

NGEMONG (Permainan Tradisioanal Sebagai Ajang Kreativitas)

Oleh

Putri Lilis Dyani

putrililisdyani@gmail.com

Departemen Pendidikan Seni Tari – FPSD

Universitas Pendidikan Indonesia

Abstrak

Kebudayaan modern sudah banyak memangkas dengan kejam ruang alami anak untuk bermain, dahulu setiap hari terdengar lagu anak-anak seperti *Tong karo entong dingklik kendi gentong karo maron jun Cir kucarkacir cidui... cir kocar kacir yoban* dimana suara itu...kini yang terdengar *trang...trang...trang...* suara pedang ..dan *dar der dor* suara tembakan dari sebuah game on line warung internet...Anak-anak telah kehilangan hak-haknya untuk bermain. Munculnya arus globalisasi menyebabkan terjadinya perubahan tata nilai tradisional yang didukung oleh hadirnya produk-produk modern yang mempengaruhi tingkah laku anak, dan keberadaan permainan anak tradisional tergantikan oleh bentuk permainan modern dan canggih tersebut, secara langsung mempengaruhi pula seluruh area perkembangan anak dan tidak memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Permainan anak dapat memberikan kebebasan untuk berimajinasi, mengembangkan potensi diri/bakat, dan untuk berkreativitas. Maka motivasi bermain pada anak harus muncul dari dalam diri mereka sendiri dan anak-pun bermain untuk menikmati aktivitas mereka tidak boleh dipaksa. Hadirnya seni tari disini menjadi penting karena seni tari tidak mencetak anak menjadi penari yang professional, tetapi seni tari menjadi jembatan penyampai nilai-nilai pendidikan yang menjadikan anak semakin cerdas, pintar, disiplin, mandiri dan kreatif.

Kata Kunci : Penanaman Nilai Pendidikan, Kreativitas

Pendahuluan

Munculnya gagasan penelitian ini bermula dari sebuah pengalaman lapangan, yaitu hasil pengamatan terhadap fenomena perubahan sosial yang terjadi pada anak-anak secara umum di seluruh penjuru tanah air. Fenomena tersebut bahkan muncul hampir setiap hari baik melalui media sosial maupun langsung dapat disaksikan di kalangan masyarakat. Perubahan fenomena sosial pada anak tersebut selaras dengan perubahan pada seluruh aspek kehidupan di negeri tercinta ini.

Perubahan Fenomena yang terjadi juga kerap muncul dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat dan bahkan dalam bentuk tayangan di media televisi maupun internet. Hal itu sungguh sangat mengkhawatirkan perkembangan jiwa anak-anak, beberapa tayangannya seperti aksi-aksi kekerasan yang terjadi di tengah-tengah masyarakat, langsung bisa

di saksikan oleh anak-anak melalui media tersebut. Beberapa kasus yang dapat mempengaruhi pada

psikologis anak antara lain kasus kekerasan seksual kepada anak-anak semakin merajalela, tawuran yang seakan menjadi budaya keseharian, banyak kekerasan terhadap anak, anak semakin berani dan nekad demi memperoleh apa yang diinginkan, kurang mempunyai etika sopan santun, penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi kurang sopan.

Hasil pencermatan tersebut pengkarya dapatkan terutama banyak ditemukan di lingkungan masyarakat yang hidupnya di kota yaitu lingkungan Kecamatan Lengkong Kota Bandung sebagai sasaran penelitian. Dibeberapa wilayah ini anak-anak termasuk anak orang tua yang berekonomi mapan. Umumnya orang tua mereka memiliki banyak kegiatan, dan waktu luang mereka gunakan untuk

