

**PEMANFAATAN NYANYIAN KAULINANDALAM PEMBELAJARAN BAHASA
SUNDA DI TK, STRATEGI PENGEMBANGAN KARAKTER
BERBASIS BUDAYA LOKAL**

Oleh :

Winti Ananthia, Endah Silawati, Ardiyanto

Abstrak

Artikel ini membahas mengenai pemanfaatan *nyanyian kaulinan* Sunda dalam pengembangan kemampuan bahasa Sunda dan pengembangan karakter berbasis budaya lokal di TK. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kian tidak populernya bahasa Sunda bahkan di kalangan masyarakat Sunda sendiri. Padahal bahasa Sunda merupakan jembatan terhadap budaya Sunda yang memiliki nilai-nilai kearifan lokal dalam pendidikan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penguasaan kosa kata Bahasa Sunda Anak Usia Dini mengalami peningkatan setelah mengikuti kegiatan *nyanyian kaulinan Sunda*, dan metode tersebut dapat digunakan dalam mengembangkankarakter anak usia dini, diantaranya dalam aspek spiritual, personal, sosial, dan cinta lingkungan.

Kata Kunci: *Nyanyian kaulinan*, bahasa Sunda, karakter, Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Pemahaman mengenai bahasa merupakan salah satu jalan dalam memahami identitas budaya masyarakat penutur bahasa tersebut. Ketika masyarakat melupakan bahasa dan budayanya, maka akhirnya mereka akan bingung dalam mempersepsikan identitas diri mereka sendiri. Hal ini terjadi dalam masyarakat Sunda yang semakin melupakan bahasa Sunda, apalagi budaya Sunda (Rosidi, dalam Martini, 2009). Padahal sebenarnya budaya Sunda mengandung nilai-nilai kearifan lokal dalam pendidikan. Pada umumnya nilai-nilai tersebut diajarkan secara tersurat pada anak melalui berbagai permainan tradisional. Kata tradisional yang melekat pada konteks permainan yang dimaksud adalah menyiratkan

warisan tradisi dari khazanah permainan rakyat berbasis etnisitas dan kekayaan alam sekitar. Karena itu, bahasa menunjukkan bangsa dan penghilangan bahasa sama halnya dengan penghilangan bangsa dan budaya (Sudaryat, 2013).

Faktanya, permainan tradisional makin ditinggalkan oleh generasi saat ini. Bahkan beberapa harian umum sempat pula memuat artikel yang selaras dengan hal ini. Diantaranya salah satu harian umum nasional pada 2008 lalu telah mencoba menyurvei pada kalangan remaja yang berdomisili di perkotaan di Indonesia dari Aceh hingga Jayapura secara acak dari sekitar 800an responden melalui telepon (Saputra, 2008). Berdasarkan survei tersebut ditemukan bahwa semakin sedikit yang masih mengenalipermainan tradisional ini. Mayoritas menghabiskan

waktu bermainnya dengan dunia digital dan bertendensi *soliter* atau menyibukan diri dalam dunia layar TV dan komputer (*game*). Bahkan bermain ke *mal* sebagai area yang sangat familiar pada kalangan anak juga remaja perkotaan dibanding di taman kota, alun-alun, lapangan sekolah mau pun ruang publik lainnya.

Kekhawatiran tersebut tidak perlu terjadi jika budaya dan bahasa Sunda dikenalkan sejak dini. Salah satu permainan yang menarik untuk digunakan sebagai metode pembelajaran anak usia dini adalah *nyanyian kaulinan Sunda*. Permainan ini menggabungkan antara permainan, lagu dan gerak. Metode ini sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain (Abidin, 2009). Permainan ini pun diasumsikan sangat tepat jika digunakan sebagai metode dalam pengembangan bahasa Sunda sejak dini, karena menggunakan syair-syair sederhana dalam bahasa Sunda.

Pemerolehan bahasa, baik bahasa ibu ataupun bahasa kedua pada usia dini merupakan periode yang sangat berkembang pesat. Masa puncak untuk mempelajari bahasa adalah dari lahir hingga usia enam tahun. Kemampuan bahasa yang pertama kali diperoleh anak adalah kemampuan bahasa ibu yang menyangkut kemampuan mendengar dan berbicara. Kemampuan ini menjadi dasar

dalam pengembangan kemampuan bahasa lainnya yaitu membaca dan menulis. Keempat kemampuan tersebut saling bersinergi dan mempengaruhi satu sama lain. Sesuai dengan penelitian klasik Logan dkk. (1972) yang menemukan bahwa anak yang kemampuan dasar bahasanya tinggi, begitu pun sebaliknya. Karena itu, pembelajaran bahasa pada usia dini adalah masa yang sangat efektif untuk dilakukan.

Bahasa Sunda merupakan jembatan dalam memahami nilai-nilai budaya lokal Sunda. Pengembangan pendidikan karakter sejak dini akan dinilai efektif jika didasarkan pada kearifan lokal (*local wisdom based education*) yang berpijak pada keyakinan bahwa setiap komunitas mempunyai serangkaian nilai luhur lokal sekaligus strategi dan teknik tertentu yang dikembangkan untuk menjalankan kehidupan sesuai dengan konteksnya (Subagbud, 2013). Pendidikan karakter berbasis budaya lokal sangat dibutuhkan untuk mengembangkan kualitas moral dan kepribadian.

