

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang penduduknya terdiri dari berbagai etnis dan beragam budaya, sehingga terdapat kemajemukan di dalam masyarakatnya. Masyarakat yang majemuk adalah masyarakat yang terdiri dari berbagai komunitas sosial, suku bangsa, budaya, dan agama yang berbeda, atau dengan kata lain sebuah masyarakat yang kental dengan pluralisme budaya. Konsep masyarakat majemuk di Indonesia tercermin melalui pengakuan semboyan falsafah bangsa yang dikenal sebagai *Bhinneka Tunggal Ika*.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kemajemukan masyarakat Indonesia adalah suatu realitas eksistensial yang terbentuk dari perbedaan yang secara kodrati dalam kehidupan manusia dan masyarakat. Tidak ada seorangpun yang sama dengan orang lainnya, walaupun ia kembar sekalipun. Idealnya, perbedaan-perbedaan yang ada di kehidupan masyarakat Indonesia diolah dengan cara cermat dan bijaksana untuk saling melengkapi dan memperkaya pengalaman diri sendiri maupun masyarakat. Maka dari itu, melalui pemahaman konteks pluralisme budaya yang tepat dan dimaknakan positif oleh setiap insan di dalam kehidupannya sesungguhnya akan menciptakan suasana kehidupan masyarakat Indonesia yang harmonis, rukun, dan damai, baik pada sosial masyarakat maupun lingkungan ekologi sekitarnya.

Ironisnya, tidak banyak anggota masyarakat yang memahami arti penting dari pluralisme budaya atau makna dari kemajemukan dalam masyarakatnya dan tidak banyak pula anggota masyarakat yang meyakini bahwa kita sebagai masyarakat Indonesia bisa hidup bersama dalam keragaman budaya. Sehingga perbedaan-perbedaan tersebut justru menjadi bumerang, menimbulkan rasa tidak aman, ketakutan, kecurigaan atau prasangka, maka hidup dalam kemajemukan dirasakan sebagai ancaman, baik dalam kehidupan bersama sesama manusia maupun dengan lingkungan alam sekitarnya.

Fenomena ini bisa teramati di dalam kehidupan masyarakat Indonesia yang tidak lepas dari permasalahan, yaitu hilangnya kehidupan yang diwarnai dengan kerukunan. Dibuktikan dengan wacana dan relief kontak sosial budaya antar warga negara Indonesia yang sudah menjadi lebih intensif dan acapkali menimbulkan permasalahan sosial seperti silang budaya dan kekerasan terhadap berbagai kelompok masyarakat. Persoalannya adalah kekerasan-kekerasan yang terjadi sering kali memakan banyak korban, termasuk juga anak-anak. Anak-anak yang seharusnya bisa merasakan hidup nyaman, tumbuh dan berkembang sesuai dengan tugas perkembangannya, pada kenyataannya sering merasakan trauma sebagai akibat dari kekerasan dan konflik yang berkepanjangan.

Salah satu contoh negatif akibat konflik dan kekerasan yang berkepanjangan yang terjadi pada anak-anak adalah cara bermain anak-anak di Poso yang dirasakan janggal dan dapat memecah persatuan akibat konflik etnis dan agama yang berkepanjangan yang terjadi di sana, seperti yang tercetak dalam

newsletter Pela, September 2005 yang diterbitkan oleh Pusat Studi Keamanan dan Perdamaian (PSKP) UGM, yaitu:

Sekelompok anak Poso, Sulawesi Tengah, sedang bermain perang-perangan, pada suatu sore di bulan April 2002. Sebagaimana anak-anak pada umumnya, keceriaan melingkupi permainan itu. Tetapi, permainan yang sedang mereka lakukan, cukup mendebarkan, dan terasa aneh. Sekitar 100 orang anak membagi diri menjadi dua kelompok. Satu kelompok berperan sebagai orang Muslim, satu kelompok berperan sebagai orang Kristen.

Bentuk permainan perang-perangan ini merupakan dampak langsung dari konflik berbau agama di Poso. Jika tidak diantisipasi sejak dini bukan tidak mungkin ketika mereka dewasa nanti, akan tertanam keinginan untuk berperang dan timbul kebiasaan untuk membedakan seseorang dari latar suku maupun agama, yang lebih jauh lagi berdampak pada perpecahan bangsa.

