



## **Kaulinan Sunda Sebagai Media Pendidikan Toleransi Beragama dalam Perspektif Moderasi Beragama**

**Anisah Fitri Melenia<sup>1\*</sup>, Hilman Muhammad Rofiq<sup>2</sup>, Andika Pratama Putra<sup>3</sup>, Khasna Rif'atunnabilah<sup>4</sup>, Qiqi Yuliati Zaqiah<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup> *Program Studi Pascasarjana Pendidikan Agama Islam, UIN Sunan Gunung Djati Bandung  
Jl. Soekarno Hatta, Gedebage Kota Bandung, Indonesia*

*\*anisahfm27@gmail.com*

Received: 26 Februari 2025; Accepted: 04 Mei 2025; Published: 16 Mei 2025

DOI: <http://dx.doi.org/10.15575/jp.v9i1.348>

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini membahas pemanfaatan *Kaulinan Sunda*, permainan tradisional khas budaya Sunda, sebagai media pendidikan untuk menanamkan nilai-nilai toleransi beragama melalui pendekatan moderasi beragama di Sakola Motekar, Jawa Barat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Kaulinan Sunda*, seperti *hompimpah*, *oray-orayan*, dan *paciwit-ciwit lutung* yang disebut dengan *medar kaulinan* dan *ulin* yang berupa *boy-boyan*, dan lainnya, menciptakan ruang interaksi inklusif yang mempromosikan kerja sama, penghormatan terhadap perbedaan, dan penyelesaian konflik secara damai. Nilai-nilai seperti keadilan, sportivitas, dan toleransi diajarkan secara natural melalui aktivitas bermain. Pendekatan moderasi beragama diterapkan dengan mendorong sikap saling menghormati, pengenalan budaya lintas agama, dan dialog terbuka dalam aktivitas permainan. Penelitian ini menegaskan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai pelestarian budaya lokal, tetapi juga sebagai sarana efektif dalam pendidikan karakter, khususnya dalam membangun generasi muda yang moderat dan toleran terhadap keberagaman agama. Dengan demikian, *Kaulinan Sunda* menjadi media potensial dalam upaya pembentukan harmoni sosial di masyarakat multikultural.

**Kata Kunci:** Kaulinan Sunda, Moderasi Beragama, Pendidikan, Toleransi

### *Abstract*

*The purpose of this study is to discuss the use of Kaulinan Sunda, a traditional game typical of Sundanese culture, as an educational medium to instill religious tolerance values through a religious moderation approach in Sakola Motekar, West Java. This research uses a descriptive qualitative method with data collection techniques through observation, interviews, and document analysis. The results showed that Kaulinan Sunda, such as hompimpah, oray-orayan, and paciwit-ciwit lutung called medar kaulinan and ulin in the form of boy-boyan, among others, create an inclusive interaction space that promotes cooperation, respect for differences, and peaceful conflict resolution. Values such as fairness, sportsmanship and tolerance are taught naturally through play activities. A religious moderation*

*approach is applied by encouraging mutual respect, interfaith cultural recognition and open dialogue in play activities. This research confirms that traditional games not only serve as a preservation of local culture, but also as an effective tool in character education, especially in building a young generation that is moderate and tolerant of religious diversity. Thus, Kaulinan Sundamahas become a potential medium in efforts to build social harmony in a multicultural society.*

**Keywords:** *Sundanese Game, Religious Moderation, Education, Tolerance.*

## **A. Pendahuluan**

Permainan tradisional adalah bagian penting dari budaya lokal dan memiliki nilai moral dan edukasi. Proses pewarisan kebudayaan dari generasi ke generasi, yang dilakukan secara lisan maupun perilaku, menciptakan kekayaan budaya Indonesia (Herawati dkk., 2021). Ada jenis permainan yang memiliki unsur pembelajaran. Permainan tradisional telah tumbuh dan berkembang sejak lama dengan menghubungkan akar kebudayaan dan alam untuk menjadi media pembelajaran yang natural (Rahmawati dkk., 2023). Namun demikian, kemajuan teknologi telah menyebabkan permainan tradisional semakin terpinggirkan. Akibatnya, generasi muda saat ini lebih tertarik pada permainan modern yang berbasis perangkat seperti *game online* (Dermawan dkk., 2020).

Jawa Barat memiliki keberagaman seni dan tradisi yang berakar pada masyarakatnya. Peneliti mengatakan bahwa ini adalah salah satu daerah di Indonesia yang memiliki warisan budaya permainan tradisional. Keberagaman seni budaya dan tradisi ini mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang tertanam di dalam sistem sosial-budaya, artefak, kuliner, kesenian dan jenis permainan tradisional anak. Terkait dengan permainan tradisional bagi anak-anak di Jawa Barat, dikenal dengan sebutan, "*Kaulinan Barudak*" atau "*Kaulinan Budak Baheula*", yang artinya permainan anak di zaman dulu.

Ciri khas permainan tradisional di Jawa Barat adalah *Kaulinan Barudak*. Namun, saat ini, permainan tradisional di Indonesia, khususnya *Kaulinan Barudak* di Jawa Barat, menghadapi tantangan karena globalisasi budaya dan kemajuan teknologi (Herawati dkk., 2021). Anak-anak lebih menikmati permainan yang berbasis pada gawai atau digital dibandingkan dengan permainan tradisional yang berbasis pada penggunaan alat-alat yang disediakan alam (Yulia & Rachmania, 2023). Secara internal, kurangnya media dan sumber referensi menyebabkan perkembangan permainan tradisional ini terbatas. Selain itu, terbatasnya luas ruang permainan karena bangunan telah mengambil alih tanah dan area kosong lainnya. Permainan tradisional diwariskan dari generasi ke generasi tanpa didokumentasikan dengan catatan atau bentuk dokumentasi lainnya (Muslihin dkk., 2021). Hal-hal di atas membuat permainan tradisional asing bagi anak-anak, baik dari segi pengetahuan maupun praktiknya. Ini menimbulkan kekhawatiran bahwa warisan budaya masyarakat Jawa Barat yang penuh dengan nilai-nilai kearifan lokal akan hilang. Menurut Dermawan (2020) ada 340 permainan tradisional atau *Kaulinan Barudak* di Jawa Barat, menurut data yang dikumpulkan oleh Pusat Kajian Mainan Rakyat dan Komunitas Hong. Namun, sekitar 30–40% orang masih hidup di desa, dan sebagian besar sudah tidak dikenal lagi oleh anak-anak.