menghadapi kesibukan di luar rumah. Akibatnya para orang tua jarang berada di rumah, dan tidak memiliki banyak waktu luang, sehingga waktu untuk mendampingi anak bermain dipercayakan kepada pembantu yang belum paham mengenai cara mendidik anak yang baik. Selanjutnya sebagai tanda kasih sayang mereka kepada anak-anaknya, digantikan dengan cara memberi berbagai fasilitas mewah yang bersifat modern dan canggih berbasis teknologi sebagai teman bermain agar anak betah tinggal di rumah di kala orang tuanya sedang berada di luar rumah. Adanya fasilitas yang tersedia yang serba modern tersebut, anak-anak dengan cepat dan mudahnya menguasai berbagai bentuk permainan berbasis teknologi yang merambah dunia anak-anak. Beberapa alat berbasis teknologi yang saat ini dimiliki anak-anak pada umumnya adalah handphone, gadget, game on line, dan laptop yang serba canggih berbasis internet. Kehadiran alat-alat teknologi tersebut telah berpengaruh pada gaya hidup anak-anak, bahkan tidak memandang usia kendati masih di bawah usia 10 tahun misalnya mereka telah fasih menggunakannya. Yang kadang kemampuannya melebihi orang tuanya sendiri.

Permainan dan anak merupakan dua dunia yang tidak dapat dipisahkan. Hampir sepanjang hari kehidupan anak selalu dalam kondisi bermain. Bentuk permainan yang di jumpai oleh anak pertama kali tentu adalah bentuk permainan anak tradisional yang diperoleh secara turun temurun di lingkungannya, dengan begitu anak secara alamiah akan bermain dengan permainan tradisional yang hidup dan berkembang di lingkungannya, disamping bentuk permainan yang lain.

Permainan anak-anak merupakan salah satu pendidikan yang diperoleh di luar sekolah yang sangat penting dalam proses sosialisasi, dengan bermain permainan tradisional anak belajar mengenal nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan sebagai dasar pembentuk tingkah laku di usia dewasanya. Bermain dengan teman sebaya dapat mengembangkan rasa berteman, rasa demokrasi, kejujuran, kedisiplinan, kesetiakawanan, rasa persaudaraan dan lain-lainnya. Anak dalam bermain, setiap anggota mempunyai kedudukan yang sama, apakah itu anak orang kaya maupun orang miskin, mereka melakukan tanpa beban, mereka memulainya dengan melakukan hom pi pa

dan sud dengan menggunakan jari guna menentukan siapa yang menang dan kalah untuk menentukan urutan bermain. Dengan bermain menumbuhkan rasa sportifitas dan loyalitas sebagai salah satu anggota dapat ditumbuhkan dan ikut menentukan dan mempertanggungjawabkan. Sebab jenis permainan tradisional cenderung mengikutsertakan banyak anggota bermain, sehingga terasa lebih komperatif, sosialitas, kebersamaan, loyalitas serta solidaritas jika dibandingkan dengan permainan modern yang sebagian besar lebih menjurus pada sikap individualitas.

Permainan anak atau yang sering disebut dengan kaulinan Barudak merupakan salah satu aset budaya bangsa yang harus tetap dilestarikan, agar permainan anak tradisional tetap ada, dikenal dan dapat berkembang sesuai zamannya. Akan tetapi kenyataan di jaman sekarang sulit untuk dilakukan. Dengan masuknya arus globalisasi saat ini, menyebabkan terjadinya perubahan tata nilai tradisional dan di perkuat oleh hadirnya produk-produk modern yang cepat merasuk dan mempengaruhi tingkahlaku dan budipekerti anak-anak, sehingga mempengaruhi keberadaan permainan tradisional pula. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Lickona (1992) yang menyatakan bahwa:

Berdasarkan tanda yang menunjukkan arah kehancuran suatu bangsa yaitu: meningkatnya budaya kekerasan, ketidakjujuran yang membudaya, semakin tingginya rasa tidak hormat kepada sesamanya, melemahnya kohesi sosial, pengaruh peer group terhadap tindakan kekerasan, meningkatnya kecurigaan dan kebencian, penggunaan bahasa yang memburuk, penurunan etos kerja, menurunnya rasa tanggungjawab individu dan warga negara, meningkatnya perilaku merusak diri, dan semakin kaburnya pedoman moral.

