

KAULINAN BARUDAK DI SAKOLA MOTÉKAR CIAMIS (ULIKAN SEMIOTIK)

Rian Nugraha*¹, Fahmi Rakhman²

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah,
Universitas Muhammadiyah Kuningan**

email: riandalang2@gmail.com

Abstract

The purpose of this research, other than introducing children's games as a game inherited from our ancestors, is to inform the public about the values that appear in children's games, especially to children around Motékar School, and in general to the public. This research is an analysis of the semiotic elements of children's games based on the Ferdinand De Saussure model which adopts the concept of significant and signified. In the cingciripit game, the movement of lifting the finger is included in training a child's agility, in the snake-snake game, the running movement makes the child healthier and fitter, in the endog-endogan game, it trains children to concentrate, in the picwit-piwit langur game ... The conclusion is proven that every movement in the traditional game contains meaning and sign.

Keywords: *games, semiotics, motor school*

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, Universitas Muhammadiyah Kuningan

² Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, Universitas Muhammadiyah Kuningan

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang beragam, yang mana Indonesia dikenal dengan warisan budayanya yang kaya. Warisan budaya dibagi menjadi dua, yaitu warisan budaya berwujud dan warisan takbenda. Warisan budaya berwujud merupakan wujud karya manusia yang unggul seperti barang-barang yang berkaitan dengan warisan budaya, sedangkan yang disebut warisan budaya takbenda adalah warisan budaya yang berkembang melalui panca indera selain indera peraba. Definisi warisan budaya takbenda sebagai wujud komitmen telah diratifikasi dalam Konvensi Perlindungan Warisan Budaya Takbenda tahun 2003. Ratifikasi tersebut disahkan melalui Peraturan Presiden Nomor 78 Tahun 2007 tentang Pengesahan Konvensi Perlindungan Warisan Budaya Takbenda (Mangku, 2021).

Kebudayaan adalah hasil karya, rasa, dan karya manusia yang mencakup berbagai aspek kehidupan seperti hukum, kepercayaan, seni, adat istiadat, kesusilaan, moral, dan keterampilan. Setiap kelompok sosial memiliki kebudayaannya sendiri yang ciri-cirinya diwariskan secara turun-temurun. Kebudayaan ini dapat menjadi ciri identitas suatu kelompok sosial. Salah satu ilmu yang mempelajari hal-hal yang bersifat budaya adalah ilmu folklor (Aswati dkk., 2022). Ilmu folklor terbagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu folklor lisan, folklor lisan sebagian, dan folklor non-lisan. Folklor lisan sebagian meliputi permainan tradisional.

Permainan tradisional di Indonesia lahir dan berkembang dari budaya daerah yang menjadi ciri khas budaya di daerah tersebut. Permainan-permainan tersebut tidak hanya menjadi sarana hiburan bagi anak-anak, tetapi juga memiliki nilai dan makna filosofis yang mencerminkan pola pikir, nilai, dan norma kehidupan masyarakat. Kekayaan budaya di nusantara lahir melalui sistem pewarisan dari masa ke masa yang berkembang secara lisan dan tindakan (Faiz dkk., 2020). Permainan tradisional merupakan media pembelajaran yang edukatif dan memiliki sifat alami yang tumbuh dan berkembang sejak dulu, yaitu dengan menghubungkan secara sinergis antara akar budaya dan alam (Rianto dkk., 2021).

Saat ini, permainan anak-anak telah dilupakan dan ditinggalkan karena telah digantikan oleh permainan modern seperti permainan yang muncul di gawai. Permainan anak-anak lebih menekankan nilai-nilai moral, sementara

permainan modern lebih menekankan kepuasan batin jika berhasil berprestasi atau menang (Septian spk., 2022).

Dahulu, permainan anak-anak tidak dijadikan tujuan, melainkan kegembiraan yang dilandasi sportivitas, kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan kerja sama tim dalam praktik bermain menjadi ciri khas permainan anak-anak di masa lalu. Sampai-sampai permainan anak-anak di masa lalu dibatasi oleh minimnya media dan sumber referensi, serta minimnya lahan bermain karena banyaknya lahan kosong atau ruang terbuka yang dimanfaatkan untuk konstruksi (Dermawan spk., 2020). Konsekuensi dari hal ini tidak hanya dalam bidang pengembangan budaya, tetapi juga berdampak pada proses perkembangan anak. Permainan anak-anak di masa lalu, yang umumnya melalui gerakan fisik dan interaksi sosial, secara langsung bermanfaat bagi perkembangan motorik, sosial, dan emosional anak (Sari dkk., 2019).