Melalui kajian pemanfaatan *nyanyian kaulinan Sund* dalam pembelajaran bahasa Sunda dan pengembangan karakter untuk anak usia dini ini, diharapkan dapat menghasilkan suatu metode pembelajaran di TK yang mengembangkan karakter anak dengan berbasis budaya lokal. Hasil penelitian ini

diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam pelestarian budaya dan bahasa Sunda yang kian tidak populer.

PERMASALAHAN

Bahasa Sunda yang merupakan jembatan dalam mempelajari budaya Sunda kian tidak populer, bahkan orang Sunda sendiri mulai membunuh bahasa ini dengan enggan menggunakannya (Rosidi, dalam Martini, 2009). Untuk melestarikan bahasa dan budaya Sunda diperlukan banyak upaya, salah satunya melalui penelitian ini yang mengkaji pemanfaatan *Nyanyian Kaulinan Sunda* sebagai salah satu metode pembelajaran di TK. Batasan permasalahan penelitian ini menitikberatkan pada pemanfaatan *Nyanyian Kaulinan Sunda* dalam mengembangkan kemampuan kosa kata Bahasa Sunda di TK dan pengembangan karakter yang dapat dilakukan melalui metode tersebut.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Pemerolehan Bahasa Anak Usia Dini

Seperti halnya aspek perkembangan lain, bahasa pun tidak serta merta diperoleh seorang individu secara langsung, tapi bertahap seiring dengan aspek perkembangan yang lainnya. Proses anak mulai mengenal komunikasi dengan lingkungannya secara verbal disebut

dengan pemerolehan bahasa anak. Pemerolehan bahasa pertama anak terjadi bila anak yang sejak semula tanpa bahasa kini telah memperoleh satu kemampuan bahasa. Pemerolehan ini lebih mengarah pada fungsi komunikasi daripada bentuk bahasanya dan mempunyai ciri kesinambungan serta memiliki suatu rangkaian kesatuan, yang bergerak dari ucapan satu kata sederhana menuju gabungan kata yang lebih rumit.

Menurut kaum nativistis yang diwakili oleh Noam Chomsky (Yasin, 2003), kemampuan bahasa adalah sesuatu yang diturunkan. Lingkungan hanya memiliki peran kecil dalam pemerolehan bahasa. Anak sudah dibekali apa yang disebut peranti penguasaan bahasa (LAD). Sedangkan menurut kaum behavioristis yang diwakili oleh B.F. Skinner memandang kemampuan berbicara dan memahami bahasa diperoleh melalui rangsangan lingkungan (Yasin, 2003). Anak hanya merupakan penerima pasif dari tekanan lingkungan. Anak tidak memiliki peran aktif dalam perilaku verbalnya. Perkembangan bahasa ditentukan oleh lamanya latihan yang disodorkan lingkungannya. Anak dapat menguasai bahasanya melalui peniruan. Belajar bahasa dialami anak melalui prinsip pertalian stimulus-respon. Sedangkan kaum kognitif yang diwakili oleh Jean Piaget berpendapat

bahwa bahasa bukan ciri alamiah yang terpisah melainkan satu di antara beberapa kemampuan yang berasal dari pematangan kognitif (Yasin, 2003). Lingkungan tidak besar pengaruhnya terhadap perkembangan intelektual anak. Yang penting adalah interaksi anak dengan lingkungannya.

Dari ketiga pandangan mengenai pemerolehan bahasa tersebut bisa disimpulkan bahwa hereditas dan lingkungan merupakan faktor yang menentukan kemampuan bahasa anak. Selain itu, aspek perkembangan lain, terutama kognitif, turut mempengaruhi kemampuan bahasa anak.

Perkembangan bahasa anak berlangsung melalui suatu proses dan tahapan tertentu. Meskipun perkembangan bahasa setiap anak memiliki keunikan tersendiri, tapi pada umumnya proses dan tahapan tersebut dilalui oleh semua anak. Terkecuali bila ada faktor penghambat perkembangan seperti sakit atau faktor bawaan.

Dari pembagian tahapan menurut Logan dkk. (1972), anak TK masuk pada tahapan ekspansi, kesadaran struktur dan respon otomatis. Jika dilihat dari pembagian tahapan menurut Logan dkk (1972), bisa disimpulkan bahwa anak TK dengan rentang usia 4 s.d. 6 tahun idealnya sudah bisa menyusun kalimat-kalimat kompleks dan gabungan mesti masih terbatas serta sudah mengetahui struktur

sederhana kalimat. Hal ini sesuai dengan pendapat para ahli psikolinguis, yang menyatakan bahwa sampai dengan umur empat tahun, anak-anak sudah menguasai kosa kata, gramatika, makna semantis/paragmatis, dan wacana yang berhubungan dengan pengalaman mereka sehari-hari (Miller dalam Yasin, 2003). Mereka mulai mahir mengkomunikasikan ide-idenya dan memberi respon pada orang yang berbicara padanya. Fase *egocentric speech* mulai ditinggalkan dan anak mulai memasuki *sosialize speech* (Yusuf, 2004).