Melihat beberapa kendala yang dihadapi oleh keberadaan permainan anak tradisional, maka perlu kiranya ada upaya agar permainan anak tradisional tetap dikenal oleh anak-anak sebagai penerus bangsa, maka permainan tradisional dijadikan jembatan penyampai nilai-nilai pendidikan melalui seni tari dengan menggunakan metode ngemong, karena ngemong sebuah

tindakan dalam rangka mengasuh, melayani, mendidik, dan mengurus anak, dengan tidak memaksakan kehendak kita kepada anak yang diasuh, maka *ngemong* merupakan sebuah metode proses menanam nilai-nilai budi pekerti agar tumbuh benih kreativitas melalui gagasan mengolah tubuhnya sebagai ungkapan pengalaman jiwa. Terutama untuk menanamkan nilai-nilai budaya, norma-norma sosial serta pandangan hidup dalam masyarakat serta lingkungan dalam arti yang luas. Untuk itu yang menjadi permasalahan adalah:

- Nilai-nilai pendidikan apa saja yang terdapat dalam permainan anak tradisional yang dapat ditanamkan kepada anak didik yang sesuai dengan pembangunan dewasa ini.
- Bentuk pembimbingan dan metode yang bagaimana yang sesuai dengan kondisi anak sekarang agar permainan anak tradisional tetap lestari dan bisa menjadi ajang kreativitas

Bentuk permainan anak-anak yang ada di Jawa Barat atau yang disebut *kaulinan urang lembur* (Sunda) terbagi menjadi dua bentuk, yaitu ada yang modelnya bersifat ekspresi seni gerak dan lagu, dimana teks (*syair*) lagu merupakan gambaran atau selalu berhubungan dengan gerakan, yang disebut *kakawihan urang (budak) lembur*. Dan yang kedua berbentuk permainan natural saja, bahkan lebih bersifat keterampilan gerak permainan olah raga dan kompetitif (wawancara: Yukarya, 2016). Adapun *kakawihan urang (budak) lembur* yang masih dikenal di lingkungan Kecamatan Lengkong Kota Bandung sebagai berikut

No	Nama Lagu	Rumpaka (Teks lagu)
1	Tug Tug Brung	Tugtug brung Tugtug brah Buntut maung Panjang rubak Dikenyed kenyed barudak Barudak salawe widak Nyed eng nyed eng Ari nyed nyed nyed eng

2	Trang Trang Kolentrang	Trangtrang kolentrang Silondok paeh nundutan Tikusruk kana durukan Mesat gobang kabuyutan Nyeh prot nyeh prot
3	Sur Ser Sur Ser	Sur ser sur ser Amis cau tacan asak Disuluhun ku baketek Baketek meunag meulahan Meulahan ku peso petok Peso petok gagang timah Naleknok anu di imah
4	Sakentrung Taligung	Sakentrung taligung Peci pecak Tektek dulak tektek wondo Dalem dulah raja songo Kali sanga dombel Kacang diraraweyu tembus keneh Dodol sanah dodol sinih Cirkuciaplak doli do'eng
5	Ambil-ambilan	Ambil ambilan Turugtug hayam samantu Saha nu diambil Kami mah teu boga incu
6	Pacublak Cublak Suweng	Pacublak cublak sueng Suenge tinggulenteng Butata butiti Padati wara wiri Tak sinona ta si tuan Kateluk bungbun Potong kebo pendek Potong kebo tinggi Tingginya gemblang gemblung Mbo erah mbo erah Sisidin maling paku Ta ehem (4x)
7	Ucang-ucang Angge	Ucang-ucang angge Mulung muncang kapapangge Digogok ku anjing gede