Dalam rangka melestarikan kebudayaan permainan tersebut, pemerintah membuat aturan dengan mengeluarkan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan sebagai acuan legal formal untuk mengelola kekayaan budaya di Indonesia (Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, 2017). Istilah "pemajuan kebudayaan" tidak datang begitu saja. Pada tahun 1945, para pendiri bangsa menggunakan istilah ini dalam Pasal 32 yang berbunyi, yaitu "Pemerintah memajukan kebudayaan nasional Indonesia", untuk

menunjukkan bahwa kebudayaan adalah bagian penting dari kehidupan bangsa. Meskipun UUD 1945 berubah pada awal masa reformasi melalui proses amandemen, kepentingan untuk memajukan kebudayaan terus meningkat, “Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya” (Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, 1945). Kehadiran UU Pemajuan Kebudayaan, cita-cita pendiri bangsa agar Indonesia menjadi bangsa dengan masyarakat berkepribadian secara budaya, berdikari secara ekonomi, serta berdaulat secara politik, kini siap diwujudkan.

Kegiatan yang dilakukan Pemerintah Provinsi Jawa Barat bersama dengan Komunitas Hong yaitu mensosialisasikan peraturan tersebut dalam kaitannya dengan empat aspek, yaitu pendokumentasian, pendataan, pemanfaatan dan pembinaan. Hal ini sebagai bentuk upaya penguatan kebudayaan daerah yang mengandung kearifan lokal di Jawa Barat (Nursanti, 2019). Sehingga diharapkan adanya revitalisasi permainan tradisional “*Kaulinan Barudak*” sebagai warisan budaya nasional yang kaya manfaat dan pesan moral di dalamnya.

Menurut Wiana dalam Dermawan (2020) permainan sebagai manifestasi budaya yang bentuk permainannya mengacu pada perkembangan kebudayaan suatu masyarakat setempat. Dinamika perkembangan manusia dan kebudayaannya mendorong permainan ikut serta bertransformasi sehingga tiap zaman memiliki tipe permainannya sendiri. Permainan tradisional dianggap sebagai cara mendidik bagi orang Sunda, kelompok etnis terbesar di Jawa Barat, bukan hanya sebagai hiburan.

Dilihat dari sisi *output* yang diraih, terdapat perbedaan fundamental antara permainan tradisional dan permainan modern yang saat ini menjadi trendsetter budaya dan pendidikan anak. *Output* dari permainan tradisional lebih mengedepankan kebahagiaan, sedangkan permainan modern lebih mendahulukan kemenangan. Di dalam permainan tradisional, menang atau kalah bukanlah tujuan, namun kebahagiaan yang didasarkan pada sportivitas, kejujuran, tanggung jawab, kreatif, kekompakan dalam bermain menjadi penciri unik dari permainan tradisional. Bahkan, jika dilihat dari sejarahnya, permainan tradisional di Indonesia telah eksis sejak abad ke 15 dan mendapatkan hirauan dari kerajaan di Indonesia. Permainan tradisional juga mengandung nilai kearifan lokal seperti rasa syukur, kebersamaan, berfikir kritis, kreatifitas dan sebagainya (Ulfa dkk., 2024).

Upaya untuk memperkuat “*Kaulinan Barudak Sunda*” tradisional sebagai bagian dari peningkatan keamanan kultural, yang telah dibahas secara terbatas dalam penelitian sebelumnya, diangkat dalam penelitian ini. Respati (2022) menyatakan nilai-nilai karakter melalui pendekatan budaya lokal. religius, tanggung jawab, peduli lingkungan, bersahabat atau komunikatif, nasionalisme, kreatif, disiplin, mandiri, toleransi, damai, demokrasi, dan kepedulian sosial adalah sifat karakter yang ditemukan. Dihidupkan kembali kegiatan kaulinan budak sebagai salah satu cara untuk mengajarkan nilai karakter dapat diterapkan. Adanya lirik-lirik berbahasa Sunda selama permainan *barudak Sunda* menunjukkan bahwa bahasa Sunda dipertahankan. Beberapa jenis permainan yang memiliki lirik nyanyian berbahasa Sunda adalah *cingciripit*, *oray-orayan*, *ucang-ucang angge*, dan *hompimpah*.

Faktor-faktor berikut memengaruhi proses pemertahanan bahasa Sunda dalam *kaulinan barudak Sunda*: konsentrasi penutur, kesinambungan pengalihan bahasa ibu, kesetiaan terhadap bahasa ibu, kekayaan bahasa golongan muda, dan menjaga identitas kultural. Selain itu, upaya untuk mempertahankan bahasa Sunda melalui kaulinan barudak Sunda ini berhubungan dengan upaya untuk mempertahankan kaulinan barudak Sunda sebagai bagian dari kebudayaan lokal

Sunda di Jawa Barat. Jika upaya pelestarian dan regenerasi kebudayaan lokal ini berjalan dengan baik, hal itu juga akan berdampak pada upaya untuk mempertahankan bahasanya karena pada dasarnya kebudayaan lokal sangat berhubungan dengan bahasa (Wagiati & Zein, 2019).

Berdasarkan paparan di atas, kajian mengenai penguatan permainan tradisional Jawa Barat, khususnya *Kaulinan Barudak* Sunda di Sakola Motekar masih terbatas dilakukan, terutama jika ditempatkan dalam konteks pengembangan toleransi, sehingga kajian ini dapat berkontribusi dalam memperkaya kajian-kajian terdahulu. Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk berpartisipasi dalam kegiatan mengenai *kaulinan sunda* sebagai media pendidikan toleransi beragama dalam perspektif moderasi beragama untuk melestarikan nilai-nilai kultur Jawa Barat sebagai ikhtiar dalam membentuk karakter siswa yang lebih toleran.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengembalikan *Kaulinan Budak* sebagai salah satu jenis permainan tradisional masyarakat Jawa Barat agar tidak punah dan untuk memberikan pemahaman tentang nilai-nilai yang terkandung di dalamnya kepada kelompok masyarakat, khususnya siswa sekolah dasar, sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam menjaga dan melestarikan permainan tradisional dengan konsep "*Medar Kaulinan* dan *Ulin*". Untuk mencapai tujuan tersebut, maka fokus penelitian ini pada *Medar Kaulinan*, yang mana permainan ini memiliki tujuan dan pesan yang dibawakan Sakola Motekar untuk memberi kesan pada masyarakat umum bahwa permainan zaman dahulu begitu menyenangkan, selain itu bertujuan agar masyarakat dan anak-anak dari berbagai kalangan yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, sehingga tujuan Sakola Motekar mengenalkan berbagai permainan tradisional ini sebagai harapan dari Sakola Motekar untuk melestarikan dan menggunakan kekayaan warisan permainan tradisional ini yang memiliki banyak manfaat dan makna.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk menggali secara mendalam bagaimana kaulinan Sunda sebagai media pendidikan toleransi beragama di Sakola Motekar. Teknik pengumpulan data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, diantaranya: 1) Observasi yang dilakukan peneliti untuk melakukan pengamatan langsung terhadap kaulinan Sunda pada acara-acara tertentu seperti Dulur Ulin, Dulur Sabangsa, dan yang diimplementasikan saat di Sakola Motekar. Observasi dilakukan untuk mencatat interaksi antar anak-anak yang berasal dari berbagai latar belakang. 2) Wawancara dilakukan secara semi terstruktur dengan informan kunci, yaitu: Koordinator permainan yaitu Muhammad Rizky Ramdani dan penggagas Sakola Motekar, kang Deni WJ. 3) Dokumen Arsip merupakan data tambahan yang diperoleh dari dokumen kegiatan mencakup foto, laporan acara, dan lainnya.