2. Bermain dan Permainan Tradisional dalam Konteks Pembelajaran Anak Usia Dini

Bermain, permainan dan mainan sangat akrab pada anak-anak dan dewasa dari masa ke masa. Aktivitas ini berlangsung di berbagai belahan dunia dan beragam etnis. Bermain merupakan aktivitas manusia yang berevolusi sejalan dengan usia manusia di dunia. Bermain dicirikan dengan kesenangan, aktivitas senggang, hiburan, interaksi sosial hingga berfungsi sebagai wahana pendidikan: transmisi nilai dan norma sosial, juga pengembangan imajinasi serta kreativitas. Permainan mendekatkan pemahaman akan keteraturan, awal hingga akhir: sebuah alur, ketaatan, harmoni, demokratis, partisipatif, dalam jenis hingga fungsinya

yang spesifik. Transmisi pengenalan sistem permainan ini pada anak-anak mayoritas disampaikan melalui budaya lisan pada masyarakat di berbagai etnis. Sedikit diantara permainan tradisional ini dipresentasikan dalam berbagai jenis naskah kuno. Suatu permainan: tentang sistem, syair dalam wujud lagu maupun pantun, alat dan teknologi pembuatan hingga material lokal yang digunakan diperkenalkan langsung antar generasi secara langsung (*learning by doing, learning by playing, learning by participating*). Ada pun pilihan tempat bermain memberikan karakteristik dalam pembentukan suatu jenis permainan dan mainan, misalnya di lokasi perbukitan, persawahan hingga tepi pantai dan bibir tebing curam (*gantole, buggy jumping* yang eksrtim dan memicu adrenalin). Energi alam pun dimanfaatkan sebagai sarana, baik unsur angin, air, api, tanah, ketinggian kontur tanah dan lainnya. Namun aspek bahasa pada proses transmisinya dan dalam proses memainkan suatu jenis permainan memiliki peranan penting. Berdasar pada keterampilanperolehan bahasa, maka pengetahuan diperoleh (umumnya bahasa Ibu atau bahasa daerah). Bahasa tentunya memiliki peran yang strategis dan konstruktif.

Aktivitas bermain dalam kerangka permainan tradisional dominan

menggunakan area luar rumah sebagai sarana gerak dan interaksi (lingkungan sekitar). Disamping itu permainan mayoritas dimainkan dalam sekelompok anak. Mainan berkenaan dengan alat, jenis, media dan teknik pembuatan, dan berbagai aspek yang berkaitan dengan kreatifitas, kinestetik, estetika, retinal (visual) hingga teknologi sederhana dalam proses pembuatannya dan sejarah di setiap daerah dan etnis. Mainan merupakan representasi dari budaya artefak (kebendaaan). Permainan tradisional disetiap etnis kerap memiliki kesamaan dari aspek sistem bermain, alat dan bahan, hingga pilihan waktu bermainnya. Bermain pada masyarakat lama berfungsi untuk melestarikan sejumlah nilai dan sarana pertalian sosial. Beberapa diantaranya bernuasakan mistis dan sakral. Makro kosmos dan mikro kosmos pada era-era pra modern berpengaruh pada dunia permainan tradisional ini. Pemegang otoritas pewarisan lebih demokratis dan partisipatif, artinya siapa pun orang tua dan atau generasi di atas kalangan anak-anak kerap menjadi agen transmisi pada kalangan selanjutnya. Otoritas pewarisan tidak tergantung pada posisi, derajat atau hirarki seseorang karena permainan tradisional ini banyak ditemukan di masyarakat biasa. Meskipun beberapa diantaranya dapat ditemukan kalangan tinggi dari suatu kerajaan atau keraton.

Pada proses perkembangannya pun dapat menyebar dan beradaptasi ke luar istana yang menyebar pada berbagai kalangan masyarakat.

Mainan tradisional ini merupakan bagian dari budaya visual dan diidentikan dengan budaya material. Termasuk pengejawantahan budaya populer, iklan, desain, *craft* (kriya) dan lainnya. Budaya material menjadi penting kedudukannya, karena produknya, disebut artefak, objek, benda (*things*), barang (*goods*). Hal inisungguhnya merefleksikan nilai dan pengaruhnya. Mainan ini yang merupakan artefak merefleksikan nilai dan pengaruh yang dianggap penting oleh pembuat serta komunitas penggunaannya dalam masa dihasilkannya artefak bersangkutan (Sachari, 2010).

Artefak mainan berbasis tradisi atau material pun dianggap sebagai sarana *statements culture*. Terutama artefak yang oleh komunitas atau etnis atau masyarakatnya (bangsa) dianggap penting dan bernilai. Mainan tradisional sebagai penanda budaya biasanya merupakan artefak yang memiliki kualitas estetika, merepresentasikan pencapaian keterampilan, penguasaan teknik dan pemanfaatan material yang cerdas dan kreatif (Sachari, 2010).

Sejumlah pemerhati mainan, para pendidik dan budayawan serta beberapa institusi mulai menoleh kembali akan

pentingnya permainan tradisional sebagai saran pendidikan yang membumi dan sesuai dengan jati diri bangsa, yang mementingkan keselarasan manusia dan alam sekitar, juga yang sarat nilai untuk diwariskan lintas generasi. Hampir disetiap etnisitas di Indonesia memiliki beragam permainan yang kaya. Basis permainan tradisional pada konteks globalisasi, regionalisasi hendaknya mampu menjadikan anak-anak Indonesia agar lebih sadar pada kekayaan sejarah, budaya, serta keragaman alam maupun teknologi sederhana masa lalu untuk mengembangkannya serta menyebarkanluaskannya saat ini dan di masa yang akan datang.

Berdasar pada permainan tradisional ini sejumlah disiplin ilmu, sejumlah informasi, beberapa keterampilan dapat diperkenalkan. Permainan tradisional pada konteks ini merupakan media pembelajaran yang efektif dalam pembentukan karakter dan kepribadian individu (Alif, 2013). Setidaknya melalui pengenalan sedini mungkin dan sesegera mungkin, permainan tradisional ini menjadi wahana pendidikan yang lebih komplit dan holistik. Disamping dapat difungsikan sebagai senjata penyadaran terhadap ideologi kapitalisme dengan panglimanya, yakni: konsumsi. Setidaknya dapat mengembalikan kesadaran untuk lebih produktif, kreatif, tanggap, selaras

dengan budaya serta alam, terutama bersimpatik dan berempati terhadap sosial sekitarnya dalam kemasan atau sarana bermain, permainan maupun mainan.