		Anjing gede nu palebe Ari gok gok cunggun 2x
8	Tong Malintong	Tong karo entong dingklik kendi gentong karo maron jun Cir kucar kacir cidui... cir kocar kacir yoban
9	Ning Nong Ning Ja	Ning nong ning ja Toroktok embek janggotan Pa Kuwu kariyaan Laukna lauk bilatung Kejona kejo gandrung Trang trung bedog rumpung Trongtrang bedog rompak Het het oleh olehan Bulu kekek heheotan Joli joprak dodo liong Badung bang pak weow

Adapun bentuk permainan anak yang masih dikenal oleh anak dan masyarakat di lingkungan Kedamatan Lengkong Kota Bandung sebagai berikut:

N o	Nama Permainan	Nilai Yang terkandung
1	Alung Buyung	- Melatih kerja sama antara teman sekelompok, gotong royong - Melatih keterampilan diantaranya: melempar bola, menangkap bola - Sebagai hiburan dan olah raga secara tidak langsung - Melatih sportivitas dan memperkuat tubuh bagi yang menjadi kuda - Melatih keseimbangan dan kekuatan otot kaki

2	Peupeusingan	- Membina keakraban, sebagai hiburan, kelincahan
3	Egrang	- Keseimbangan, kelincahan, keberanian, sebagai hiburan
4	Congkak	- Kesabaran, konsentrasi, kedisiplinan
5	Perepet jengkol	- Kebersamaan, hiburan, kesetiakawanan
6	Sasalimpeuta n	- Melatih kerjasama, melatih kedisiplinan, melatih kekuatan, melatih kebersamaan, kesetiakawanan
7	Loncat karet	- hiburan, kelincahan
8	Babandringa n	- Hiburan, melatih keterampilan melempar, melatih ketelitian, kesabaran
9	Slepdur	- melatih kerjasama, melatih keuletan, menuntut sportifitas
10	Main kaleci	- Melatih konsentrasi
11	Sapintrong	- Kebersamaan, hiburan, kesetiakawanan

Bentuk permainan tersebut diatas, tentu akan bermanfaat pada perkembangan jiwa anak bila dilakukan secara terus menerus dan sesering mungkin karena dengan sering digunakan untuk bermain dengan teman sebayanya maka jiwanya akan tertanam atau tumbuh jiwa yang sportif, sabar, disiplin, setiakawan, lincah, ulet, trampil, kebersamaan, rukun, kerjasama, semangat dan sebagainya. Untuk itu perlu bentuk permainan ini di kenalkan agar permainn anak menjdi seimbang antara permainan tradisonal dan modern.

Metode yang digunakan dalam pembimbingan ini adalah metode *ngemong*. *Ngemong* (dibaca: ngēmong) merupakan bagian dari sistem tradisi mendidik anak. Di Sunda Momong, *ngamomong* (kamus bahasa Sunda) : ngogo asalna tina kecap *Mong* (Jawa) artinya dimong: diurus, hade hade, dititenan. Secara konseptual *ngemong* dalam konsep pembimbingan ini mengandung makna dan pola tindakan dalam rangka mengasuh, melayani, mendidik, dan mengurus anak, dengan tidak memaksakan kehendak kita kepada anak yang diasuh, maka *ngemong* adalah sebuah metode proses menanam benih kreativitas pada anak melalui bentuk

permainan guna membantu menumbuhkan kreativitas di usia dini. Dalam pelaksanaannya seorang pembimbing tidak memberi contoh-contoh, tetapi yang dilakukan terus bisa menggali kemampuan anak sehingga sebagai pembimbing tugasnya menggali potensi, dan memberi motivasi agar anak tumbuh kemampuan kreativitasnya, anak yang kreatif tentu budi pekerti baik. Metode Ngemong mengembangkan konsep Ki Hajar Dewantara yang dalam teorinya menerapkan metode Among (1994:137,3)

Metode Among (tut wuri handayani) yaitu mendidik anak dengan memberikan kebebasan, namun memiliki keterikatan. Artinya perhatian dan semangat lebih dominan dari pihak guru, sedangkan anak dibiasakan mencari dan belajar sendiri, serta bergantung kepada disiplin, tugas guru mengamati-amati serta mendorong anak lebih berfungsi dan berprestasi.