Sumber data yang diperoleh bersifat primer dan sekunder. Data primer sendiri menurut Sugiyono (2013) adalah data yang diperoleh langsung dari informan. Adapun data primer yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Muhammad Rizky Ramdani sebagai koordinator permainan di Sekolah Motekar (2) Deni W.J sebagai penggagas Sekolah Motekar. Sedangkan Data Sekunder adalah data yang diperoleh penulis untuk mendukung data primer. Data sekunder ini seperti buku-buku, jurnal tentang teori-teori keterampilan sosial anak. Sugiyono (2013) berpendapat bahwa data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Adapun Data Sekunder yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah: (1) Jurnal mengenai Permainan Tradisional Sunda. (2) Pembelajaran di Sekolah Non-Formal dengan menggunakan

permainan tradisional. (3) Buku-buku mengenai penjelasan dan jenis-jenis permainan tradisional. Dan (4) Hasil-hasil penelitian sebelumnya.

Teknik sampling menggunakan *purposive sampling* untuk memastikan sampel yang diambil untuk memastikan bahwa sampel yang diambil sesuai tujuan penelitian yaitu menganalisis interaksi antar anak-anak dari latar belakang agama yang berbeda. Kriteria sampel yaitu anak-anak usia 5-17 tahun yang mengikuti kegiatan dan acara kaulinan dan memiliki latar belakang agama yang beragam (Islam, Kristen, Katolik, dan lainnya). Jumlah kegiatan dulur ulin, terdapat 30 siswa TK dan SD dari pesantren dan 50 siswa yang beragama Katolik. Pada acara Dulur Sabangsa, jumlah peserta terdapat 114 dari SMA Yakobus dan dari pesantren Miftahul Huda 150 dan Darussalam 300 peserta. Penelitian dilakukan dalam tiga tahap, yaitu. Persiapan, pelaksanaan, dan analisis data secara deskriptif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

#### **1. Profil Sekolah Motekar**

Sakola Motekar merupakan sebuah institusi pendidikan unik yang di Jl. Cirinu-Cikuya, Cibunar, Sukajadi, Kec. Sadayana, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat, dengan kode pos (46256). Sekolah ini memiliki pendekatan khas dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang mendukung potensi individu setiap siswa.

Sakola Motekar mengadopsi filosofi pendidikan Ki Hajar Dewantara, khususnya system among yang menekankan pada kebebasan dan pengasuhan dalam pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan karakter dan kemampuan siswa secara holistik, baik dalam aspek akademik maupun non akademik. Proses pembelajaran dirancang agar siswa merasa nyaman, sehingga mereka dapat belajar tanpa tekanan dan mampu mengeksplorasi minat serta banyaknya secara optimal.

Sekolah ini menawarkan dua jenis kelas utama: kelas regular dan kelas kejuruan. Kelas regular berfokus pada kurikulum umum yang mengikuti standar pendidikan nasional, sementara kelas kejuruan dirancang untuk memberikan keahlian praktik kepada siswa. Salah satu ciri khas dari kelas kejuruan di Sakola Motekar adalah penerapan konsep "*shodaqoh* ilmu". Dalam konsep ini, siapa saja yang memiliki keahlian dan datang ke Sakola Motekar untuk mau berbagi dengan siswa, sementara siswa yang berminat dapat belajar secara langsung dengan fasilitator tersebut. System ini memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar yang fleksibel dan organik, sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.

Salah satu hasil nyata dari kelas kejuruan di Sakola Motekar adalah terbentuknya kelompok seni Gamelan Ki Pamanah Rasa dari kejuruan di Sakola Motekar adalah terbentuknya kelompok seni Gamelan Ki Pamanah Rasa. Kelompok ini bermula dari kehadiran sosok Mang Ebel, yang ingin berbagi pengetahuan tentang musik gamelan. Beberapa siswa menunjukkan minat dan siap untuk belajar, hingga terbentuknya kelompok gamelan ini. Hingga kini, Gamelan Ki Pamanah Rasa menjadi salah satu identitas budaya yang terus dikembangkan di Sakola Motekar.

Berlokasi di Kawasan yang tenang dan asri, Sakola Motekar menawarkan lingkungan belajar yang mendukung proses pendidikan. Suasana ini sejalan dengan pendekatan Ki Hajar Dewantara, yang mana lingkungan sebagai salah satu elemen penting dalam pembentukan karakter siswa.

Sakola Motekar adalah contoh nyata dari institusi pendidikan yang mampu memadukan filosofi radisional dengan kebutuhan era saat ini. Pendekatan yang fleksibel yang berbasis komunitas, sekolah ini berhasil menciptakan ekosistem belajar yang asik, unik, dan inspiratif. Melalui program-program inovatif seperti shodaqoh ilmu dan pengembangan seni gamelan, Sakola Motekar tidak hanya mendidik siswa, tetapi memperkaya budaya local.

## 2. Konsep Permainan Tradisional Sunda yang Digunakan di Sekolah Motekar

Permainan Sunda yang diimplementasikan oleh Sakola Motekar terdiri dari dua kategori pembeda, yaitu *Medar Kaulinan* dan *Ulin*.

*Pertama*, yaitu *Medar kaulinan*, jenis permainan di Sakola Motekar ini yang cara permainannya dibantu dengan iringan musik gamelan Ki Pamanah Rasa yang merupakan tim musik hasil konsolidasi dari sakola Motekar. Selain di iringi musik dan nyanyian yang disesuaikan dengan jenis permainannya, medar kaulinan dimainkan dengan bimbingan seseorang pemandu yang bertugas di pandu oleh satu orang untuk mengarahkan dan memberikan arahan, dan nyanyian selama permainan berlangsung.

*Kedua*, *ulin* merupakan jenis permainan yang tidak menggunakan musik dan pemandu. Dalam permainan ini, setiap peserta dapat langsung berinteraksi dengan lawan main maupun alat permainan yang tersedia untuk. Contohnya permainan dalam kategori ini meliputi gobak sodor, baren, boy-boyan, dan lain sebagainya.

Permainan tradisional yang disampaikan oleh Rizki dalam wawancaranya memiliki tujuan dan pesan yang dibawa oleh Sakola Motekar. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menunjukkan kepada masyarakat umum bahwa permainan tradisional zaman dahulu sangat menyenangkan. Selain itu, tujuan permainan ini adalah untuk memperkenalkan berbagai jenis permainan tradisional kepada masyarakat dan anak-anak dari berbagai kalangan. Ini akan membuat anak-anak yang sebelumnya tidak tahu permainan ini menjadi lebih mengenalnya. Sakola Motekar berharap pengenalan permainan tradisional ini dapat melestarikan serta memanfaatkan kekayaan budaya warisan leluhur, yang memiliki banyak manfaat dan makna.