Disamping itu permainan tradisional (sejak pra persiapan, permainan dan pewarisannya) membantu menumbuhkan kecerdasan visual *spasial* yakni keterampilan berpikir teknik dasar dalam pengaksesan, pemrosesan, penyajian atau kehadiran suatu informasi. Kecerdasan pandang-ruang ini, merupakan kecerdasan yang berbeda dari aspek kognitif lainnya. Penekanannya pada memvisualisasikan informasi dan mensitesakan data-data serta konsep-konsep ke dalam Metafora visual (Campbell, 2002). Berpikir ruang spasial merupakan operasi mental gabungan yang kompleks, dimana kelancaran (*fluensitas*) menuangkan gagasan dalam bermain dan produksi mainan, menemukan pemecahan masalah dalam strategi bermain, spontanitas berpikir tervisualisasi dalam gerak permainan dan organisasi rekan tim dalam bermain, dan mainanpun adalah representasi jejak berpikir dari pembuatnya. Termasuk memori atau ingatan visual terhadap suatu objek tertentu.

Sejak anak-anak memilih bahan (material alam) dan atau energi alam, keterampilan dalam proses pembuatan mainan adalah proses yang melibatkan

operasi mental yang tidak biasa. Dimana para pembuatan mainan pun diperlukan suatu kompetensi dalam menggunakan kedua tangannya dalam berkarya -terutama dalam memvisualkan atau mengongkritkan apa-apa yang dipecahkan dan dibayangkannya saat membuat mainan-sangat membantu mengembangkan berpikir kreatif (imaji dapat terekam pula pada wujud karya mainan selain peristiwa permainan tersebut). hingga proses observasi interaksi lawan-kawan dalam suatu sistem permainan tertentu dan pilihan area atau seting bermain di *outdoor* (halaman, alun-alun atau ruang terbuka lainnya) adalah merupakan beberapa aspek dalam upaya menumbuhkan kecerdasan visual spasial.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *Mixed Method* dengan tujuan memanfaatkan kelebihan baik dari kualitatif maupun kuantitatif (Creswell, 2009). Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengidentifikasi *nyanyian kaulinan Sunda* yang dapat diterapkan pada anak usia dini serta karakter anak usia dini yang dapat dikembangkan melalui *nyanyian kaulinan Sunda*. Metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk identifikasi tersebut. Sedangkan pendekatan kuantitatif

dilakukan untuk mengidentifikasi kemampuan bahasa Sunda siswa TK dengan menggunakan metode kuasi eksperimen dengan *One Group Pre Test-Post Test Designs*. Lagu yang diujicobakan sebanyak lima *nyanyian* yang dipilih berdasarkan kategori sebagai berikut: (1) syair lagu mengandung kata benda yang sesuai dengan tema-tema pembelajaran Anak Usia Dini, (2) memiliki gerakan yang bisa dilakukan anak-anak, (3) iramanya sesuai dengan dunia anak dan (4) syair lagu tidak terlalu panjang dan bisa diikuti anak.

PEMBAHASAN

1. *Nyanyian Kaulinan Sunda yang dapat diterapkan pada Anak Usia Dini*

Kajian pustaka dilakukan dengan menginfentarisir berbagai *nyanyian kaulinan* baik dari buku, jurnal dan media cetak serta elektronik. Selain itu, wawancara pun dilakukan padapara ahli dan pengamat budaya Sunda. Hasil dari kajian pustaka dan wawancara, terkumpul sebanyak 147 buah *nyanyian*. Daftar *nyanyian* tersebut adalah sebagai berikut:

Judul *Nyanyian Kaulinan Budak* (dari berbagai sumber)

No	Judul <i>Nyanyian</i>	No	Judul <i>Nyanyian</i>	No	Judul <i>Nyanyian</i>
1	Nyanyian Melihat Kelelawar Terbang	51	Tukang Buah	101	Hiuk Hiuk
2	Nyanyian Melihat Bulan	52	Kukudaan	102	Kangcing
3	Nyanyian Ketika Hujan Datang	53	Keprok	103	Ole Olean
4	Hompimpah	54	Anjing	104	Didieu Meuncit Reungit
5	Tampolong Bahe	55	Gagambaran	105	Trang-Trang Kolentrang
6	Cingkorokok	56	Poe Minggu	106	Rat-Rat Gurisat
7	Perepet Jengkol	57	Engke-Engkean	107	Gobang Kalima Gobang
8	Tokecang	58	Eundeuk-Eundeukan	108	Het-Het Embe Janggotan
9	Tat Tit Tut	59	Tonggeret	109	Kukudaan
10	Ole-Ole Ogong	60	Oray-Orayan	110	Ma Ijah
11	Kalongking	61	Beca	111	Maung Lapar
12	Hatiku Jang Wawan	62	Nguseuphayu Batur	112	Milang Kadaharan
13	Trang-Trang Kolentrang	63	Tokecang	113	Nanangkaan
14	Ucangangge	64	Ngala Papatong	114	Neng Prasa
15	Eundeuk-Eundeukan	65	Sasaungan	115	Nang Ning Ning Nong
16	Kawing Ngaluyu	66	Saha Nu Tara Mandi	116	Ni Ongo
17	Bang-Bang Kalima-Lima Gobang	67	Maen Bal	117	Ngadu Panggal
18	Beas Bereum	68	Empang	118	Ngala Hui