Sawyers (1995:85) mengatakan bahwa permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak, belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Disamping itu juga permainan dapat memberikan kebebasan untuk berimajinasi, mengembangkan potensi diri/bakat, dan untuk berkreaitivitas. Motivasi bermain pada anak harus muncul dari dalam diri mereka sendiri dan anak-pun bermain untuk menikmati aktivitas mereka tidak boleh dipaksa. Untuk memperkuat materi permainan sebagai ajang kreativitas yang dapat mempengaruhi budi pekerti maka dalam kegiatan ini, pengkarya yang jelas mengkaji kembali tentang teori yang dikemukakan oleh Montessori, mengungkapkan bahwa dalam pengembangan kurikulum bagi anak usia dini diperlukan pengembangan beberapa area, yaitu yang berhubungan dengan keterampilan hidup (*practical life*), pelatihan sensorik (*sensorial training*), matematika (*mathematic*), pelatihan budaya (*cultural training*), dan bahasa (*language*). Terkait dengan hal tersebut dalam pelaksanaan kegiatan bermain sangat tergantung pada periode sensitif dan ketertarikan yang dialami oleh masing-masing anak.

Menumbuhkan Kreativitas Anak

Ditinjau dari segi produk, kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu

yang baru. Baru disini dapat diartikan baru bagi si pencipta itu sendiri. Kreativitas bagi anak yang baru tumbuh, hendaknya kreativitas yang ditampilkan dipandang sebagai suatu proses yang mendapatkan perhatian yang utama. Kita sebagai pembimbing belum perlu berharap hasil coretan yang hebat serta kreasi yang lain yang dapat memberikan manfaat praktis. Namun yang penting adalah kesenangan dan minat anak untuk berkreasi, sebab dengan terlalu menuntut hasil ciptaan memunuh kemampuan kreatifnya dan mengurangi kenikmatan untuk mengungkapkan gagasan berkreasi, bagi anak berkreasi sekaligus merupakan rekreasi.

Untuk merangsang tumbuhnya kemampuan kreativitasnya dilakukan proses pembimbingan dengan menggunakan metode ngemong dengan langkah:

1. Mengenalkan bentuk permainan tradisional dan lagu kaulinan urang lembur.

Kegiatan ini berupa kegiatan bermain (praktik) dalam bentuk mengenalkan kembali bentuk permainan tradisional dan lagu kaulinan urang lembur, yang hampir terlupakan dan yang masih hidup di lingkungannya. Dengan mengajaknya bermain melalui bentuk permainan tersebut, sesering mungkin, diharapkan anak mulai terbangun rasa kesetiakawanan, kebersamaan antar teman sebaya, keuletan kecekatan, kebersamaan, kerjasama dan sebagainya. Gagasan dengan membiasakannya bermain dengan teman sebayanya, pengkarya berharap nilai-nilai yang terkandung dalam bentuk permainan tersebut bisa membantu menanam nilai budipekerti dan akhirnya bisa mendasari pola hidup dan mempengaruhi tingkah laku dan budipekerti yang baik. Adapun nilai yang terkandung dalam bentuk permainan tersebut diantaranya nilai-nilai gotong royong, disiplin, percaya diri, kebersamaan, kesetiakawanan, kejujuran, keberanian, dan lain sebagainya.