## 3. Jenis- jenis Medar Kaulinan yang digunakan dalam Sakolah Motekar

### a. *Hompimpah*

Anak-anak di berbagai wilayah Indonesia, khususnya di masyarakat Sunda, banyak mengadaptasi permainan tradisional Sunda, *Hompimpa*, yang memiliki banyak nyanyian. Dengan lirik *hompimpa alaium gambreng*, Mpok Ijah mengenakan baju rombeng, jenis nyanyian ini juga ditemukan dalam budaya Betawi. Hampir semua permainan tradisional Sunda dimulai dengan *hompimpah*. Anak-anak yang akan bermain menyanyikan lagu *hompimpah* secara bersamaan. Mereka kemudian menggoyangkan tangan mereka. Setiap anak akan menyimpan tangan mereka ketika sampai ke bagian *gambreng*. Ada yang menyimpan telapak tangan mereka, ada yang menyimpan punggung mereka. Hasil dari permainan ini adalah menemukan anak yang unik. Mereka akan terus melakukan *gambreng* sampai ada satu anak lagi. Seringkali dimainkan dalam kelompok untuk mencari siapa yang akan menjaga gawang atau *emeng* "kucing" atau dalam beberapa permainan seperti petak umpet atau *hing-hongan* (dalam bahasa Sunda) untuk mencari siapa yang akan menjaga gawang (Wagiati & Zein, 2019).

Secara keseluruhan, *gambreng* adalah ajakan untuk bermain. Secara umum, *gambreng* dilakukan berulang-ulang untuk menentukan siapa yang akan menjadi *emeng* "kucing" atau

penjaga. Dalam permainan berkelompok, *gambrenng* dilakukan untuk menentukan siapa yang akan masuk ke dalam kelompok mana. Misalnya, kelompok yang meletakkan telapak tangan pada saat *gambrenng* terdiri dari satu kelompok, dan kelompok yang meletakkan punggung tangan terdiri dari kelompok lain, yang akan menjadi lawan ketika *gambrenng* dilakukan. Permainan berlanjut sampai kelompok yang diinginkan terbentuk untuk digunakan dalam permainan berikutnya. Saat permainan *hompimpah* berlangsung, nyanyian ini dilantunkan.

*Hompimpah alaihum gambrenng*

*Mak Ijah make baju rombeng*

Jumlah pemain yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah 2-3 orang dengan variasi umur yang berbeda dan agama yang beragama. Cara mainnya tiap pemain *hompimpa*, aturan mainnya adalah setiap peserta membalikkan tangan menjadi bagian telapak tangan putih atau bagian belakang tangan. Permainan ini diperuntukkan untuk pembagian kelompok atau menentukan peran seseorang dalam permainan. Adapun media permainan yang digunakan adalah Tangan, Rima atau Lagu, dan Pemain dengan diiringi gamelan dari ki pamanah rasa.

Secara filosofi *hom* memiliki arti Tuhan. Setiap mereka yang bermain dan diakhir mantra *gambrenng* maka siapapun yang kalah dan menang harus menerima. Hal ini memiliki arti dan filosofis bahwa sebagai manusia kita harus berserah diri atau tawakal dengan apapun hasilnya kita harus menerima. Berbagai latar belakang anak-anak yang bermain maka apapun hasilnya, bahkan ketika dia kalah maka dia harus menerima, tidak peduli dia dari orang kaya, latar belakang keluarganya seperti apa, agama, dan lain-lainnya.

Dalam permainan *hompimpah*, lirik nyanyian hanya diungkapkan dalam bahasa Sunda, tanpa ada campuran kode atau alih bahasa. Penggunaan bahasa Sunda dalam tuturan di bagian lirik permainan menunjukkan loyalitas berbahasa yang ditunjukkan. Dalam sosiolinguistik, *kaulinan barudak* Sunda *hompimpah* di Sekolah Motekar Cibunar, yang menggunakan bahasa Sunda sebagai bahasa komunikasi mereka, menunjukkan sikap bahasa yang positif. Sikap bahasa yang ditunjukkan oleh penutur atau kelompok penutur bahasa tertentu akan memengaruhi gejala pemertahanan bahasa dan pergeseran bahasa.

Nilai-nilai yang terkandung dari permainan tradisional *hompipah* mencerminkan prinsip-prinsip moderasi beragama, termasuk sikap tawakal dan penghormatan terhadap perbedaan. Hal ini sesuai yang ditekankan dalam pendekatan sufistik menurut penelitian Syarif (2021) bahwa pengajaran moderasi beragama dengan pendekatan sufistik dapat meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya keseimbangan spiritual dan sosial.

#### b. *Oray-orayan*

Permainan *oray-orayan* atau "ular-ularan", menggunakan gerakan dan suara. Banyak orang yang hadir bermain game anak-anak Sunda ini (Wagiati & Zein, 2019, hal. 207). Menurut Rachmat Taufiq (2005) dalam bukunya "*Peperenian Urang Sunda*", *oray-orayan* atau "ular-ularan", adalah salah satu jenis permainan anak-anak tradisional yang biasanya dimainkan di luar ruangan. Karena permainan ini lebih menyenangkan dengan lebih banyak orang atau anak yang bermain, biasanya ada tujuh orang atau lebih yang bermain bersama.

Dalam permainan tradisional ini, setiap pemain harus menghafal sebuah lagu berbahasa Sunda. Permainan juga memiliki satu aturan: dua anak diminta saling berpegangan tangan untuk membuat terowongan yang dapat dilewati oleh teman-temannya, yang membentuk garis lurus memanjang seperti ular. Anak yang paling depan pada barisan bertindak sebagai kepala ular, dan anak yang paling belakang bertindak sebagai buntut atau ekor ular. Saat lagu berhenti,

anak yang bertindak sebagai kepala akan mengejar anak yang bertindak sebagai ekor.

Anak-anak yang berhasil ditangkap akan diminta untuk memilih antara bulan dan bintang sampai semua anak dibawa ke dalam penjara. Selanjutnya, regu bulan dan bintang akan saling tarik-menarik untuk menentukan pemenang. Permainan akan berlanjut sampai semua bagian ular tertangkap. Lirik lagu yang dimainkan dalam permainan *oray-orayan* adalah sebagai berikut.

*Oray orayan, luar léor mapay sawah,  
Entong ka sawah, Paréna keur sedeng beukah.  
Orang-orayan Luar-léor mapay kebon  
Entong ka kebon, di kebon loba nu ngangon.  
Mending gé ka leuwi, di leuwi loba nu mandi  
Saha anu mandi Anu mandina pandeuri. Oray-orayan  
Oray naon?  
Oray Bungka Bungka naon?  
bungka laut Laut naon?  
Laut dipa Dipa naon?  
Dipandeuri riririri ... Jleep*

Seluruh pemain bernyanyi bersama-sama. Sampai permainan *oray-orayan* selesai, lagu ini dilantunkan berulang kali. Dalam permainan *Oray-orayan*, lirik nyanyian ditulis sepenuhnya dalam bahasa Sunda, tanpa ada campuran atau alih kode ke bahasa lain. Loyalitas berbahasa yang ditunjukkan oleh anak-anak yang bermain permainan *oray-orayan* ditunjukkan oleh penggunaan bahasa Sunda dalam tuturan yang ada di bagian lirik permainan. Dalam sosiolinguistik, kenyataan bahasa yang ditunjukkan oleh kaulinan anak-anak Sunda di Kabupaten Bandung yang menggunakan bahasa Sunda sebagai bahasa komunikasi mereka menunjukkan sikap bahasa yang positif. Sikap bahasa yang ditunjukkan oleh penutur atau kelompok penutur bahasa tertentu akan memengaruhi gejala pemertahanan dan pergeseran bahasa.

