain melainkan asyik bermain sendiri, e) *associative play*. Pada tahap ini anak mulai dapat bermain dengan anak lain, f) *cooperative play*. Pada tahap ini anak sudah dapat bermain melalui aktivitas kelompok.

Tahapan permainan kreatif dalam perlakuannya memiliki tiga tahapan yang akan dijadikan acuan, yaitu tahap permainan dengan pemberian gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Tahap permainan ini diperkuat oleh Adams, et.al (1975) mengenai kemampuan gerak lokomotor, non lokomotor. Tahapan tersebut terdiri atas; (1) gerakan lokomotor yang meliputi *walking, running, skipping, galloping, sliding, hopping, leaping, rolling, pushing, pulling*. (2) gerakan non lokomotor

yang meliputi *swaying, bending, twisting, handing, shaking, stooping, stretching*. Tahapan yang dikemukakan Adams merupakan dua dari tiga tahapan dasar gerak yang dapat dimodifikasi melalui permainan kreatif.

Dua tahapan dasar gerak yang telah dikemukakan sebelumnya dikembangkan kembali oleh Sukintaka (2004). Gerak dasar tersebut yaitu: (1) gerak dasar lokomotor meliputi jalan, kombinasi, lari, bercongklang, loncat, meluncur, jengket, meloncat-loncat, memanjat, mengguling. (2) gerak dasar non lokomotor meliputi mengukur, berputar, menekuk, melilit, mengayun, mendorong, bergoyang, mengangkat, berbelok, mendarat, berputar, meliuk. (3) gerak dasar manipulatif meliputi mendorong, menerima, lurus, menangkap, memantul, dan menyepak.

Berdasarkan beberapa teori yang dikemukakan sebelumnya, dapat dijabarkan bahwa permainan dalam pendidikan jasmani olahraga kesehatan khususnya permainan kecil atau permainan kreatif termasuk dalam tahap *cooperative*

play yang melibatkan teman sebaya dan orang lain. Tahapan permainan ini lebih menekankan pada keterlibatan kelompok. Tahapan yang digunakan dalam permainan kreatif lebih menitikberatkan pada tiga tahap. Pertama dengan menerapkan gerakan lokomotor melalui permainan kecil, dilanjutkan dengan gerak non lokomotor. Setelah kedua gerakan tersebut sudah dapat diterapkan maka dilanjutkan dengan tahap manipulatif.

C. Jenis-Jenis Permainan

Bermain memiliki beberapa kategori. Pada dasarnya kategori yang berkait dengan bermain seyogyanya dapat menjadi suatu hal yang menyenangkan bagi anak dan dapat dilakukan dengan mudah sesuai tahapannya. Hurlock (1999) mengelompokkan bermain menjadi dua kategori: (1) bermain aktif, dan (2) hiburan (bermain pasif). Bermain aktif yang dilakukan anak menimbulkan kesenangan individu. Kegiatan bermain aktif seringkali digunakan pada usia sekolah dasar. Saat anak menginjak remaja, bermain aktif ini sudah

tidak menarik lagi dikarenakan perubahan tubuh. Kemudian bermain pasif “hiburan” biasa dilakukan anak dengan tidak menghabiskan banyak energi. Menonton televisi adalah salah satu kegiatan bermain pasif.

Kategori yang telah dikemukakan diatas, permainan termasuk pada kategori bermain aktif. Hal ini dikarenakan pada permainan, anak secara langsung melakukan keterampilan gerak dengan teman sebaya. Keterlibatan anak dalam menggunakan fungsi tubuhnya akan membuatnya mengeluarkan tenaga yang tidak sedikit sehingga kesenangannya seimbang dengan apa yang telah dilakukannya.

Lain halnya dengan Baradja yang mengemukakan bentuk permainan. Baradja (2005) mengelompokkan permainan ke dalam empat bentuk, yaitu: (1) permainan gerak, (2) permainan imajinatif, (3) permainan konstruktif, (4) permainan latihan. Pada permainan gerak, aktivitas lebih banyak melibatkan motorik, vokal, dan pengindraan. Pada permainan imajinatif, anak

dapat bermain tanpa menggunakan alat permainan (fiksi). Dalam permainan konstruktif, anak dapat membangun sesuatu dengan mengkoordinasikan antara alat yang satu dengan alat lainnya. Lalu pada permainan latihan, anak dapat memainkan suatu benda sebagai bahan untuk dimengerti demi memperluas pengetahuannya.

Berdasarkan bentuk permainan yang dikemukakan Baradja, permainan kreatif dapat dikelompokkan dalam bentuk permainan gerak. Pada permainan ini, gerak yang diterapkan adalah gerak yang melibatkan motorik kasar anak secara keseluruhan. Akan tetapi tetap dilakukan secara bertahap sesuai dengan kemampuan anak. Kemampuan anak tersebut disesuaikan pula dengan kematangan usianya.

Jenis-jenis permainan yang diberlakukan adalah permainan dengan dan tanpa menggunakan alat. Contoh permainannya yaitu: Menjala ikan, Ular-ularan, Katak dan Bangau, Benteng, Bermain Berburu Binatang, Gobak Sodor, Kucing dan Tikus, dan ragam lainnya. Permainan yang telah

dikemukakan merupakan sebagian kecil contoh permainan yang tidak menggunakan alat. Untuk pengembangannya dapat dilakukan oleh para guru dan praktisi pendidikan. Lalu contoh permainan yang menggunakan alat yaitu: Tarik ekor, Pindah Kamar, Bola Api, Permainan Pos-Pos, Musang dan Ayam, Bersihkan Kamarmu, Lari dan Jepit, dan ragam lainnya (Sudono: 2007). Contoh khusus permainan kreatif lainnya yang menggunakan alat berupa bola yaitu: Itik berbaris, Lempar Tangkap, Bola Masuk, Bola Gelinding, Lomba Lari Menjepit Bola, Angin Puyuh, Bola Panas, dan ragam lainnya (Montolalu: 1997). Jenis-jenis permainan yang telah dikemukakan merupakan pengembangan dari beberapa literatur yang ditemukan. Tidak menutup kemungkinan terdapat pengembangan jenis permainan yang menjadi bahan kajian selanjutnya.