2. Menumbuhkan dan Mengembangkan Kreatifitas

Berupa kegiatan bermain dimana anak melakukan kreasi tertentu terhadap suatu obyek setelah mendapat stimulus atau

rangsang, misalnya dengan melihat gambar atau film anak-anak, anak diajak untuk menafsirkan kembali apa yang di lihat, dan anak muncul gagasan membuat kostum Power Rangers dari bekas kardus minuman, membuat topeng Saras 008 dari kardus, membuat mahkota raja dari daun-daun kering, membuat baju rompi dari kresek bekas, menggabungkan potongan benda sehingga menjadi bentuk misalnya rumah-rumahan, burung, kapal terbang, mobil-mobilan dan sebagainya. Tentunya tidak lupa anak diminta menafsirkan gerak dari masing masing hasil karyanya, tugas seorang pengkarya (koreografer) tetap harus bertanya berbagai pertanyaan yang tujuannya melatih anak berani bicara dan melatih anak bertanggung jawab kepada apa yang ia sedang pikirkan dan kerjakan. Kegiatan ini bertujuan, melatih daya ingat, melatih kepekaan, melatih kesabaran, melatih bicara dengan mengungkapkan imajinasi kreatifnya, melatih percaya diri, melatih kecepatan berpikir, dan melatih keberanian.

3. Dongeng atau ceritera bersambung
Pelaksanaannya berupa kegiatan bermain, dimana pengkarya mengawalinya dengan sebuah ceritera, dan semua anak menyimaknya. Kegiatan selanjutnya anak diminta mengulang kembali ceritera yang telah didengarnya per bagian. Kemudian setiap anak menambahkan ceritera selanjutnya bagian perbagian hingga ceritera selesai. Menanyakan siapa tokoh dalam ceritrea tersebut dan sebagainya. Kegiatan tersebut bertujuan melatih daya ingat dan melatih keberanian berbicara di depan teman-teman sekelasnya.
4. Permainan drama kreatif
Berupa kegiatan permainan di mana anak dapat mengekspresikan diri melalui peniruan terhadap tingkah laku orang, hewan, tanaman, benda bergerak seperti kereta api, mobil, sepeda dan sebagainya. Selanjutnya anak diminta menyusun kalimat gerak hasil rangsang tingkah laku hal-hal tersebut diatas. Hal ini dapat membuat mereka memahami dan menghadapi dunia seperti bermain peran misalnya menjadi seorang ibu yang

mengasuh anak, menjadi dokter-dokteran, menjadi nenek-nenek, menjadi guru, pedagang, dan sebagainya. Kegiatan tersebut bertujuan melatih keberanian dengan mengungkapkan gagasan berupa gerak di depan teman-temannya, menyaksikan tampilan karya temannya dan memberikan penilaian (melatih menghargai karya orang lain)

5. Gerak Sebagai Ungkapan Gagasan

Hal yang dilakukan yaitu berupa kegiatan bermain yang lebih menggunakan otot-otot besar seperti permainan menirukan seorang raja yang sedang berjalan atau gerak kelinci yang sedang meloncat, atau menirukan gerak pohon yang tertiuip angin dengan tempo yang lambat, sedang dan cepat. Langkah selanjutnya teman-teman yang lainnya menirukan gerakan yang telah di lakukan hingga hafal kemudian disusun berdasarkan gerakan yang telah dibuat. Kegiatan bermain dilakukan ada yang di pasir, air dan di lumpur. Tujuan kegiatan tersebut yakni menumbuhkan kemampuan kreatif, melatih percaya diri, melatih keberanian, melatih memahami ruang, melatih memahami irama, keseimbangan, membangun kepekaan, kreatifitas dan sebagainya.

6. Melatih Berani Bicara

Kegiatan yang dilakukan berhubungan dengan pertanyaan terbuka, menjawab pertanyaan dengan sentuhan panca indra, pertanyaan tentang apa yang dilihat, pertanyaan yang membutuhkan beragam jawaban dan pertanyaan yang berhubungan dengan suatu proses atau kejadian. Tujuan kegiatan ini diharapkan dapat melatih daya ingat, melatih berbicara, melatih keberanian, melatih disiplin.