Cara mainnya pegangan pundak temen yang berada didepannya untuk berjalan-jalan dan ada yang jadi terowong, selain itu permainan ini dalam medar kaulinan mengajarkan cara menanam padi dimulai dari mencangkul, menanam padi, hingga memanen padi. Sehingga setiap anak-anak yang emmainkan permainan ini mendapatkan pengetahuan tentang Bertani.

Model lain di ulin yaitu digunakan untuk pembagian kelompok. Aturan mainnya sma mereka memegang Pundak teman dan ketika lagunya selesai mereka yang kena perangkap ditanya oleh yang jadi terowongan memilih kelompok mana secara rahasia dan hanya diketahui orang yang jadi terowongan. Permainan ini bermanfaat untuk mengajarkan kolaborasi dengan berbedabeda karena sebelum ya mereka tidak mengetahui dengan siapa kelompoknya. Secara diambil prespektif moderasi beragama mengajarkan anak tidak memilih-milih teman dekatnya dansaling menerima dengan hasil kelompoknya.

#### c. *Sur Ser*

Cara memainkan permainan ini dilakukan dengan posisi tangan di paha. Ada tangan yang mengengam dan ada pula yang dilebarkan, dilakukan secara bergantian. Permainan Iini berungsi untuk melatih konsentrasi serta keseimbangan antara otak kiri dan otak kanan. Jika ditinjau dari segi lirik, Permainan “*Sur Ser*” secara sederhana menggambarkan langkah-langkah untuk menyalakan api atau proses memasak, sebagaimana yang dilakukan dalam konteks permainan tradisional.

#### d. *Trang trang kolentrang*

Cara memainkan permainan ini dilakukan dengan tangan diletakkan di dada, yang mana satu tangan mengepal dan tangan yang lainnya dibuka. Lagu yang mengiringi permainan ini memiliki arti *sisidiran*, *silondok*. Secara makna jika kita tidak mau mati dengan konyok maka kita harus fokus, selain fungsinya melatih keseimbangan.

e. *Paciwit ciwit lutung*

Aturan permainan ini melibatkan adalah dengan tiga orang yang saling cubit menggunakan kedua tangan mereka secara bergantian sesuai urutan. Dalam permainan ini, ketiga peserta mencubit satu sama lain, dimulai dari cubitan bagian bawah keatas, dan dilakukan secara terus menerus.

Makna permainan ini adalah bahwa ketika kita mencubit seseorang dengan keras, ada kemungkinan orang tersebut akan melakukan hal yang sama, bahkan dengan cubitan yang lebih keras. Hal ini mengajarkan bahwa jika kita tidak ingin diganggu oleh orang lain, maka kita juga tidak boleh mengusik mereka. Selain itu, pergeseran posisi dalam permainan, dari bawah pindah keatas, memiliki arti simbolis bahwa ketika kita berada dibawah, tidak perlu khawatir karena suatu saat kita berada diatas. Sebaliknya, ketika kita berada di atas, kita tidak boleh sombong karena suatu saat bisa Kembali berada di bawah. Permainan ini mengingatkan kita tentang roda kehidupan yang selalu berputar. Masih banyak permainan tradisional lainnya yang diimplementasikan di Sakola Motekar. Beberapa diantaranya sering dimainkan, seperti permainan yang telah dijelaskan di atas.

#### 4. Implementasi Aktivitas Permainan Tradisional Sunda yang Digunakan di Sekolah Motekar

Anak-anak dari berbagai latar belakang agama bermain bersama di bawah bimbingan fasilitator Sakola Motekar. Sakola Motekar melalui permainan Kaulinan Sunda telah menciptakan ruang belajar yang inklusif untuk toleransi anak-anak dari berbagai agama dan mampu bekerjasama dengan baik. Hal ini selaras dengan temuan Harmi (2022) bahwa pendidik yang memahami keragaman mampu memfasilitasi pembelajaran yang menghargai perbedaan, yang pada akhirnya mendukung terciptanya harmoni dalam keberagaman.

Implementasi permainan tradisional ini telah dimulai sejak tahun 2019, dan mulai melibatkan anak-anak dengan latar belakang agama yang beragam sejak tahun 2021. Dalam pelaksanaannya, permainan tradisional sering kali disisipkan dengan nyanyian lagu-lagu daerah dan nasional yang diiringi oleh gamelan Ki Pamanah Rasa, menciptakan suasana kebersamaan yang harmonis.

Beragam permainan tradisional Sunda ini diimplementasikan untuk anak-anak dari berbagai agama, usia, dan minat. Fokus utama adalah melibatkan anak-anak dari jenjang TK, SD, SMP, dan SMA, termasuk yang berasal dari latar belakang non-Muslim. Menurut Pak Deni WJ, *Medar Kaulinan* biasanya diimplementasikan secara insidental, terutama ketika ada kegiatan yang bertujuan membangun kerukunan, seperti dalam acara *Dulur Ulin* adalah acara yang melibatkan anak-anak TK dari berbagai latar belakang agama bermain bersama. Selain itu, ada kegiatan *Dulur Sabangsa* yang mempertemukan Sakola Motekar dengan santri dari Pesantren Darussalam, Ciamis, serta anak-anak SMA Yakobus, Kelapa Gading, Jakarta. Kegiatan serupa juga pernah diadakan di Pesantren Miftahul Huda, Ciamis, dan banyak kegiatan lainnya.



Gambar 1. Implementasi *Kaulinan* Sunda dalam Acara *Dulur Ulin*

Permainan *ulin* dapat dilaksanakan dalam acara tertentu atau secara langsung tanpa memerlukan kegiatan kerukunan formal. Media permainan ini dimanfaatkan untuk bermain bersama di Sakola Motekar. Observasi penulis mencatat bahwa Sakola Motekar pernah menerima tamu dari GKI (Gereja Kristen Indonesia), di mana anak-anak dari berbagai usia, termasuk balita hingga orang tua, berinteraksi dan bermain bersama di bawah bimbingan fasilitator. Dalam kesempatan tersebut, mereka juga memainkan *Medar Kaulinan*.