D. Manfaat Permainan

Bermain dilakukan tidak dengan paksaan melainkan secara suka rela. Hal ini dipertegas oleh Hurlock yang mengartikan bermain yaitu setiap

kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Hurlock, 1999). Pernyataan tersebut menerangkan bahwa saat seseorang bermain, secara sadar tekanan dan kewajiban yang ada dalam diri tidak berfungsi. Ini terjadi saat kegiatan bermain berlangsung. Pernyataan ini diperkuat oleh Sutton-Smith dalam Gilley (1980) bahwa anak akan mendapatkan berbagai nilai-nilai yang berharga. Nilai-nilai tersebut dapat diinternalisasikan dalam kehidupan sehari-hari anak. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan dapat mempengaruhi beberapa hal diantaranya kesehatan dan kekuatan jasmani, kesegaran jasmani, penguasaan bahasa, rasa seni dan keindahan dalam seni gerak, penguasaan irama, seni suara, dan seni bahasa, budi pekerti yang baik, dan perkembangan sosial anak.

Pengaruh permainan terhadap kesehatan dan kekuatan jasmani berkaitan dengan kesegaran jasmani yang melibatkan pancaindera dan fungsi gerak tubuh. Ini dilakukan agar dapat meningkatkan kesehatan dan kesegaran jasmani.

Alat indera yang digunakan mencakup keseluruhan indera. Semua alat indera tersebut berfungsi untuk menafsir perubahan yang terjadi saat melakukan permainan.

Dalam hal penguasaan bahasa, komunikasi merupakan hal penting saat bermain. Tidak hanya itu, dalam hal penentuan jenis permainan dan aturan yang akan diberlakukan akan lebih efektif jika dikomunikasikan terlebih dahulu. Ini dilakukan supaya tidak terjadi penyimpangan dalam permainan. Penguasaan bahasa berlaku untuk permainan kecil yang melibatkan kelompok besar maupun kelompok kecil

Banyak permainan anak yang disertai lagu. Permainan ini melibatkan lagu untuk menunjang gerak anak dalam permainan. Permainan gerak ini ada yang memiliki gerak terarah dan tidak. Gerak terarah memiliki aturan dan gerakan teratur, seperti kereta-keretaan ditarik. Gerak tak terarah dilakukan tanpa sengaja dan biasanya berpura-pura, seperti menendang bola tanpa tujuan (Baradja, 2005). Permainan tersebut merupakan contoh bentuk

permainan.

Sehubungan dengan hal yang telah dikemukakan sebelumnya, permainan memiliki beberapa manfaat, yaitu: (1) membentuk peningkatan daya kognitif, (2) menunjukkan fungsi sosial, (3) meningkatkan daya cipta, (4) memberikan motivasi pada diri anak (Baradja, 2005). Dalam hal membentuk peningkatan daya kognitif, anak secara bertahap melalui suatu proses kognitif yaitu tahap pengertian. Selanjutnya tahap penalaran yang lebih menitikberatkan pada logika anak. Kemudian dari penalaran tersebut peningkatan daya kognitif anak akan bertambah.

Permainan menunjukkan fungsi sosial. Hal ini melibatkan lingkungan sebagai penunjang. Saat lingkungan terlibat, anak belajar menyesuaikan diri. Penyesuaian diri ini dapat menimbulkan rasa sosial anak terhadap lingkungannya. Melalui rasa sosial itu, sosialisasi anak akan meningkat.

Permainan dapat meningkatkan daya cipta anak. Maksud dari pernyataan tersebut, anak akan belajar menciptakan sesuatu hal yang baru.

Kreativitasnya akan terlihat saat anak mulai menemukan penemuan baru. Semakin lama semakin meningkat daya ciptanya jika anak sudah dapat membuat suatu hal yang baru.

Permainan memberikan motivasi pada diri anak. Pada motivasi intrinsik, anak memiliki keinginan untuk berhasil atau memenangkan permainan. Pada motivasi ekstrinsik, anak memiliki keluarga dan teman yang akan memberinya semangat sehingga motivasinya akan bangkit. Saat motivasi intrinsik dan ekstrinsik anak mulai bangkit, anak akan sekuat tenaga menyelesaikan permainannya, dengan kata lain pantang menyerah.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, permainan kreatif memiliki banyak manfaat. Manfaat itu seyogyanya dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang ada pada diri anak. Nilai yang terkandung dalam permainan pun berpengaruh terhadap jasmani anak. Nilai-nilai tersebut akan terwujud bila ada kerjasama antara orangtua, guru, dan masyarakat sehingga nilai-nilai tersebut dapat

diinternalisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

E. Petunjuk Teknis Permainan Kreatif

Pada kegiatan bermain kreatif, beberapa indikator yang dapat diterapkan pada anak usia dini diantaranya:

- a. Anak dapat melakukan gerak lokomotor dengan berjalan, berlari, loncat dan lompat, serta jingkat.
- b. Anak dapat melakukan gerak non lokomotor dengan mengulur, menekuk, mengayun, bergoyang, bebelok, berputar, meliuk, mendorong, mengangkat, dan mendarat
- c. Anak dapat melakukan gerak manipulatif dengan mendorong yaitu memukul, memantul, melempar, menyepak, dan mengguling, serta dengan menerima yaitu menangkap dan menghentikan

Adapun materi yang diberikan bisa dengan menggunakan konsep arah, gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Media yang diberikan harus sesuai dengan materi yang

dipaparkan. Ragam media yang dapat digunakan yaitu alas karton bebentuk bangun geometri, kapur tulis, bola plastik besar dan kecil, pita warna, plastik kresek, koran bekas, kursi, jepit jemuran, batu kerikil, kardus bekas, botol pembatas jalan, tali rafia, dan peluit.

Berikut ini adalah beberapa jenis permainan kreatif yang dapat diberikan kepada anak usia dini dalam menstimulus kemampuan motoriknya.