No	Judul Nyanyian	No	Judul Nyanyian	No	Judul Nyanyian
19	Punten Mangga	69	Ucing-Ucingan	119	Ole Ole Ogong
20	Tik Tik Tolaktik	70	Tumpak Kuda	120	Oray-Orayan
21	Cingcangkeling	71	Ayang-Ayang Gung	121	Oyong Oyong Bangkong
22	Prang Pring	72	Tentara	122	Pacici Cici Putri
23	Prang Pring Prung	73	Tumpak Delman	123	Paciwit Ciwit Lutung
24	Roro Manyoro	74	Acung Acungan	124	Pacublek-Cublek Uang
25	Caca Burange	75	Papiring-Piring	125	Pakaleng-Kaleng Agung
26	Jung Jae	76	Leng Ka Hilir	126	Papanting
27	Oray-Orayan	77	Yong Oyong Bangkong	127	Papatong Diambat
28	Cingciripit	78	Eundeuk-Eundeukan	128	Papatong Ditewak
29	Ambil-Ambilan	79	Trang-Trang Kolentrag	129	Papatong Eunteup
30	Pat Lapat	80	Cur Hujan	130	Papatungan
31	Euleung Euy Euleung	81	Kopo Kondang	131	Perepet Jengkol
32	Jaleuleuja	82	Capit Cuit Cangkorelang	132	Pompilep
33	Panca Indera	83	Oyong Oyong Bangkong	133	Punten Mangga
34	Entog Kabuhulan	84	Cingcangkeling	134	Salam Sereh
35	Tentara	85	Galah Ginder	135	Samagaha
36	Gaduh Boneka	86	Sora-Sora Manuk	136	Slep Dur
37	Gumbira	87	Prang Pring	137	Sur Ser
38	Bubuka Cangkurileung	88	Eundeuk-Eundeukan	138	Tong Maliatong
39	Resep Ngawih	89	Euleung	139	Tong Tolang Nangka
40	Ngawih	90	Jung Jae	140	Tutunjuk
41	Diajar	91	Kuya Tok	141	Ucing Jeung Anjing
42	Ulin	92	Ambil-Ambilan	142	Wek Wek Dor
43	Hayu Ngawih	93	Ayang-Ayang Gung	143	Si Leungli
44	Wayang	94	Sieuh-Sieuh	144	Geber Geber
45	Ayun Ambing	95	Rereundeukan	145	Hihid Aing
46	Nyengcelengan	96	Leui Leuleu Leuyang	146	Kuya Jeung Monyet
47	Babarisan	97	Ayun Ambing	147	Migawe
48	Heulang	98	Ucangangge	148	Bumi
49	Si Jago	99	Ngajak Ulin Ka Orok		
50	Kareta Mesin	100	Papanggalan		

Menurut Tamsyah (1996), jenis nyanyian Sunda yang biasa dinyanyikan anak-anak dan berhubungan dengan kegiatan bermain anak disebut kakawihan. Kakawihan ini dibagi menjadi empat bagian, yaitu: 1) Wangun paparikan, 2)

Kakawihan laraswekas, 3) Kakawihan margaluyu, dan 4) Kakawihan mondoan kawit. Pertama, Wangun paparikan adalah kakawihan yang mirip dengan paparikan, salah satu jenis sisindiran (pepatah yang mengandung makna sindiran).Selanjutnya,

Kakawihan laraswekas yaitu kakawihan yang memiliki kesamaan suku kata terakhir. Adapun kakawihan margaluyu yaitu kakawihan yang suku kata terakhir pada baris sebelumnya digunakan pada suku kata awal baris setelahnya. Terakhir, kakawihan monon kawit yaitu kakawihan yang awal kata baris kedua dan selanjutnya sama.

Meskipun pada dasarnya nyanyian atau kakawihan identik dengan permainan anak-anak, tapi tidak seluruhnya bisa cocok dijadikan strategi pembelajaran untuk anak usia dini. Dalam memilih jenis nyanyian untuk anak usia dini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, diantaranya: a) lirik atau syair tidak terlalu panjang, karena daya konsentrasi anak yang masih relatif pendek, b) intonasi dan ritme lagu tidak terlalu tinggi karena berhubungan dengan pita suara anak usia dini yang masih berkembang, c) makna lirik atau syair sesuai dengan dunia anak dan jika digunakan dalam pembelajaran, sesuai dengan tema pembelajaran, d) makna lirik atau syair mengandung nilai-nilai karakter positif.

Setelah dianalisis berdasarkan empat pertimbangan dalam memilih nyanyian untuk anak usia dini, maka dipilihlah lima lagu untuk diujicobakan. Kelima lagu tersebut adalah : 1) Nami Anggota Badan, 2) Orany-orayan, 3) Beas Beurem, 4) Cingciripit dan 5) Bumi. Setiap nyanyian

mengembangkan pemerolehan kosa kata Bahasa Sunda yang berbeda. Sebelum kegiatan nyanyian dipraktikkan, terlebih dahulu dilakukan *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal Bahasa Sunda. Setelah kegiatan nyanyian kaulinan dipraktikkan, kemudian dilakukan *post test* untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam memperoleh kosa kata Bahasa Sunda.