Kekayaan budaya Jawa Barat dapat dilihat dalam beberapa aspek kehidupan sehari-hari, seperti seni pertunjukan yang megah dengan kearifan lokal dan diwujudkan dalam tradisi serta adat istiadat yang diwariskan secara turun-temurun. Keberagaman suku, agama, dan bahasa yang ada di Jawa Barat juga memberikan ciri khas budayanya (Harmaen, 2020). Salah satu warisan yang berasal dari daerah Jawa Barat adalah permainan tradisional atau sering disebut "permainan anak" (Dermawan dkk., 2020). Bagi masyarakat Sunda sebagai suku terbesar di Jawa Barat, permainan anak tidak hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai bentuk dan cara untuk mendidik (Faiz spk., 2020). Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa permainan memberikan berbagai manfaat, termasuk sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini dalam beberapa aspek, seperti aspek emosional, dan kedisiplinan. Permainan anak juga dapat menjadi sarana pengembangan karakter kooperatif anak dan media pembelajaran bagi anak (Harmaen, 2020).

Salah satu warisan budaya yang berasal dari daerah Jawa Barat adalah permainan tradisional atau sering disebut "permainan anak" (Dermawan dkk., 2020). Bagi masyarakat Sunda sebagai suku terbesar di Jawa Barat, permainan anak bukan sekadar bentuk hiburan, tetapi juga bentuk dan cara mendidik (Faiz spk., 2020). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan memberikan berbagai manfaat, termasuk sebagai sarana stimulasi perkembangan

anak usia dini dalam beberapa aspek, seperti aspek emosional dan disiplin. Permainan anak juga dapat menjadi sarana pengembangan karakter kooperatif anak dan media pembelajaran bagi anak.

Dalam penelitian ini di maksudkan untuk mengenalkan budaya tradisional di kalangan halayak ramai karena sudah banyak orang di luaran sana yang kurang mengetahui permainan tradisional tersebut.

Landasan Teori

1. Semiotika

Semiotika merupakan suatu metode analisis yang digunakan untuk menemukan makna dalam suatu tanda (Isnaini, 2022). Menurut (Masrurroh dkk., 2022) simbol atau tanda dianggap merupakan suatu hal yang relatif penting, kehidupan hewan dipahami melalui perasaan, namun perasaan manusia dipengaruhi oleh berbagai konsep, simbol, dan bahasa. Semiotika merupakan ilmu yang mencari cara untuk memberi makna pada suatu tanda. Semiotika juga dapat diartikan sebagai konsep yang mengajarkan manusia untuk mengetahui tanda-tanda dalam objek (Fadiana dkk., 2020).

Tanda menunjukkan suatu hal, hal yang tersembunyi dalam tanda itu sendiri, seperti asap yang di baliknya terdapat tanda yaitu api. Nama semiotika berasal dari bahasa Yunani, *semion* yang berarti tanda, tanda dapat merepresentasikan berbagai hal yang berkaitan dengan objek. Semiotika bertujuan untuk menemukan makna atau arti dari apa pun yang terkandung dalam tanda (Rozi dkk., 2021)

2. Struktur

Semiotika menurut Saussure adalah studi tentang tanda-tanda dalam kehidupan sosial dan hukum-hukum yang mengaturnya. Subjek ini menyampaikan pesan bahwa tanda-tanda diatur oleh hukum-hukum yang ada dalam masyarakat. Saussure menekankan bahwa tanda memiliki makna karena dipengaruhi oleh peran bahasa, dibandingkan dengan divisi-divisi lain seperti adat istiadat, agama, dan hal-hal lainnya (Adam dkk., 2023).

3. Nilai Moral

Berdasarkan hasil wawancara guru dan pemain, dijelaskan bahwa terdapat beberapa permainan seperti *paciwit-lungung*, *ular-ular*, *telur-telur*, karena pada dasarnya belajar dengan

bermain dan bermain untuk belajar. Bermain sambil belajar bukan berarti bermain bebas, melainkan suatu kegiatan yang sengaja dirancang secara terprogram dan memiliki esensi tujuan pembelajaran yang jelas (Sabaria, 2020). Bermain sambil belajar akan membuat anak tidak mudah bosan karena dalam permainan anak akan mendapatkan pengalaman positif agar dapat

Kembangkan diri dan emosi Anda melalui media permainan, teman, orang tua, dan lingkungan. Dalam kegiatan bermain, banyak anak menemukan pembelajaran yang nyata. Dalam kegiatan belajar, anak-anak dapat bernyanyi sambil bergerak. Karena bernyanyi sambil bergerak akan melatih stimulasi anak dan mengasah segala bentuk kecerdasan yang dimilikinya.