1. Pindah Kamar

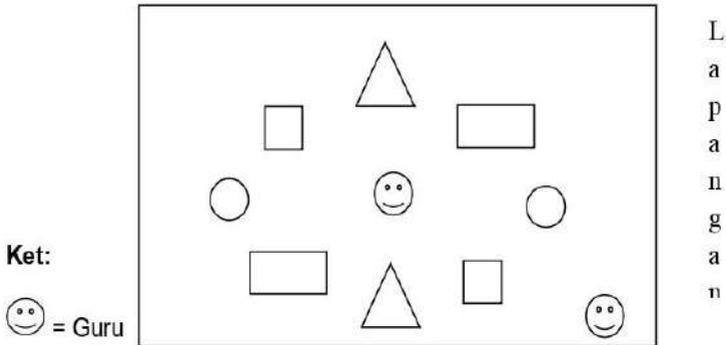
Karton potongan bentuk geometri ditempelkan di lantai dengan letak berjauhan (posisi melingkar/segi empat) dengan masing-masing sebanyak dua dalam bentuk lingkaran, segi empat, segi tiga, persegi panjang.

Aturan Permainan :

- Guru menjelaskan aturan permainan.
- Anak dibagi menjadi 8 kelompok sesuai dengan banyaknya bentuk geometri yang disiapkan guru.

- Anak diminta berdiri secara berkelompok pada kertas yang telah ditempel guru di lantai dan tempat tersebut dikatakan sebagai kamar.
- Apabila guru memberi instruksi pindah kamar searah jarum jam/ke kanan/ke kiri/silang, dan sebagainya maka anak dengan kelompoknya segera pindah sesuai instruksi tersebut.
- Guru dapat memberi aba-aba “Pindah kamar ke...kanan” semua kelompok dengan cepat segera mencari tempat/kamar yang sesuai instruksi guru.

Deskripsi Permainan

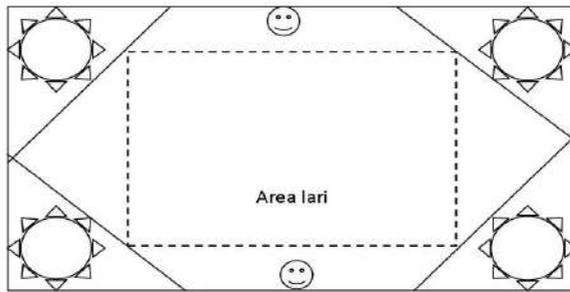


2. Pulang ke rumah dengan cepat

Aturan Permainan :

- Anak dibagi menjadi 4 kelompok.
- Tiap kelompok ditentukan di sudut yang mana menjadi rumahnya.
- Tugas anak adalah lari berkeliling di tengah lapangan.
- Bila ada peluit dari guru, anak harus kembali menuju rumah yang telah ditentukan.
- Tiba di rumah mereka bertugas membentuk lingkaran.
- Pemenangnya adalah kelompok yang paling cepat membentuk lingkaran.

Deskripsi Permainan



Ket



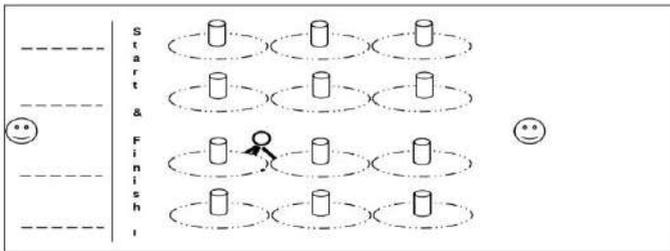
= Siswa dalam kelompok

3. Lari bolak-balik

Aturan Permainan :

- Anak dibagi menjadi 4 kelompok.
- Tiap kelompok berbaris bersaf.
- Tugas anak adalah lari bolak-balik mengelilingi pembatas jalan.
- Anak dapat dikatakan selesai berlari jika telah sampai kembali pada kelompoknya dan melompat sebanyak 2 kali.
- Setelah melompat, anak memberikan toss kepada anak lain yang akan melanjutkan tugas.
- Kelompok yang tercepat adalah kelompok yang menjadi pemenang.

Deskripsi Permainan



Ket:

----- = Siswa dalam kelompok

 = Pembatas jalan

Lapangan

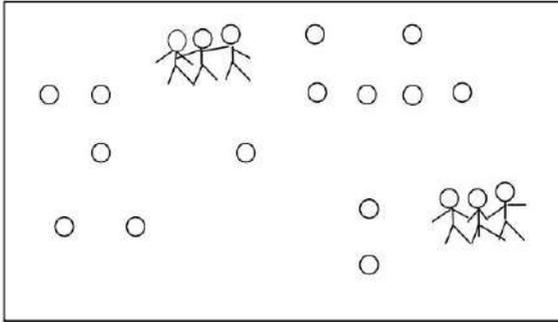
4. Menjala ikan

Semua garis yang digunakan dilapangan dapat dibuat dengan kapur atau dengan bilah. Garis pembatas dibuat untuk menentukan batas anak dalam mengikuti permainan.

Aturan Permainan :

- Anak diibaratkan menjadi ikan.
- Anak yang menjadi jala dipilih melalui “hompimpah” dengan jumlah 6 anak dibagi menjadi 2 kelompok (1 kelompok jala = 3 anak).
- Tugas yang menjadi jala adalah berusaha menjaring ikan yang bertebaran di kolam dan ikan bebas berlari menghindar agar tidak terjaring.
- Jika jala terlalu panjang, permainan dapat dihentikan dan dilakukan pergantian anak yang menjadi jala.
- Pemenangnya adalah ikan-ikan yang selama permainan belum pernah terjaring.

Deskripsi Permainan



L
a
p
a
n
g
a
n

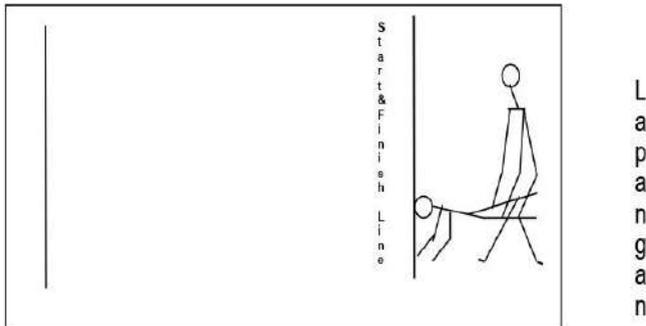
5. Gerobak dorong

Aturan Permainan :

- Anak dibagi menjadi 4 kelompok dan masing-masing kelompok baris bersaf.
- Dua anak pertama menjadi gerobak dan pemilik gerobak.
- Barisan depan menjadi gerobak, barisan belakang pemilik gerobak.
- Tugas pasangan gerobak dan pemilik gerobak adalah berlari bolak-balik secepatnya ke garis *finish*.
- Kemudian si gerobak pindah ke belakang dan pemilik gerobak menjadi gerobak yang dipegang oleh teman yang belum mendapat giliran.