Langkah selanjutnya pada tahap ini dinamakan tahap pembentukan karena proses penanamam untuk mengenalkan bagaimana mengolah tenaga ruang dan waktu bergerak untuk membentuk struktur suatu ide/gagasan yaitu menempatkan gerakan-gerakan di dalam suatu bentuk susunan gerak sesuai konsep pembelajaran yang dirancang. Selanjutnya anak diminta anak untuk mengorganisir ragam gerak tersebut dengan stimulus yang dipilih yaitu macam-macam gerak

burung yang dilihat dan bentuk gerak permainan yang dikembangkan setelah mendapat bimbingan oleh pengkarya. Selanjutnya setiap gerak yang dipilih diberi nomor misalnya gerak burung sedang terbang diberikan nomor 1, gerak burung yang sedang berjalan di dahan gerak nomor 2, gerak burung sedang melompat diatas dahan gerak nomor 3, gerak burung sedang mandi gerak nomor 4, gerak burung sedang makan gerak nomor 5. Syarat pertama yang harus dilakukan adalah semua anak-anak yang terlibat harus hafal gerak yang telah disepakati sekaligus nomor dalam setiap gerak mewakili gerak apa, misal gerak nomor 1 anak harus melakukan gerak terbang sesuai contoh yang diperagakan temannya, kemudian gerak nomor 4 anak harus melakukan gerak burung sedang mandi sesuai gerak yang telah ditentukan, gerak nomor 3 berarti gerak burung melompat diatas dahan dan sebagainya maka seandainya anak menginginkan atau menulis angka 2 3 4 1 5 maka anak harus bergerak

- 2 = gerak burung yang sedang berjalan di atas dahan
- 3= gerak burung sedang melompat diatas dahan
- 4 =gerak burung sedang mandi
- 1 =gerak burung sedang terbang
- 5 = gerak burung sedang makan

Untuk permainan komposisi gerak maka kegiatan diatas bisa di susun berdasarkan jumlah gerak dan keinginan anak menjadi susunan tari burung ciptaan anak. Misalkan anak selanjutnya menginginkan susunan gerak dengan angka sebagai berikut

1 3 4 5 1 2 4 5 3 1,
 2 2 1 3 5 4 1 2 3 4,
 5 5 5 1 2 3 4 5 2 1,
 3 2 1 5 1 4 3 5 2 1 1

artinya anak harus melakukan gerak seperti tabel sebagai berikut:

Angka sebagai nama gerak	Nama Gerak yang harus dilakukan	Gerak Yang dilakukan anak berdasarkan angka yang sudah disepakati
--------------------------	---------------------------------	---

	sesuai angka	
1 3 4 5 1 2 4 5 3 1	1	gerak burung sedang terbang,
	3	gerak burung sedang melompat diatas dahan
	4	gerak burung sedang mandi
	5	gerak burung sedang makan
	1	gerak burung sedang terbang
	2	gerak burung sedang berjalan diatas dahan
	4	gerak burung sedang mandi
	5	gerak burung sedang makan
	3	gerak burung sedang melompat diatas dahan
	1	gerak burung sedang terbang
2 2 1 3 5 4 1 2 3 4	2	gerak burung sedang berjalan diatas dahan
	2	gerak burung sedang berjalan diatas dahan
	1	gerak burung sedang terbang,
	3	gerak burung sedang melompat diatas dahan
	5	gerak burung sedang makan
	4	gerak burung sedang mandi
	1	gerak burung sedang terbang,
	2	gerak burung sedang berjalan diatas dahan
	3	gerak burung sedang melompat diatas dahan
	4	gerak burung sedang mandi
5 5 5 1 2 3 4 5 2 1	5	gerak burung sedang makan
	5	gerak burung sedang makan
	1	gerak burung sedang terbang,
	2	gerak burung sedang berjalan diatas dahan
	3	gerak burung sedang melompat diatas dahan
	4	gerak burung sedang mandi
	5	gerak burung sedang makan
	2	gerak burung sedang berjalan

		diatas dahan
	1	gerak burung sedang terbang,
3 2 1 5 1 4 3 5 2 1 1	3	gerak burung sedang melompat diatas dahan
	2	gerak burung sedang berjalan diatas dahan
	1	gerak burung sedang terbang,
	5	gerak burung sedang makan
	1	gerak burung sedang terbang,
	4	gerak burung sedang mandi
	3	gerak burung sedang melompat diatas dahan
	5	gerak burung sedang makan
	2	gerak burung sedang berjalan diatas dahan
	1	gerak burung sedang terbang,
	1	gerak burung sedang terbang,