Dari hasil pengujian hipotesis dengan uji-t satu sampel diperoleh t_{hitung} sebesar 4,69, dan t_{tabel} 3,36 dengan taraf signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan 8. Karena $t_{tabel} < t_{hitung} = 3,36 < 4,69$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya penguasaan kosa kata Bahasa Sunda Anak Usia Dini mengalami peningkatan setelah mengikuti kegiatan *nyanyian kaulinan Sunda*. Berikut ini penjabaran dari hasil analisis data untuk setiap nyanyian.

a. Analisis Nyanyian Kaulinan “Nami Anggota Badan”

Syair lagu nyanyian ini adalah sebagai berikut:

Mana namina soca....ieu (2 kali)
Saur soca abdi teh kanggo ningali.
Mana namina cepil....ieu (2 kali)
Saur cepil abdi teh kanggo ngadangu.
Mana namina pangambung ...ieu (2 kali)
Saur pangambung abdi teh kanggo ngambeuan.
Mana namina baham....ieu(2 kali)
Saur baham abdi teh kanggo nyarios.
Mana namina ilatieu (2 kali)

*Saur ilat teh abdi kanggo nyicipan.
Mana namina pananganieu(2 kali)
Saur panangan abdi teh kanggo
nyepengan.
Mana namina sampeanieu(2 kali)
Saur sampean abdi teh kanggo marapah.*

Kosa kata yang dapat dikembangkan melalui nyanyian ini diantaranya sebanyak 7 kata benda, yaitu: (1). *soca* yang memiliki arti mata, (2) *cepil* yang memiliki arti telinga, (3) *pangambung* yang memiliki arti hidung, (3) *baham* yang memiliki arti mulut, (4) *ilat* yang memiliki arti lidah, (5) *panangan* yang memiliki arti tangan, dan (6) *sampean* yang memiliki arti kaki. Nyanyian ini berisi tentang pengenalan nama-nama anggota badan. Dalam pengembangan pembelajaran di TK, penentuan tema diharuskan dekat dengan dunia anak, sederhana dan menarik (Tim Dikdasmen, 2008). Jika dilihat dari syair nyanyian, maka nyanyian 'nami anggota badan' ini cocok untuk dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran di TK dalam pengenalan nama-nama anggota badan yang merupakan salah satu tema umum di TK.

b. Analisis Nyanyian Kaulinan "Oray Orayan"

Syair lagu nyanyian ini adalah sebagai berikut:

*Oray orayan luar leor mapay sawah
Tong ka sawah, sawah na keur seudeung
beukah
Oray orayan luar leor mapay leuwi
Tong ka leuwi di leuwi loba nu mandi*

Nama lain dari permainan ini adalah *Sepdur*. Menurut tim Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Depdikbud (Giyartini, 2013), permainan ini terdapat hampir di seluruh Jawa Barat sejak dulu dengan versi yang berbeda-beda. Biasanya permainan ini dilakukan di halaman rumah oleh anak usia 5-12 tahun sebanyak 7 sampai 20 anak dengan durasi 10-15 menit. Pola permainan ini diawali dengan anak berbaris ke belakang membentuk ular. Semua tangan pemain memegang bahu temannya yang ada di depan. Anak yang paling depan bertugas sebagai kepala ular dan anak yang paling belakang menjadi ekor. Di luar barisan, dua orang anak bertugas sebagai gawang dengan posisi saling berhadapan dan saling memegang tangan ke depan. Kemudian barisan anak yang membentuk ular tersebut berjalan berkelok-kelok melewati gawang sambil menyanyikan syair lagu *Oray-orayan*. Kepala ular bertugas mengejar ekornya.

Kosa kata yang dapat dikembangkan melalui nyanyian ini diantaranya sebanyak 3 kata benda, yaitu: (1) *Oray* yang memiliki arti ular, (2) *Sawah* yang memiliki arti sawah, dan (3) *leuwi* yang memiliki arti sungai. Berdasarkan hasil

ujicoba, bahwa kemampuan penguasaan kosa kata Bahasa Sunda 90% dari jumlah sampel mengalami kenaikan dengan nilai rata-rata yang bervariasi. Siswa TK pun begitu antusias untuk mengikuti kegiatan nyanyian ini.

c. Analisis Nyanyian Kaulinan “Beas Beureum”

Syair lagu ini adalah sebagai berikut:

Beas beureum, reum
Reumbay kacang, cang
Cang kadele, le
Letah sapi, pi
Pindang lubang, bang
Bangkong hejo, jo
Jolijopak, jolijohong
Jolijopak, jolijohong

Kosa kata yang dikembangkan melalui nyanyian ini adalah sebanyak 5 kata benda, yaitu: (1) *Beas Beuruem* yang memiliki arti beras merah, (2) *Reumbei Kacang* yang memiliki arti kacang panjang, (3) *kadele* yang memiliki arti kacang kedelai, (4) *Letah Sapi* yang memiliki arti lidah sapi, dan (5) *Bangkong Hejo* yang memiliki arti kodok hijau

Nyanyian ini biasanya dilakukan anak ketika menjelang masa panen tiba. Nyanyian ini dilakukan dengan gerakan tertentu (gerakan memanen padi). Jika dilihat dari kandungan syairnya, nyanyian ini dapat digunakan sebagai metode dalam mengenalkan lingkungan alam (tanaman dan binatang) yang

merupakan salah satu tema wajib dalam pembelajaran di TK.

d. Analisis Nyanyian Kaulinan “Cing Ciripit”

Syair nyanyian ini adalah sebagai berikut:

Cing ciripit tulang bajing kacapit
Kacapit ku bulu pare
Bulu pare seuseukeutna
Jol pa dalang mawa wayang,
jrek..jrek..nong