- Guru memberikan aba-aba jika permainan segera dimulai.
- Aba-aba pertama (bunyi peluit) gerobak siap merangkak di belakang garis *finish* dan pemilik gerobak memegang kedua tungkai bawah si gerobak.
- Aba-aba kedua diberikan saat mulai berlari sampai ke garis *finish* bergantian dengan teman yang menunggu.
- Pemenangnya adalah kelompok yang paling cepat lari dan seluruh teman dalam kelompok sudah mencoba menjadi gerobak dan pemilik gerobak.

Deskripsi Permainan



6. Tarik Ekor

Pita-pita diselipkan di bagian belakang celana anak. Setengah bagian dari pita menjuntai/ melambai dibelakang anak.

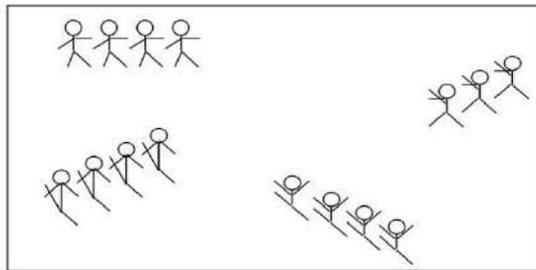
Aturan Permainan :

- Guru menjelaskan aturan permainan.
- Anak dibagi menjadi 10 kelompok.
- Setiap kelompok mendapatkan warna pita satu warna (seragam).
- Saat permainan dimulai, setiap anak berlari dan berusaha mengambil pita teman yang bukan kelompoknya, namun tetap berusaha mempertahankan pita miliknya sendiri dengan cara menghindar (pita milik sendiri tidak boleh dipegangi).
- Guru memberi aba-aba “mulai” untuk memulai dan “selesai” untuk berhenti.
- Pemenangnya adalah anak yang paling banyak mengambil pita dari kelompok lain dan paling sedikit terambil pita dari kelompok sendiri.

7. Shadow

Aturan Permainan :

- Anak dibagi menjadi berpasangan.
- Setiap kelompok dibariskan persaf.
- Guru menjelaskan aturan permainan.
- Saat permainan dimulai setiap kelompok tidak boleh berpisah meninggalkan kelompok.
- Bunyi peluit satu kali pertanda dimulai dan tugas setiap kelompok mengikuti gerakan anak yang paling depan berada dikelompoknya. Boleh berlari, berjalan, dan gaya bebas lainnya.
- Bunyi peluit dua kali yang menjadi pemimpin gerakan adalah anak paling belakang dari setiap kelompok.
- Bunyi peluit panjang tandanya anak paling depan dan paling belakang dari setiap kelompok menjadi patung, namun anak yang berada di tengah terus bergaya seperti gaya sebelumnya.



Lapangan

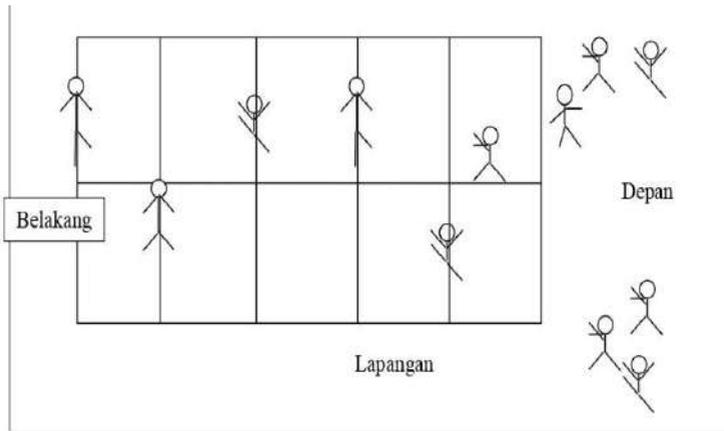
8. Gobak Sodor

Permainan ini membutuhkan lapangan empat persegi panjang 4x10 m, disesuaikan. Batasan lapangan akan dibatasi dengan kapur tuils.

Aturan Permainan :

- Anak dibagi menjadi 8 kelompok dengan 2 kali permainan (1 kelompok terdiri dari 6 orang), disesuaikan.
- Sebelum dimulai, tentukan terlebih dahulu regu yang akan bermain terlebih dahulu dan regu yang kalah akan menjadi penjaga dan yang menang akan menjadi penyerang.
- Setiap pemain dari regu penjaga harus menempati garisnya masing-masing yang telah ditetapkan dengan kedua kaki berada di atas garis.
- Regu penyerang bersiap masuk dari berbagai penjuru.
- Regu penyerang yang tersentuh oleh regu penjaga dianggap kalah dan kedua regu bertukar tempat (jika hanya 2 regu).
- Pemenangnya adalah menghitung jumlah anak yang telah berhasil melewati rintangan.

Deskripsi Permainan



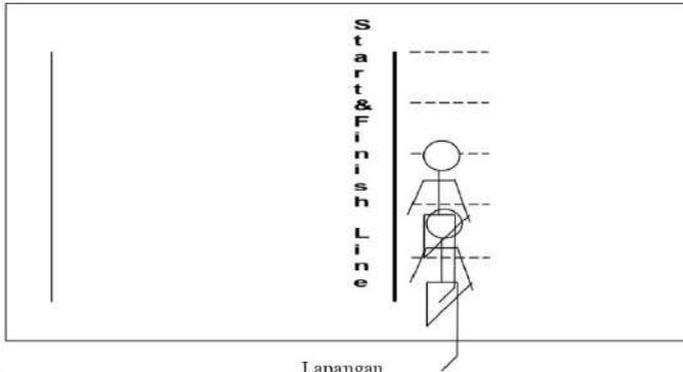
9. Berlomba dengan Satu Kaki

Aturan Permainan :

- Anak dibagi menjadi 6 kelompok dan dibariskan menjadi 6 saf.
- Tugas anak adalah lari dengan satu kaki, sedang kaki yang lain ditekuk pada lutut dan dipegang dengan yang berlawanan (tekuk lutut kiri, maka kaki kiri dipegang oleh tangan kanan di belakang paha).
- Lari bolak-balik menuju ke regu masing-masing lalu tepuk teman berikutnya untuk menjadi pelari selanjutnya.