Desain tersebut agar tidak monoton dan kelihatan indah maka anak diarahkan agar diulang 3 atau 4 kali dengan tempo gerak yang berbeda, ruang gerak yang berbeda dalam menggunakan atau mengolah tenaga, ruang, dan waktu, arah hadap, posisi tinggi, rendah, dan pola lantai: garis lurus, melengkung, diagonal, sik-sak, bundar.

Kesimpulan

Mengingat bentuk permainan di Jawa Barat sangat banyak maka dalam karya ini dibatasi bentuk permainan yang masih di kenal baik yang menggunakan Syair lagu atau kakawihan urang lembur yang ada di lingkungan Kecamatan Lengkong Kota Bandung. Permainan yang masih dikenal tersebut adalah Alung Buyung, Peupeusingan, Egrang, Congkak, Perepet jengkol, Sasalimpeutan, sapintrong, loncat karet, Babandringan, Slepdur, Main kaleci dan s Tug Tug Brung, Trang Trang Kolentrag, Sur Ser Sur Ser, Sakentrung Taligung, Ambil-ambilan, Pacublak Cublak Suweng, Uchang-ucang Ange, Tong Malintong, Ning Nong Ning Ja. Sedangkan sasaran yang menjadi obyek pada karya ini adalah anak-anak yang berumur sekitar 5-10 tahun. Namun pembatasan tersebut tidak bersifat mutlak, sebab anak dilingkungan manapun terutama di daerah sasaran banyak anak kecil yang senang mengikuti kakak-kakaknya bermain. Sehingga anak-anak tersebut bisa memainkan bentuk permainan tradisional yang di mainkan oleh kakaknya.

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional sangat penting dalam pembentukan kepribadian anak yang hal ini sangat penting pula untuk menangkal datangnya pengaruh-pengaruh asing yang masuk melalui dari media televisive maupun internet. Tingkat pengenalan siswa terhadap permainan tradisional yang diberikan untuk anak-anak kebanyakan sudah tidak dikenal bentuk bermainnya, kebanyakan kenal karena pernah dengar saja dari orang tua yang pernah mengajarkan dan oleh anak tidak dihiraukan, karena merasa ketinggalan jaman yang disebabkan mau bermain sudah tidak arena untuk bermain, ruang yang ada kebanyakan adalah gang-gang kecil yang banyak motor lewat. Dari hasil penelitian bahwa bentuk permainan perlu dilestarikan dan dibina keberadaannya agar tetap digemari oleh anak-anak, mengingat penting bentuk permainan ini lestari dan keberadaan nilai yang terkandung sangat bermanfaat bagi perkembangan jiwa maka diharapkan terutama pemerintah daam hal ini Departemen Pendidikan dan Kebudayaan melalui ceramah, perlombaan maupun penataran, dengan begitu dapat mengingatkan kembali kepada masyarakat bahwa kita mempunyai bentuk permainan tradisional yang sangat bernilai.

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini sangat penting dalam pembentukan kepribadian anak yang mandiri, ceria, melatih mengerti sikap mau mengalah, social, berteman, kegotongroyongan, dewasa berpikir dan kreatif. Tentu saja hal ini sangat berlawanan dengan berbagai jenis permainan “modern” yang banyak dimainkan yang menitik beratkan kepada sikap egois dan menonjolkan ke “aku”annya.

Daftar Pustaka

- Lickona, T. 1992. *Educating for Character, How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books, New York
- Ki Hajar Dewantara, (1994), *Kebudayaan Bagian II*, Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa, Yogyakarta.
- Sawyer, L.B. (1995), “Internal Auditor, An internal; audit philosophy”, August, pp.46-55.