4. Permainan Tradisional

Dalam kegiatan permainan tradisional bisa diartikan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang telah ada sejak lama dan diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan ini umumnya menggunakan alat-alat sederhana atau bahkan tanpa alat, serta mengandung nilai-nilai budaya dan kearifan lokal. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki manfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, dan sosial anak

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif deskriptif. dengan lebih mengutamakan penelitian lapangan. Menurut Sugiyono (Salsabila & Nur'aeni, 2024), metode penelitian deskriptif kualitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif dari seseorang yang diteliti. Sumber data penelitian yaitu subjek darimana data diperoleh

Instrumen penelitian adalah alat untuk mengumpulkan data berupa tes, angket/kuesioner yang diperoleh dari proses wawancara atau observasi. Instrumen yang di gunakan dengan wawancara kepada pelaku lapangan untuk mendapatkan hasil yang memuaskan, Sugiyono (2019), Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, seperti kuesioner, wawancara, observasi, dan tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dilihat dari maknanya, semiotika adalah tanda. Studi tentang tanda dan segala sesuatu yang

berkaitan dengannya, bagaimana tanda berfungsi, dan hubungannya dengan tanda-tanda lain (Kasi dkk., 2022). Ada banyak cabang ilmu semiotika, salah satunya dikemukakan oleh Ferdinand De Saussure. Ferdinand menyatakan bahwa tanda bahasa selalu memiliki dua aspek, penanda (signifier) dan petanda (signified).

Permainan tradisional pertama yang diungkapkan oleh pangaping adalah cingciripit, salah satu permainan tradisional anak-anak Jawa Barat yang diekspresikan melalui gerakan dan lagu (Lestari & Putra, 2021). "*Cingciripit tulang tupai dijepit, dijepit rambut pare, rambut pare keluar, jol pa dalang bawa wayang jrekjreknong*" begitulah lirik permainan *ringciripit*, semua anak meletakkan jari telunjuk mereka di telapak salah satu pemain sambil menyanyikan lirik di atas, di akhir permainan anak-anak menentukan siapa yang berperan sebagai "kucing" yang ditandai dengan tertangkapnya salah satu jari anak-anak yang ikut bermain. Jika anak yang berperan sebagai "kucing" berhasil mengejar salah satu temannya yang ikut bermain, maka kegiatan diulang dengan cara yang sama.

Dilihat dari langkah-langkah permainannya, permainan *cingciripit* mengandung aktivitas fisik seperti berlari yang melatih otot-otot tubuh anak, refleks mengangkat jari dari telapak tangan, serta mengandung aspek emosional seperti kebersamaan dan ketaatan pada aturan. Selain itu, terdapat pula manfaat bagi perkembangan aspek sosial, yaitu anak belajar bekerja sama dengan teman atau memahami apa yang dikatakan atau ditentukan dari permainan.

Permainan kedua adalah *paciwit-lungung*, yang merupakan permainan tradisional dari Jawa Barat yang melibatkan aktivitas fisik sederhana, yaitu mencubit punggung tangan satu sama lain. Sesuai dengan konsep permainan ini, permainan ini memiliki tujuan rekreasi dan edukasi, seperti membangun hubungan sosial yang harmonis antar pemain. Aktivitas saling mencubit dengan diiringi lagu menjadi pusat perhatian, yang secara semantis mengandung makna kebersamaan dan kegembiraan yang ingin dibagikan kepada teman-teman. Proses permainan ini adalah setiap pemain mencoba memimpin dengan mencubit tangan pemain lain yang berada di urutan atas secara bergantian. Permainan ini melibatkan kecepatan, ketepatan, dan kehati-hatian. Permainan ini mengandung nilai-nilai seperti kehidupan,

kekompakan, dan membutuhkan kerja sama dalam menyusun urutan cubitan.