- Pemenangnya adalah regu yang paling cepat selesai tiba di tempat semula dengan pegangan kaki tidak pernah dilepaskan.

Deskripsi Permainan



Ket:

----- = start anak

10. Melangkah Jongkok

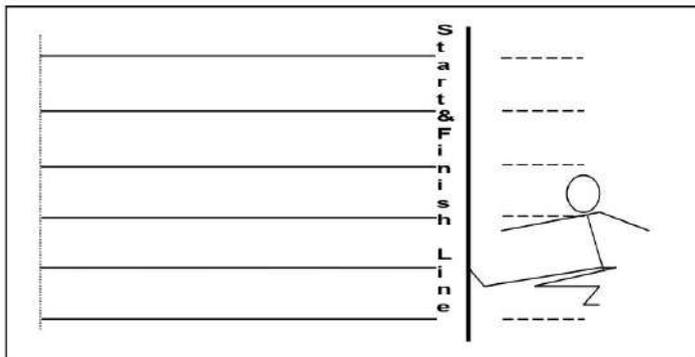
Didepan garis start telah dibuat garis lurus sampai ke garis *finish*.

Aturan Permainan :

- Anak dibagi menjadi 6 kelompok dan dibariskan menjadi 6 saf.
- Tugas anak adalah berjalan di atas garis yang telah disediakan.

- Setiap melangkah satu kali harus diikuti jongkok yang bertumpu pada sebelah kaki, sedang tungkai yang sebelah lagi lurus ke depan.
- Setelah sampai di garis *finish*, harus segera lari kembali ke barisannya untuk memberikan tepukan pada tangan pejalan berikutnya.
- Pejalan berikutnya melakukan dan melanjutkan hal yang sama sampai semua mengalami menjadi pejalan.
- Pemenang dihitung dari banyaknya anak dalam kelompok yang tidak pernah membuat kesalahan.

Deskripsi Permainan



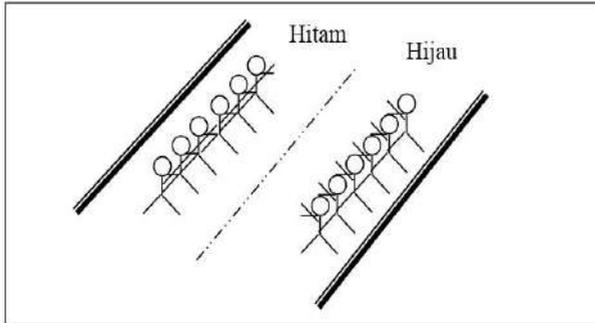
Lapangan

11. Hitam Hijau

Aturan Permainan :

- Anak dibagi menjadi 2 kelompok besar dan berjumlah sama dan disebut sebagai kelompok hitam dan hijau.
- Dua kelompok tersebut diminta untuk berbaris dan saling berhadapan.
- Kelompok hitam dan hijau berdiri di belakang garis yang telah disediakan guru.
- Saat guru memberi aba-aba “Hijau/ Hitam...”. Kelompok yang disebut namanya berusaha lari menyelamatkan diri masuk “rumah/tempat” sesuai kelompoknya, sedangkan kelompok yang tidak disebut namanya berusaha mengejar dan menangkap lawannya.
- Bagi anak yang tertangkap, dia pindah ke rumah/tempat yang disediakan guru.
- Pemenangnya adalah kelompok yang jumlahnya lebih banyak.

Deskripsi Permainan



----- = Garis batas kelompok

==== = Garis batas tempat/rumah

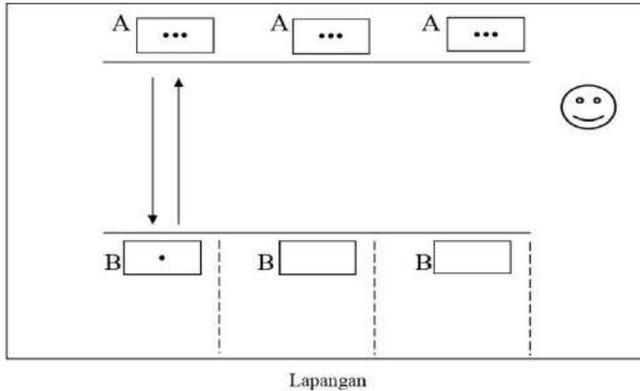
12. Mengangkat Batu dengan Lompatan

Aturan Permainan :

- Anak dibagi menjadi 4 kelompok.
- Didalam petak A terdapat batu yang jumlahnya sama dengan jumlah anak tiap kelompok.
- Tiap anak diharuskan memindahkan batu dari A ke B dengan terlebih dahulu melompat dari B ke A.
- Pelari selanjutnya boleh mulai melompat bila pelari sebelumnya telah meletakkan batu dalam petak B dengan melompat dua kali.

- Pemenangnya adalah kelompok yang pelari terakhirnya lebih dulu meletakkan batu dalam petak B.

Deskripsi Permainan



Ket:

-  = Peletakan batu
-  = Barisan siswa

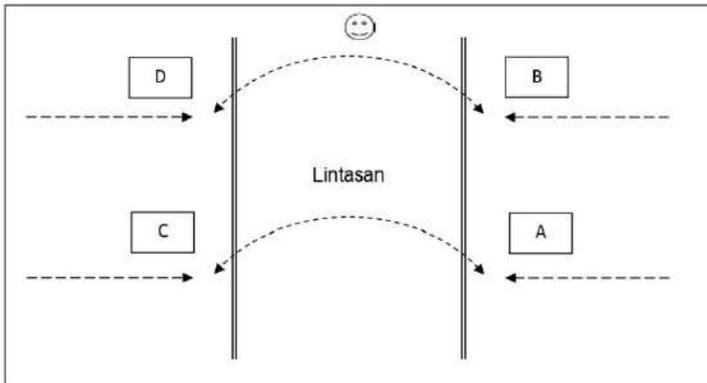
13. Melempar Bola melewati Garis

Aturan Permainan :

- Anak dibagi menjadi 4 kelompok, A, B, C, dan D.
- Setiap anak dalam kelompok mendapat sebuah bola.