Gambar 2. Implementasi *Kaulinan* Sunda di Acara *Dulur Sabangsa*

Keunikan lain yang ditemukan adalah kehadiran anak-anak magang dari SMA Bakti Karya yang tinggal di Sakola Motekar selama 4 hingga 6 bulan. Anak-anak ini memiliki latar belakang agama yang berbeda-beda dan hidup bersama, mengikuti dinamika permainan dan kegiatan di Sakola Motekar. Pak Deni WJ juga menambahkan bahwa pernah ada anak-anak beragama Protestan dan Katolik yang turut serta dalam dinamika bermain dan hidup bersama di Sakola Motekar, sehingga mereka terbiasa untuk hidup rukun dan bermain bersama.

Permainan tradisional Sunda, baik *medar kaulinan* yang bersifat insidental menunggu momen kerukunan, maupun *ulin* yang dapat dimainkan kapan saja, memiliki tujuan yang sama: memperkenalkan pentingnya bermain, menciptakan kebersamaan, tertawa bersama, bergandengan tangan, dan membangun harmoni di tengah perbedaan.

##### 5. Interaksi antar anak dalam Permainan Tradisional Sunda yang Digunakan di Sekolah Motekar

Jika dilihat dari perspektif koreografi, jenis pertunjukan tersebut memiliki elemen dasar koreografi yang dapat diamati dengan menggunakan elemen dasar tari BSTER (*Body, Space, Time, Energy, Relationship*): tubuh, ruang, waktu, energi, dan hubungan. Mereka menjelaskan konsep tubuh, ruang, waktu, energi, dan hubungan dalam buku *Teaching Dance As Art In Education*. Konsep pertama disebut konsep tubuh, yang terdiri dari bagian-bagian tubuh seperti kepala (*head*), leher (*neck*), torso, dada (*chest*), dan sebagainya. Konsep kedua disebut konsep ruang, yang terdiri dari arah, ukuran, *pathway*, dan tingkatan. Konsep ini mencakup istilah "aksi", yang mencakup gerak berpindah (*locomotor*) dan gerak ditempat (*non-locomotor/axial*). Ketiga adalah konsep waktu, yang mencakup *sequence, duration, time, rhythms, beat, accent, unpredictable*, dan *energy*, yang mencakup *flow, force, tense, weight, strong, smooth, tight, loose, heavy, light, and sudden*. Kelima, hubungan adalah konsep yang berkaitan dengan konsep ruang. Salah satu ciri gerakan ini adalah bagaimana ia berinteraksi satu sama lain (McCutchen, 1999).

Hubungan dengan penonton, lingkungan, panggung dan set, pasangan, hubungan antara dua orang, objek, dan alat peraga tertentu, kelompok, dan hubungan seluruh kelompok. Karena konsep hubungan ada di hampir semua permainan anak Sunda tradisional, ini akan menjadi bahasan utama (Sunaryo dkk., 2020).

Di tengah deru modernisasi, Sekolah Motekar hadir dengan gagasan unik, memanfaatkan permainan tradisional Sunda sebagai media pembelajaran nilai-nilai kehidupan. Di lapangan sekolah yang penuh riuh tawa, anak-anak berlarian, melompat, dan tertawa bersama dalam permainan seperti *engklek, galah asin, dan bebentengan*. Di balik keseruan itu, ada pelajaran besar tentang toleransi yang mereka pelajari melalui interaksi sehari-hari. Dalam permainan hompimpah, misalnya, anak-anak dibagi menjadi dua kelompok yang harus saling bekerja sama untuk melindungi benteng mereka. Tidak semua anggota tim memiliki kekuatan atau kecepatan yang sama, namun mereka diajak untuk saling mendukung dan memanfaatkan kemampuan unik masing-masing. Mereka belajar bahwa keberhasilan bersama hanya dapat diraih melalui kerja sama dan penghargaan terhadap satu sama lain.

Di sisi lain lapangan, kelompok lain bermain *oray-orayan*. Di sini, aturan permainan mengajarkan anak-anak untuk sabar menunggu giliran, menghormati aturan, dan menerima kemenangan maupun kekalahan dengan hati lapang. Ketika seorang anak terjatuh atau kalah, yang lain membantu dengan semangat kekeluargaan. Mereka belajar bahwa kompetisi bukanlah tentang siapa yang menang, tetapi tentang bagaimana mereka bermain dengan adil dan saling menghormati.

Terkadang, muncul konflik kecil di tengah permainan mungkin karena perbedaan pemahaman aturan atau klaim skor. Dalam situasi ini, pendamping yang mendampingi tidak langsung turun tangan. Sebaliknya, mereka membimbing anak-anak untuk berdiskusi, mencari solusi, dan mengambil keputusan bersama. Ini menjadi pelajaran langsung tentang bagaimana menghadapi perbedaan dengan kepala dingin dan hati terbuka. Permainan tradisional Sunda di Sekolah Motekar bukan sekadar sarana hiburan, tetapi juga jembatan untuk mengajarkan toleransi sosial dan budaya. Anak-anak dari latar belakang yang berbeda diajak mengenal dan menghormati satu sama lain melalui interaksi sehari-hari. Mereka belajar bahwa dalam keberagaman, ada kekuatan yang menyatukan.

Di akhir sesi bermain, guru mengajak anak-anak untuk duduk melingkar, berbagi cerita tentang pengalaman mereka selama bermain. Refleksi ini menjadi momen penting, di mana anak-anak merenungkan bagaimana mereka telah bekerja sama, memahami perbedaan, dan

menghadapi tantangan bersama. Dengan menggunakan permainan tradisional sebagai media, Sekolah Motekar berhasil menciptakan ruang pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermakna. Di sini, toleransi bukan sekadar konsep yang diajarkan di kelas, tetapi nilai yang dihidupi dalam setiap tawa dan langkah kecil mereka. Di tengah permainan, anak-anak belajar menjadi manusia yang saling menghargai, menginspirasi masa depan yang lebih harmonis.

## 6. Permainan Tradisional sebagai Media Pendidikan Karakter

Salah satu jenis *folklore* adalah permainan tradisional anak, yang diceritakan secara lisan di antara anggota kelompok tertentu. Permainan ini biasanya dimainkan secara tradisional dan diwariskan dari generasi ke generasi, dan sangat berbeda (Habibi dkk., 2022). Karena termasuk dalam *folklore*, karakteristik atau karakteristik dari permainan tradisional anak yang sudah tua tidak diketahui dari mana asalnya, asal-usulnya, atau siapa yang menciptakannya. Permainan tradisional biasanya diceritakan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang diberi nama atau bentuk yang berbeda, meskipun dasarnya sama. (Nadjamuddin, 2016). Secara historis, permainan tradisional adalah aktivitas yang diatur oleh peraturan yang berasal dari generasi terdahulu yang dimainkan oleh anak-anak dengan tujuan untuk menikmati (Irwanto dkk., 2014).

Sukirman (2024) dalam bukunya yang berjudul Permainan Tradisional Jawa memaparkan bahwa permainan tradisional anak dapat memengaruhi perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak. Permainan tradisional anak juga dianggap sebagai komponen kebudayaan yang memberi ciri khas pada budaya tertentu. Oleh karena itu, permainan tradisional adalah aset budaya yang memungkinkan suatu masyarakat untuk tetap hidup dan memiliki identitas di antara masyarakat lain.