Yang ketiga adalah *endog-endogan*, salah satu permainan tradisional Sunda berupa *kawih* atau nyanyian, endog dalam bahasa Indonesia berarti telur. Permainan ini biasanya terdiri dari beberapa orang dengan jumlah minimal 3 orang. Permainan ini tidak memerlukan peralatan apa pun, telur dimainkan dengan cara bertepuk tangan seperti telur dan menumpuknya di atas bersama pemain lain. Permainan Sunda ini dimainkan dengan diiringi lagu "*Egg-endogan peupeus hijt pre, Egg-endogan peupeus huji pre*" ketika mata *kawih* tangan yang dikepal ditembakkan dari bawah, setelah semua tangan tidak dikepalkan. Kemudian anak-anak melanjutkan bernyanyi lagi dengan syair "*Goleang-goleang mata sapi bolotot*". Makna dari permainan ini adalah dapat melatih konsentrasi anak-anak karena mereka harus tahu kapan mereka gila untuk melepaskan tinju mereka.

Ular adalah permainan selanjutnya yang sering dimainkan. *Oray orayan* adalah permainan khas Sunda di mana anak-anak memegang bahu teman-teman mereka di depan mereka, lalu ketika lagu berakhir, salah satu anak akan diambil. Permainan *oray orayan* ini dapat mengembangkan kerja sama, pengendalian diri, keberanian, dan kepercayaan diri anak-anak.

Dapat disimpulkan dari hasil wawancara dan pembahasan di atas bahwa memang benar permainan tradisional seperti *paciwit-lungung*, *ular-ular*, *telur-telur*, *ring-cringip* bukan hanya permainan untuk mengusir rasa jenuh tetapi dibalik itu terdapat hubungan antara penanda atau sesuatu yang dapat ditangkap oleh indra dan pikiran dengan petanda (tanda) yaitu makna yang terungkap melalui konsep, nilai-nilai yang terkandung dibaliknya.

SIMPULAN

Permainan tradisional, terutama yang diselenggarakan di Tatar Sunda, terbukti memiliki makna atau tanda yang tersampaikan secara indah dan halus, yaitu melalui gerakan permainan. Secara tidak langsung, kegiatan ini melatih kemampuan motorik dan psikomotorik anak, sehingga kehadiran permainan ini menjadi salah satu kegiatan yang mampu melestarikan budaya Sunda di era kemajuan teknologi yang semakin pesat. Pada akhirnya, akar pendidikan adalah

keberadaan budaya yang tumbuh dan lestari di setiap daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, R., Lionardo, A., & Lamato, R. (2023). Pesan Moral dalam Konten TikTok Kepolisian @hermanhadibasuki (Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure). *Jurnal Studi Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 3(1), 29–47.
<https://doi.org/10.35912/jasispol.v3i1>.
- Ahmad, & Muslimah. (2021). Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif. *Konferensi Internasional dan Nasional Studi Islam Palangkaraya*, 1(1), 173-186.
- Angelina, M., Rosyidah, U., & Setyawati, A. (2023). Analisis Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika Berbentuk Cerita di Kelas X SMK Negeri Pekalongan. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 4(1), 89–95.
- Astriani, S., Lestari, P. V., Langi, A. A., Sunarya, D., Rozan, S. Z., & Novitasari, N. (2022). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek di Sekolah Motekar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(3), 960–973.
<https://doi.org/10.31571/gervasi.v6i3.4197>
- Aswati, H., Muzammil, R.A., & Syahrani, A. (2022). Kajian Cerita Rakyat dan Nilai Pendidikan Dalam Permainan Tradisional Masyarakat Melayu Kapuas Hulu. *Jurnal Untan*, 1-9.
- Azahra, I. H., F.M Aurelia, N., Azzahra, S. P., & Irmayanti, R. (2023). Upaya Pelestarian Permainan Anak di SMA Yadika Soreang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 32–36.
- Fadiana, M., & Rosalina, D. C. (2020). Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Tunanetra Melalui Pembelajaran Terpadu Semiotik dengan Media Buku Pop-Up. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 373–383.
<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3940>
- Harnia, T. N. (2022). Analisis Semiotika Makna Cinta dalam Lirik Lagu "Tak Sekedar Cinta" karya Dnanda. *Jurnal Metamorfosis*, 9(2), 224–238.
<https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v9i2.1405>
- Hartono, B.T., Wildan, D., & Komariah, S. (2023). Kawih Ayang-Ayang Gung: Sumber Belajar Etnopedagogis Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(2), 122-128.
- Hasen, S. (2020). Investigasi Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi. *Jurnal Teknik Sipil Teoritis dan Terapan*, 27(3), 283–294.