- Tugas anak adalah melempar bola sejauh-jauhnya hingga melewati garis batas lintasan bola.
- Anak melempar secara bergantian, anak A lalu C, C lalu A, begitu seterusnya sampai pelempar yang paling akhir.
- Jika masih ada kesempatan, dapat dilakukan berulang-ulang.
- Pemenangnya adalah kelompok yang bolanya paling banyak berada di luar garis lintasan.

Deskripsi Permainan



Ket:

---> = Barisan siswa

↔ = Garis batas lintasan bola

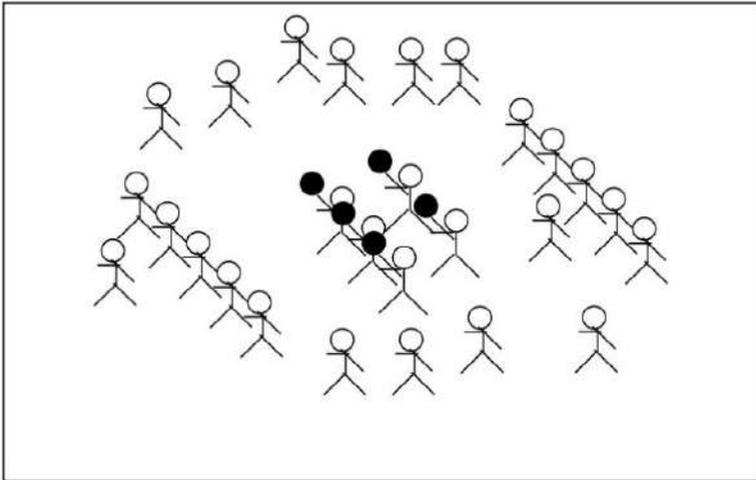
Lapangan

14. Bola Api

Aturan Permainan :

- 5 orang anak diundi dengan “hompimpah” yang akan menjadi pelempar bola api.
- Anak lain menyebar mengelilingi pelempar bola.
- Guru menjelaskan aturan permainan.
- Pelempar bola hanya boleh melempar bola ke arah kaki temannya, tidak ke bagian tubuh lainnya.
- Jika guru memberi aba-aba dengan peluit berarti permainan dimulai dan pelempar bola berusaha mengejar teman-temannya dan jika jarak mulai dekat, pelempar baru boleh melempar temannya dengan bola.
- Apabila bola mengenai kaki teman, maka teman tersebut berganti menjadi pelempar bola api.
- Jika lemparan meleset, maka pelempar harus mengambil bola itu kembali dan terus berusaha mengejar temannya untuk dilemparkan bola.
- Begitu seterusnya hingga semua anak mendapat giliran (disesuaikan).

Deskripsi Permainan



15. Lempar, Tangkap, Mundur

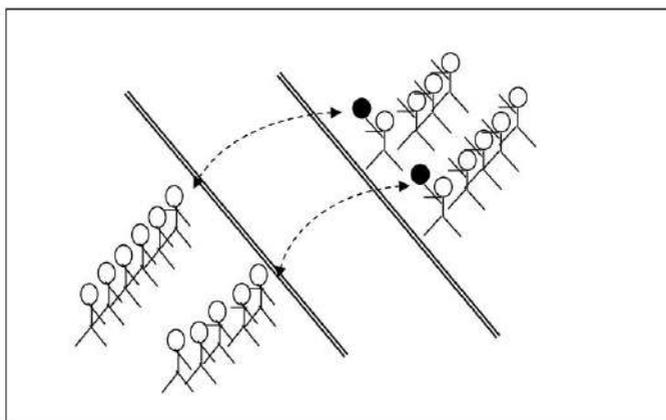
Aturan Permainan :

- Anak dibagi menjadi 4 kelompok yang sama jumlahnya.
- Setiap anak mendapat kesempatan melempar dan menangkap bola.
- 2 kelompok yang memegang bola dapat melempar bola ke kelompok yang ada didepannya.
- Bila bola berhasil ditangkap oleh anak yang didepannya, maka anak yang melempar mundur

ke belakang dan anak yang menangkap mendapat giliran melempar ke kelompok yang berada didepannya.

- Begitu seterusnya sampai seluruh anak mendapat giliran menangkap dan melempar bola.
- Pemenangnya adalah kelompok yang paling sedikit menjatuhkan bola.

Deskripsi Permainan



Lapangan

Ket:

—— = Garis batas lintasan

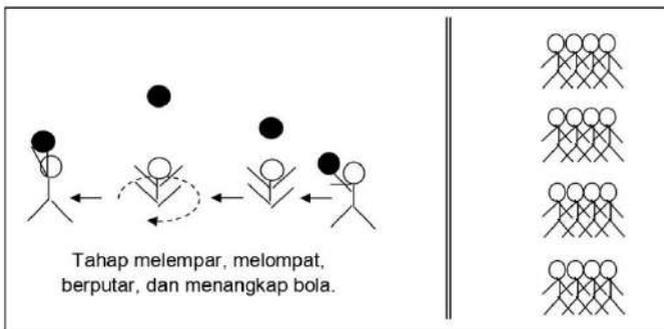
↔ = Lintasan bola

16. Lempar, Loncat, Tangkap

Aturan Permainan :

- Anak dibagi menjadi 4 kelompok dan dibariskan menjadi 4 saf.
- Masing-masing kelompok mendapat sebuah bola.
- Tugas anak adalah melempar bola yang tinggi yang diikuti dengan meloncat ke atas dan di atas berputar 360° dan harus menangkap bola sebelum jatuh ke tanah.
- Setelah bola tertangkap, bola harus segera dilemparkan kepada teman berikutnya dan ia kembali ke belakang barisannya.
- Pemenangnya adalah kelompok yang paling cepat dan baik dalam menyelesaikan tugasnya.