Kosa kata yang dikembangkan melalui nyanyian ini adalah sebanyak 5 kata benda, yaitu: (1) *Tulang* yang memiliki arti tulang, (2) *Bajing* yang memiliki arti tupai, (3) *Bulu Pare Kadele* yang memiliki arti bulu padi, (4) *Pa Dalang* yang memiliki arti pak dalang, dan (5) *Wayang* yang memiliki arti wayang. Nyanyian ini merupakan salah satu nyanyian yang paling disukai anak diantara empat nyanyian lainnya pada saat dilakukan ujicoba karena anak yang dijadikan sampel mayoritas sudah mengenal nyanyian ini. Dalam permainan anak di Jawa Barat, permainan terbagi menjadi 3 jenis, yaitu berkelompok, satu lawan banyak (konsep *ucing*) dan permainan individual (Alif, 2013). Biasanya nyanyian ini dilakukan sebagai pembuka dalam permainan satu lawan banyak (konsep *ucing*) untuk menentukan siapa yang menjadi ‘*ucing*’.

e. Analisis Nyanyian Kaulinan “Bumi”

Syair nyanyian ini adalah sebagai berikut:

Abi gaduh bumi, tang ting tung, tang ting tung

Aya kembangna, tang ting tung, tang ting tung

Aya pantona, tang ting tung, tang ting tung

Aya jandelana, tang ting tung, tang ting tung

Aya kamar mandi, kejebar, kejebut

Kosa kata yang dikembangkan melalui nyanyian ini adalah sebanyak 5 kata benda, yaitu: (1) *bumi* yang memiliki arti rumah, (2) *panto Kacang* yang memiliki arti kacang panjang, (3) *kenteng* yang memiliki arti genteng, (4) *jendela* yang memiliki arti jendela dan (5) *tehel* yang memiliki arti lantai. Nyanyian ini biasanya dilakukan dengan gerakan-gerakan tertentu. Jika dilihat dari syairnya, nyanyian ini dapat digunakan dalam mengenalkan lingkungan rumah.

2. Karakter yang dapat dikembangkan

melalui Nyanyian Kaulinan Sunda

Karakter adalah tabiat atau kebiasaan untuk melakukan hal yang baik. Adapun pendidikan karakter dalam konteks pendidikan anak usia dini adalah upaya penanaman nilai-nilai karakter kepada anak didik yang meliputi pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai kebaikan

dan kebajikan, kepada Tuhan YME, diri sendiri, sesama, lingkungan maupun kebangsaan agar menjadi manusia yang berakhlak (Dirjen Paud, 2012). Pendidikan karakter hanya dapat dilakukan dan disesuaikan dengan lingkungan sosial dan budaya yang bersangkutan (Subbagbud, 2013). Karena itu, pendidikan karakter berbasis budaya lokal adalah strategi yang sangat efektif dalam mengembangkan karakter seorang individu. Karena suatu lingkungan masyarakat pasti memiliki nilai-nilai positif yang diajarkan secara turun temurun.

Pada dasarnya, permainan tradisional merupakan kepanjangan mekanisme kebudayaan dalam mengatur tata kelakuan, tata hubungan serta sarana untuk mengakomodasi segala ide atau gagasan demi terwujudnya kearifan melalui nilai-nilai yang dijadikan patokan bagi tindakan (Alif, 2009). Dalam konteks pola asuh anak di Jawa Barat, nilai-nilai budaya masyarakat Sunda diperkenalkan melalui permainan yang disesuaikan dengan hasrat dan kebutuhan anak. Karena itu, *Nyanyian kaulinan Sundasebagai* salah satu bentuk dari permainan tradisional memiliki banyak potensi untuk dijadikan sebagai salah satu strategi penanaman karakter untuk anak usia dini. Sesuai dengan pendapat Alif (2013) bahwa mainan dan permainan tradisional secara langsung mengajarkan nilai-nilai toleransi,

kejujuran, kepemimpinan, strategi dan sebagainya. Hal tersebut dapat tercapai karena dalam setiap mainan dan permainan tradisional, ada aturan, konsensus dan sistem untuk patuh pada permainan dan mainan itu sendiri.

Nilai-nilai pendidikan karakter yang ditanamkan pada anak usia dini mencakup empat aspek, yaitu: (1) Aspek Spiritual, (2) Aspek Personal/kepribadian, (3) Aspek Sosial, dan (4) Aspek lingkungan. Nilai-nilai tersebut dapat dikembangkan melalui kegiatan terprogram dan kegiatan pembiasaan (Dirjen Paud, 2012). Tahapan penerapan nilai-nilai karakter melalui nyanyian kaulinan Sunda termasuk dalam kegiatan terprogram. Tahapannya dimulai dengan memasukkan nilai-nilai tersebut dalam Rancangan Kegiatan Harian (RKH). Pada tahap pelaksanaan, penanaman nilai tersebut dilakukan setelah anak melakukan kegiatan nyanyian kaulinan kemudian anak berdiskusi dalam kegiatan bercakap-cakap untuk membahas makna nyanyian. Makna yang didiskusikan tersebut dihubungkan dengan nilai-nilai karakter yang akan ditanamkan pada anak.