Permainan tradisional umumnya mengandung nilai-nilai budaya dan moral seperti kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan, dan persatuan, serta keberanian. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa permainan tradisional dapat digunakan untuk membangun nilai-nilai budaya dalam pembangunan kebudayaan nasional Indonesia (Irwanto dkk., 2014, hal. 24)

Adanya permainan modern, seperti *video game* dan *virtual game* lainnya, telah mempercepat kemerosotan keberadaan permainan tradisional (Suryawan, 2018). Teknologi dalam permainan mungkin membantu perkembangan kognitif anak. Namun, secara tidak sadar, teknologi tersebut dapat menghentikan perkembangan anak dalam bidang lain dan bahkan mendorong mereka untuk bertindak kekerasan (Munir & Awiria, 2020).

Menurut Misbach dalam artikel Irwanto (2014) memaparkan bahwa berbagai aspek perkembangan anak dapat dibantu oleh permainan tradisional Indonesia ini, seperti:

- a. Aspek motorik: Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- b. Aspek kognitif: Mengembangkan maginasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- c. Aspek emosi: Katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri
- d. Aspek bahasa: Pemahaman konsepkonsep nilai
- e. Aspek sosial: Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.

- f. Aspek spiritual: Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*transcendental*).
- g. Aspek ekologis: Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- h. Aspek nilai-nilai/moral: Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Jika diteliti lebih jauh, ternyata nilai-nilai permainan tradisional mengandung pesan moral dan kearifan lokal yang luhur. Sangat disayangkan jika generasi berikutnya tidak mengetahui dan menghayati nilai-nilai ini, yang berasal dari keanekaragaman suku-suku bangsa Indonesia (Sya'bana dkk., 2024).

Menurut Euis Kurnia (2006) dalam bukunya yang berjudul “Implementasi model bimbingan berbasis permainan di Sekolah Dasar“ mengidentifikasi 30 permainan tradisional yang saat ini masih dapat ditemukan di lapangan. Beberapa contoh permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak adalah *Hompimpah*, *Oray-orayan*, *Sur Ser*, *Trang-trang Kolentrang*, dan *paciwit-ciwit lutung*. Permainan tradisional tersebut akan memberikan dampak yang lebih baik bagi pengembangan potensi anak.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Riadi dan Lestari (2017) menyebutkan bahwa permainan tradisional dapat membantu anak belajar keterampilan sosial, seperti keterampilan berkomunikasi, bekerja sama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengontrol diri, empati, menaati aturan, dan menghargai orang lain. Interaksi yang terjadi saat anak bermain permainan tradisional memungkinkan anak untuk belajar keterampilan sosial, kemampuan bahasa, dan kemampuan emosi.

#### 7. Moderasi Beragama melalui Permainan Tradisional Dimensi Moderasi Beragama di Sekolah Motekar

Setelah dilakukannya perencanaan penerapan permainan tradisional *kaulinan barudak* sunda dalam mengembangkan moderasi beragama berbasis toleransi pada anak-anak kisaran usia 5-17 tahun, barulah dapat dilihat implikasi dari kegiatan bermain peran tersebut dalam mengembangkan moderasi beragama berbasis toleransi di Sakola Motekar Cibunar, Sukajadi, Kec. Sadayana, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat.

Tabel 1. Tingkat Pencapaian penerapan Kaulinan Sunda Sebagai Media Pendidikan Toleransi Beragama dalam Perspektif Moderasi Beragama

No	Karakteristik Pengembangan	Indikator
1.	Penerimaan Perbedaan dalam Kelompok	1) Anak-anak menerima siapa pun sebagai anggota kelompok permainan tanpa memandang latar belakang agama. 2) Tidak ada diskriminasi dalam pembagian peran atau giliran bermain berdasarkan keyakinan agama.
2.	Kerja Sama untuk Mencapai Tujuan Bersama	1) Anak-anak mampu bekerja sama dengan teman-teman yang berbeda agama untuk menyelesaikan tantangan permainan. 2) Tidak ada pengucilan atau sikap eksklusif terhadap anak dari agama tertentu.

- |   |  |
|---|--|
| 3. Menghormati Tradisi dan Simbol-Symbol Agama Lain | 1) Anak-anak menghindari perilaku yang merendahkan atau memperolok simbol atau tradisi agama lain.<br>2) Muncul rasa ingin tahu yang positif terhadap budaya teman yang berbeda agama. |
|---|--|
- 

Adapun beberapa penjelasan dan hasil pengamatan perihal capaian perkembangan Kaulinan Sunda Sebagai Media Pendidikan Toleransi Beragama dalam Perspektif Moderasi Beragama Dalam setiap permainan tradisional Sunda, anak-anak sering kali bermain dalam kelompok yang dibentuk secara acak. Tidak ada pertanyaan tentang latar belakang agama atau keyakinan yang penting adalah mereka mau bermain bersama. Sebagai contoh, saat memulai permainan *oray-orayan*, anak-anak secara spontan membagi diri ke dalam dua tim. Dalam proses ini, mereka belajar untuk menerima siapa saja sebagai bagian dari tim mereka, terlepas dari latar belakang agama atau kebiasaan sehari-hari.

Di tengah keseruan permainan seperti *Sur Ser* dan *Trang-trang kolentrang*, anak-anak dari beragam latar belakang agama bekerja sama untuk mengalahkan tim lawan. Salah satu momen penting adalah ketika mereka harus saling membantu dan menyusun strategi. Sebagai contoh, seorang anak yang berbeda agama mungkin menjadi pemimpin strategi karena kemampuannya dalam berpikir taktis. Melalui kerja sama ini, anak-anak belajar bahwa keberhasilan tidak datang dari satu individu atau kelompok tertentu, melainkan dari usaha bersama. Kerja sama ini juga memperlihatkan bahwa setiap orang, tanpa memandang keyakinannya, memiliki kontribusi yang berharga.

Di sisi lain, Saat bermain permainan seperti *oray-orayan*, yang kadang melibatkan lagu atau gerakan tradisional, anak-anak sering kali mengenal elemen budaya lokal yang memiliki nilai simbolis. Misalnya, jika ada seorang teman dari agama berbeda yang memiliki tradisi tertentu, anak-anak diajarkan untuk menghormatinya, seperti memberi waktu bagi mereka untuk menjalankan ibadahnya sebelum permainan dimulai. Sikap ini mengajarkan penghormatan terhadap simbol-simbol dan praktik keagamaan yang berbeda. Dalam permainan, anak-anak memahami bahwa budaya dan agama setiap individu adalah bagian penting dari identitas mereka, yang harus dihargai oleh orang lain.