Deskripsi Permainan



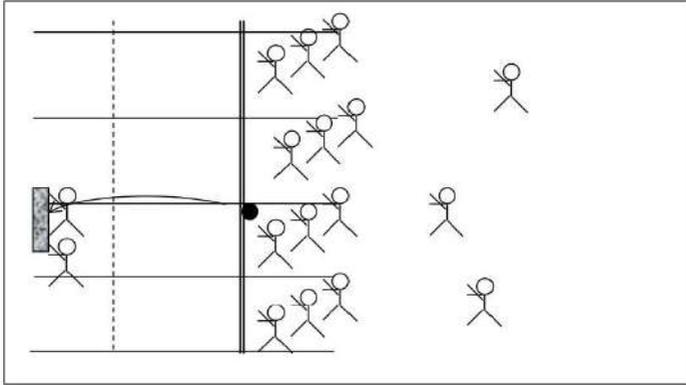
Lapangan

17. Robohkan Aku!

Aturan Permainan :

- Anak dibagi menjadi 4 kelompok dan dibariskan 4 saf.
- Setiap kelompok menyerahkan dua orang anggotanya untuk memegang koran.
- Anak diminta untuk menghancurkan koran dengan cara melemparkan bola ke koran.
- Tiap anak dalam kelompok boleh bergiliran melempar bola atau boleh bersamaan dengan teman kelompoknya.
- Anak yang bolanya bergulir didaerah kelompok lain, harus mengambil bola tersebut.
- Pemenangnya adalah kelompok yang paling cepat menghancurkan koran menjadi banyak sobekan.

Deskripsi Permainan



Lapangan

Ket:

----- = batas pemegang koran

===== = batas pelempar bola.

18. Bola Gelinding

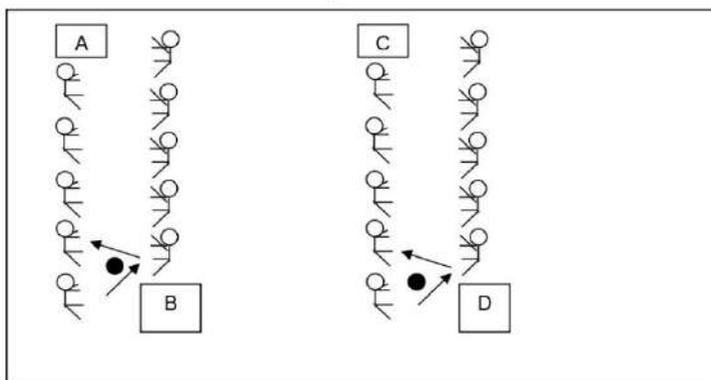
Aturan Permainan :

- Anak dibagi menjadi 4 kelompok.
- Setiap 2 kelompok saling berhadapan, duduk di lantai, dengan kedua kakinya diselonjorkan terbuka ke depan dan setiap 2 kelompok mendapatkan 2 bola besar untuk digelindingkan.
- Bola diberikan kepada anak dari kelompok A ke B, dan C ke D. Setiap anak menggelindingkan

bola dari sela-sela kaki yang diselonjorkan ke depan, ke sela kaki pasangannya dari kelompok yang lain didepannya.

- Pada gilirannya anak tersebut harus menggelindingkan bola kembali de depan. Demikian seterusnya.

Deskripsi Permainan



Lapangan

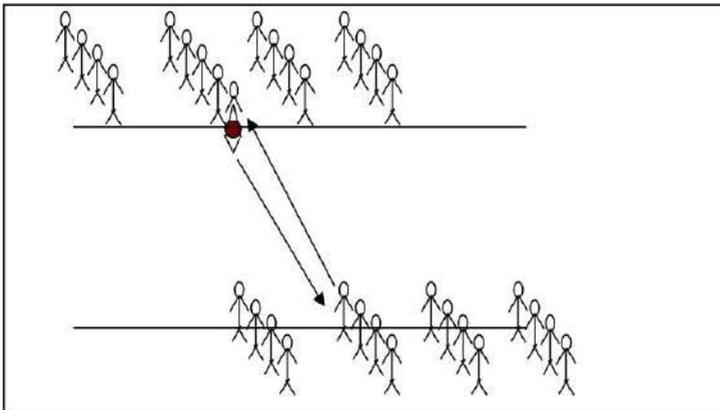
19. Bola Jepit

Aturan Permainan :

- Anak dibagi menjadi 4 kelompok.
- Setiap kelompok membuat 2 saf yang berhadapan.

- Para pemain berdiri di garis awal, masing-masing menjepit satu bola di antara kedua pahanya.
- Permainan dimulai saat guru memberikan aba-aba, mereka mulai maju ke garis akhir dengan cara berjalan cepat atau berlari (tidak melompat).
- Jika bola jatuh ke tanah, anak dapat memungutnya, namun harus mundur selangkah dari tempat bola itu dipungut.
- Pemenangnya adalah kelompok yang anggotanya tercepat tiba di garis akhir.

Deskripsi Permainan



Lapangan

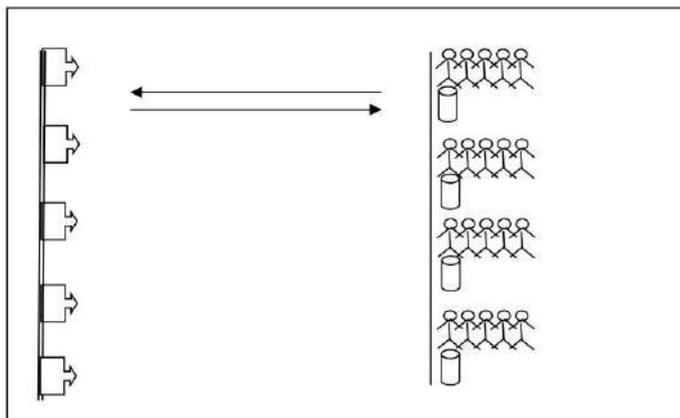
20. Lari dan Jepit

Tali rafia direntangkan dan diikat pada kursi-kursi. Setiap anak berdiri \pm 15 m jaraknya dari rentangan tali dan diberikan beberapa buah jepit jemuran yang diletakkan dalam wadah kecil di dekatnya.