Beberapa nilai karakter yang dapat dikembangkan melalui *nyanyian kaulinan* Sunda yang telah diujicobakan diantaranya: (1) karakter kecintaan terhadap Tuhan YME melalui nyanyian "*Nami Anggota Badan*" dan "*Oray-orayan*", (2) disiplin melalui nyanyian

"*Oray Orayan*", (3) Tolong menolong, kerjasama dan gotong royong melalui nyanyian "*Cingciripit*", (4) Cinta bangsa dan tanah air melalui nyanyian "*Beas Beureum*" dan (5) Peduli lingkungan melalui nyanyian "*Bumi*". Karakter-karakter tersebut dapat ditanamkan dalam kegiatan terprogram maupun pembiasaan. Selain itu, makna yang tersirat dalam setiap nyanyian pun secara tidak langsung memberikan makna pengembangan karakter. Misalnya, dalam nyanyian '*oray-orayan*' menurut Giyartini (2013) bahwa sebenarnya nyanyian tersebut adalah bentuk pengajaran pada anak mengenai pengenalan tentang Tuhan. Simbol ular merupakan simbol ke-Tuhan-an di beberapa agama, misalnya di candi Borobudur dan Prambanan ditemukan simbol ular Boridae dan Naja Sputatrix.

KESIMPULAN DAN SARAN

Setiap bangsa memiliki sistem pewarisan pendidikan yang tersirat dalam nilai-nilai budaya lokal. Begitupun dalam bahasa dan budaya Sunda yang mewariskan nilai-nilai leluhur pada anak melalui berbagai mainan dan permainan tradisional. *Nyanyian kaulinan Sunda* adalah salah satu bentuknya. Melalui penelitian ini, *nyanyian kaulinan Sunda* terbukti efektif dalam pengenalan dan pengembangan Bahasa Sunda di TK. Metode ini pun dapat digunakan dalam

menanamkan nilai-nilai karakter, diantaranya kecintaan pada Tuhan YME, disiplin, bekerjasama dan gotong royang, cinta bangsa dan tanah air serta peduli lingkungan.

Diharapkan hasil penelitian memberi inspirasi bagi para praktisi pendidikan, khususnya PAUD untuk

senantiasa menggali berbagai aset budaya lokal untuk direvitalisasi dan dihidupkan dalam metode pembelajaran modern. Hal ini dikarenakan, budaya lokal memiliki nilai-nilai kearifan lokal yang dapat dijadikan dasar dalam pengembangan karakter.

Daftar Pustaka

- Abidin, Yunus. (2009) *Bermain, Pengantar Bagi Penerapan Pendekatan BCCT dalam Dimensi PAUD*, Bandung: Rizqi Press
- Alif, Zaini. (2009) *Permainan Rakyat Jawa Barat dalam Dimensi Budaya, Bagaimana Bermainnya Bagaimana Membuatnya*. Bandung: Pemprof Jabar
- Alif, Zaini. (2013) *Pendidikan Karakter dalam Mainan dan Permainan Tradisional Jawa Barat*. Bandung: Pemprov Jabar
- Campbell, Linda. (2002). *Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*. Jakarta: Inisiasi Press.
- Creswell, J. W. (2009). *Qualitative, quantitative, and mixed method approaches* (third ed.). Thousand Oaks: Sage Publications, Inc.
- Dirjen PAUD. (2012) *Pedoman Pendidikan Karakter untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional
- Dirjen Dikdasmen (2008) *Pedoman Pengembangan Silabus di TK*, Jakarta: Diknas
- Giyartini, Rosarina. (2013) *Kaulinan Barudak Oray-Orayan, Bentuk dan Makna Simboliknya*, Bandung: Jurnal Panggung STSI
- Saputra, Mayke. (2008). *Game Generation Revolution: Permainan yang Mengkhawatirkan*. Artikel pada harian Kompas, Minggu 17 Februari 2008.
- Logan, Lilian M dkk (1972) *Creative Communication, Teaching the Language Art*, Toronto: McGraw.
- Martini. (2009) *Efektifitas Penggunaan Metode Bermain Peran Makro terhadap Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Sunda Anak Usia TK*
[<http://gudangmakalah.blogspot.com/2012/02/skripsi-efektivitas-penggunaan-metode.html>]
- Sachari, Agus. (2010). *Budaya Visual Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

- Sudaryat, Yayat. (2013) *Interpretasi Filsafat Pendidikan Sunda dalam Ungkapan Tradisional*. Bandung: LPPM UPI (tidak diterbitkan)
- Subbagbud Yansos. (2013) *Pengembangan Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Budaya dan Kearifan Lokal*, Bandung: Pemprov Jabar
- Tamsyah, Budi Rahayu. (1996) *Pangajaran Sastra Sunda*, Bandung: Pustaka Setia.
- Yasin, Anas. (2003). Arah Kajian Bahasa: Kaitannya dengan Perkembangan IPTEK dan Sosial Budaya. Terdapat pada http://www.geocities.com/anas_yasin.html. [10 Februari 2012].
- Yusuf, Syamsu (2004) *Psikologi Perkembangan Anak dan remaja*. Bandung: Remaja Rosda Karya

Biodata Penulis

Ketua

Winti Ananthia, S.Pd., M.Ed.

NIP. 197906062005012003

Gol/Pangkat/Jabatan : IIIa/Penata Muda/Asisten Ahli

Bidang Keahlian : Bahasa Inggris

Anggota 1

Endah Silawati, M.Pd.

NIP. 198110312010122003

Gol/Jabatan/ Pangkat : IIIb/Tenaga Pengajar/ Penata Muda

Alamat E-Mail : endah.silawati@gmail.com

Bidang Keahlian : PAUD

Anggota 2

Ardiyanto, M.Sn.

NIP. 196907062008121002

Gol/Pangkat/Jabatan : IIIb/Asisten Ahli/Penata Muda TkI

Alamat e-mail: ardiyanto_art08@yahoo.co.id

Bidang Keahlian : Seni Rupa