Saat bermain *paciwit-ciwit lutung*, anak-anak sering menghadapi momen di mana keputusan harus dibuat dengan adil. Ketika seorang pemain melanggar, mereka diajarkan untuk mengakui kesalahan dan menerima konsekuensinya tanpa memperdebatkan hal yang tidak relevan, seperti perbedaan agama. Sikap ini menanamkan rasa keadilan dan sportivitas yang tidak membedakan teman berdasarkan keyakinan. *Fair play* dalam permainan mengajarkan bahwa sikap adil adalah nilai universal yang perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam hubungan antaragama.

#### D. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa Kaulinan Sunda di Sakola Motekar tidak hanya membantu melestarikan budaya lokal tetapi juga mengajarkan toleransi beragama dengan menggunakan pendekatan moderasi beragama. Permainan tradisional seperti *hompimpah*, *oray-orayan*, dan *paciwit-ciwit lutung* yang disebut dengan *medar kaulinan* dan *ulin* yang berupa *boy-boyan*, dan lainnya memungkinkan orang berinteraksi satu sama lain dan belajar bekerja sama, menghargai perbedaan, dan menyelesaikan konflik dengan cara yang damai. Anak-anak dari berbagai latar belakang agama belajar untuk menghargai keragaman dan hidup bersama

dalam keberagaman melalui aktivitas ini. Di Sakola Motekar, pendekatan moderasi beragama yang diterapkan melalui *Kaulinan Sunda* membantu membentuk generasi muda yang toleran, moderat, dan inklusif. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media pendidikan karakter yang relevan dengan kebutuhan masyarakat multikultural di Indonesia. Untuk implementasi yang lebih luas, disarankan agar program serupa diterapkan di lembaga pendidikan lainnya dengan dukungan penuh dari pemerintah dan masyarakat. Penelitian ini juga membuka peluang untuk eksplorasi lebih lanjut terkait efektivitas permainan tradisional sebagai media pendidikan toleransi dalam konteks yang lebih beragam, termasuk di tingkat usia yang berbeda dan dalam masyarakat perkotaan.

### **Daftar Pustaka**

- Dermawan, W., Purnama, C., & Mahyudin, E. (2020). Penguatan “Kaulinan Barudak Sunda” sebagai permainan tradisional. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(1), 1–15. <https://doi.org/10.21831/jppm.v7i1.28798>
- Dharmamulya, S. (2024). *Permainan tradisional Jawa*. Kepel Press.
- Euis Kurnia, Y. (2006). *Implementasi model bimbingan berbasis permainan di sekolah dasar*. Rineka Cipta.
- Habibi, M. A. M., Nurhasanah, Rachmayani, I., & Aini, N. (2022). Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Ular Naga di KB Qolbu Lebai Sandar Tahun 2021. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 3(3), 509–512.
- Harmi, H., Karolina, A., Fathurrochman, I., Fadila, Daulay, S. H., Apriani, E., & Supardan, D. (2022). Analysis of Multicultural Understanding and Moderation of Religion of Paud Teachers in Bengkulu Province. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, 12(4), 128–136. <https://doi.org/10.47750/pegegog.12.04.13>
- Herawati, I. E., Ningrat, B., Puspita, A. R., Yulia, K., Marlina, N. K., Octora, F. M., Yundina, K., & Daud, N. (2021). Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Babakti*, 1(1), 29–34. <https://doi.org/10.53675/babakti.v1i1.183>
- Hidayat, R. T. (2005). *Peperenian Urang Sunda*. Rineka Cipta.
- Irwanto, Aspilayani, & Wahyuddin. (2014). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional dalam Rangka Pengembangan Pendidikan dan Karakter Bangsa. *Jurnal PENA: Jurnal Kreativitas Ilmiah Mahasiswa Unismuh*, 1(1), 21–30.
- McCutchen, B. P. (1999). *Teaching Dance As Art In Education*. The University of Chicago Press.
- Munir, Z. A., & Awiria, A. (2020). Implementasi Pendidikan Nilai Melalui Permainan Tradisional Anak Suku Sasak Di Mi Nw Loang Sawak Lombok Tengah. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 4(1), 397–403. <https://doi.org/10.30738/tc.v4i1.5764>
- Muslihin, H. Y., Respati, R., Shobihi, I., & Shafira, S. A. (2021). Kajian Historis dan Identifikasi Kepunahan Permainan Tradisional. *Sosial Budaya*, 18(1), 36. <https://doi.org/10.24014/sb.v18i1.11787>
- Nadjamuddin, A. (2016). Membangun karakter anak lewat permainan tradisional daerah gorontalo. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 74–79. <http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/441>
- Nursanti, A. (2019). *Melestarikan Permainan Tradisional, Mengembangkan Desa Wisata*.
-

- Pikiran Rakyat. <https://www.pikiran-rakyat.com/advertorial/pr-01320651/melestarikanpermainan-tradisional-mengembangkan-desa-wisata?page=all>
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, (1945).
- Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, (2017).
- Rahmawati, I., Fahrezi, M. I., Wasilah, N. A., & Astriani, A. S. (2023). Lexical and grammatical meanings of traditional game song lyrics in Tasikmalaya. *Journal of Humanities and Social Studies*, 1(3), 980–992.
- Respati, R., Narawati, T., & Nugraheni, T. (2022). Upacara Seren Taun Masyarakat Sunda Sebagai Media Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 1660–1670. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v7i2.3225>
- Riadi, F., & Lestari, T. (2017). Efektivitas Permainan Tradisional Pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(2), 122–129.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sunaryo, A., Masunah, J., Narawati, T., & Nugraheni, T. (2020). Gerak Relationship Pada Permainan Anak Sunda Sebagai Sumber Penciptaan Komposisi Tari Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1076–1086. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.499>
- Suryawan, I. . A. J. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.55115/gentahredaya.v2i2.432>
- Sya'bana, M. Z., Zaini, M., & Owon, R. A. S. (2024). Upaya Melestarikan Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan, Sosial dan Pengabdian Masyarakat (JPSPM)*, 01(02), 47–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.14886991>
- Syarif. (2021). Understanding the Teaching of Religious Moderation from a Sufistic Perspective and Its Implications for Student Performance. *Journal of Social Studies Education Research*, 12(4), 320–343.
- Ulfa, M., Suswandari, S., & Purwanto, S. E. (2024). Analisis Kearifan Lokal Pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Sebagai Penguatan Karakter Melalui Mata Pelajaran PLBJ. *Jurnal Holistika*, 8(2), 59–67.
- Wagiati, N. D., & Zein, D. (2019). Kaulinan Barudak Sunda Sebagai Manifestasi Pemertahanan Bahasa Sunda di Kabupaten Bandung. *Metalingua: Jurnal Penelitian Bahasa*, 17(2), 201–213. <https://doi.org/10.26499/metalingua.v17i2.306>
- Yulia, L., & Rachmania, S. (2023). Analisis Enkulturası Nilai Budaya Sunda di Sekolah Dasar Negeri Wangiwisata Kecamatan Majalaya. *Lentera : Jurnal Kajian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 9–17. <https://doi.org/10.56393/lentera.v4i2.1554>