Aturan Permainan :

- Anak dibagi menjadi 4 kelompok dan berbaris 4 saf.
- Setiap anak terdepan harus berlari membawa jepit jemuran satu buah kemudian dijepit pada tali rafia yang sudah disediakan.
- Anak yang telah menjepit berlari kembali ketempatnya dengan memberikan toss pada anak berikutnya untuk melanjutkan tugasnya.
- Pemenangnya adalah kelompok yang tercepat yang telah menjepitkan semua jepit jemurannya.

Deskripsi Permainan



Lapangan

Ket:



= kursi,



= wadah

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar Baradja. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Studia Press, 2005.
- Anggani Sudono, dkk. *Permainan Kreatif Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Penerbitan Sarana Bobo, 2007.
- B. E. F. Montolalu W, *Kumpulan Permainan Anak: Bermain Dengan Bola*. Jakarta: PT Grasindo, 1997
- Carl Gabbard, Elizabeth Leblanc, Susan Lowy. *Physical Education for Children: Building the Foundation*. New Jersey: Prentice Hall, 1987.
- Charles H. Wolfgang & Mary E. Wolfgang. *School for Young Children: Developmentally Appropriate Practices*. Boston: Allyn and Bacon, 1992.
- Elizabeth B. Hurlock. *Perkembangan Anak Jilid I*, Edisi ke enam, Alih Bahasa oleh Med. Meitasari Tjandrasa & Muslichah Zarkasih. Jakarta: Erlangga, 1999.
- Jeanne Mack Gilley & B.H. Gilley. *Early Childhood Development and Education*. New York: Delmar Publishers Inc, 1980.

Ronald C. Adams, Alfred N. Daniel, & Lee Rullman.
Games Sports & Exercises for The Physically Handicapped. United State of America: Lea & Febiger, 1975.

Sue Dockett & Marilyn Fleer. *Play and Pedagogy in Early Childhood Bending the Rules*. Australia: Thomson Learning, 2003.

Sukintaka, Tamsir Rijadi, Bambang Suprijo.
Permainan dan Metodik Buku II Untuk SGO.
Bandung: Tarate, 1999.

Sukintaka. *Teori Pendidikan Jasmani*. Bandung: Nuansa, 2004.

Zulkifli Lubis. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Game#Definitions>



Profil Penulis



Elfan Fanhas Fatwa Khomaeny, M.Ag., lahir di kota Tasikmalaya pada 25 September 1980. Latar belakang pendidikannya ditempuh mulai dari Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Manbaul Ulum pada 1987-1993, kemudian melanjutkan jenjang studi di Madrasah Tsanawiyah 1993-1996 hingga Madrasah Aliyah di Pondok Pesantren Muhammadiyah Al-Furqon di Singaparna Tasikmalaya Jawa Barat pada 1996-1999. Penulis memperoleh gelar sarjana dari Universitas Ahmad Dahlan (UAD), Yogyakarta di 2003, setelah itu penulis menempuh Program Magister di Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, Yogyakarta, dan lulus tahun 2005, dan sekarang sedang proses penyelesaian program Doktor Studi Islam, konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini Islam

(PAUDI) di Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga.

Penulis adalah dosen tetap pada prodi PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya dan telah memiliki sertifikat dosen profesional, mengampu mata kuliah Pendidikan Agama Islam (PAI), Al-Islam dan Kemuhammadiyahanan (AIK), dan pembelajaran Al-Qur`an dan Akhlak untuk Anak Usia Dini. Penulis merintis dan mengelola PAUD Terpadu Tunas Mentari (Kober dan TPA) sejak tahun 2011 hingga sekarang. Pendidikan adalah dunia yang telah digelutinya sejak menjadi mahasiswa, diawali dengan membenahi MDA di Kalitirto, Berbah, yang awalnya hanya memiliki siswa belasan menjadi ratusan, menjadi sekretaris Panitia perubahan bentuk STIKes Menjadi Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya dari tahun 2009 sampai turunnya izin pada tanggal 17 Oktober 2014, Menjadi ketua tim akreditasi 5 prodi FKIP UMTAS, dan alhamdulillah walaupun belum memiliki lulusan, semua prodi mendapatkan nilai akreditasi "B". Penulis pernah menjadi dosen di

LPSI UAD, STAI Putera Galuh, STAI Tasikmalaya. Penulis adalah *Journal Manager* pada Jurnal Pendidikan: Early Childhood, dan Direktur CV. Edu Publisher. Profesi di luar pendidikan yang pernah penulis jalani adalah sebagai pialang di Bursa Efek Jakarta pada kantor PT Maxgain, pernah mencoba berbagai usaha kecil, dan juga pernah usaha supplier pasir besi ke PT. Indocement Indonesia bekerjasama dengan PT Mercusuar Kasih Lestari, Jakarta.

Dalam bidang organisasi, penulis aktif di Ikatan Pelajar Muhammadiyah (IPM), BEM, Pemuda Muhammadiyah, Bazda, Masyarakat Ekonomi Syariah (MES), dan Himpaudi. Sekarang diberi amanah sebagai ketua Komite di MI M Manbaul Ulum, Sekretaris Majelis Wakaf dan Kehartabendaan PDM Kota Tasikmalaya, serta Wakil Ketua PCM Cipedes. Buku yang telah ditulisnya adalah **Anakku, Inspirasiku, Postingan WA, Penggugah RASA**, Buku Ajar **Pendidikan Agama Islam**, Buku Ajar **Islam dan IPTEKS**, **Pesan Cinta untuk Anakku**, **Ramadhan in Harmony**, TK

ABA: Dulu, Kini dan Esok, Metode-Metode Pendidikan karakter untuk Anak Usia Dini menurut Q.S. Lukman: 12-19, Guru PAUD Hebat, dan banyak menulis artikel pada jurnal.





Pengasuhan orang tua akan menentukan masa depan anak-anaknya. Pengasuhan positif (baik dan benar) akan menghasilkan generasi masa depan yang hebat, sebaliknya pengasuhan negatif (buruk dan salah) akan menghasilkan generasi masa depan yang rusak.

Indonesian Parenting adalah gaya, model, dan pendekatan pengasuhan yang digali dari tradisi dan budaya yang ada di Indonesia



Scan me

ISBN 978-623-7640-30-1



9 786237 640301

Google Play
Books

Google