Contoh lain yang terjadi sebagai dampak konflik bagi anak-anak adalah konflik Ambon yang melibatkan anak-anak sebagai tentara bocah atau yang sering dikenal dengan 'Agas'. Dalam peperangan, Agas berada di garis depan. Tugas mereka adalah menyiramkan bensin, membakar, melemparkan bom-bom molotov, dan berlari kembali ke basis pasukan setelah tugasnya rampung. Anak-anak tersebut mahir dalam merakit senjata dan bom. Mereka bisa dengan sendirinya tanpa ada yang mengajari. Semua adalah akibat dari duplikasi anak terhadap lingkungan sekitar yang mendorong mereka untuk memiliki keterampilan tersebut sebagai upaya pertahanan diri (GATRA, 15 Agustus 2001).

Konflik yang berbingkai ideologi keagamaan ini telah membangkitkan rasa dendam pada anak-anak Ambon dan secara psikologis, kondisi anak-anak yang seperti ini sudah dalam kondisi yang sangat berbahaya. Ketika setiap anak

Ambon di tanya tentang cita-cita yang diinginkan, rata-rata dari anak Ambon tersebut akan menjawab, “Saya mau menjadi tentara agar bisa membunuh musuh.” Dalam permainan sehari-hari didapatkan fakta bahwa di antara anak-anak sudah terdapat budaya saling mengancam, yaitu:

Jamak dalam suatu permainan, anak-anak Kristen (disebut Obet alias Robert) berteriak, “Bunuh Acan!” Acan alias Hasan adalah sebutan untuk anak-anak muslim. Sebaliknya, di dalam komunitas Islam, mereka berteriak, “Bunuh Obet!”... “Kalau kamu ketemu Obet di jalan, apa yang kau lakukan?” Dengan sorot mata tajam, dan suara yang lantang, Karman (salah satu anak Ambon) menjawab, “Beta ambil kayu, beta pukul biar mati.” Jawaban senada ditemukan pada kelompok Obet. (Gatra, Nomor 39 Beredar Senin 13 Agustus 2001).

Seperti informasi yang didapatkan peneliti dari seorang rekan bernama Fajar Anugerah, *Psychosocial Consultant of Child Protection*, UNICEF, 2008, diketahui bahwa dampak konflik selanjutnya terjadi di bumi Aceh (sekarang NAD) akibat kekerasan yang timbul antara GAM dan TNI. Permainan-permainan yang dilakukan anak-anak Aceh hampir sama dengan permainan-permainan yang dilakukan oleh anak-anak Poso maupun Ambon. Dan ketika mereka ditanya tentang, “apa cita-cita mereka nanti?” Mereka akan seraya menjawab, bahwa “kami mau jadi tentara agar mempunyai senjata dan mempunyai kekuasaan untuk memerintah.”

Hal di atas merupakan beberapa contoh dari sekian banyak konflik dan kekerasan yang melanda negara ini. Sehingga setiap individu perlu menumbuhkan vibrasi positif dalam dirinya, sebab menghasilkan bias damai bagi semua manusia. Ini menjadi modal dasar sebuah tatanan nilai perilaku dalam skala kecil di tingkat paling bawah yaitu diri dan keluarga. Begitu pula di dalam lingkup masyarakat, serat-serat nilai perdamaian juga harus mulai ditanamkan sejak dini dengan

menghargai segala bentuk perbedaan yang *plural* dan menanamkan nilai-nilai keadilan. Hal ini bisa dikuatkan oleh adanya “kearifan lokal (*local wisdom*)” yang ada di setiap komunitas sebagai bingkai tatanan nilai suatu masyarakat. Berbagai nilai kehidupan akan sangat kuat dampaknya apabila mulai diinternalisasikan sejak awal kehidupan seorang anak. Di samping keluarga, sekolah merupakan institusi yang tidak kalah penting di dalam penanaman nilai kehidupan atau nilai hidup berdampingan secara rukun. Oleh sebab itu, diperlukan pemberian pendidikan perdamaian sejak dini kepada anak-anak melalui sekolah. Nilai-nilai yang diajarkan terutama mengenai kedamaian, yang selayaknya wajib ada di dalam diri masing-masing individu semenjak kecil hingga dewasa/ tua.

Jadi, hidup rukun itu tidaklah berarti tidak ada konflik sama sekali dalam kehidupan, terutama dalam kehidupan bermasyarakat. Justru konflik yang ada tersebut harus dapat diatasi dengan nilai-nilai yang baik, contohnya nilai perdamaian, dengan menggunakan strategi *conflict resolution* (resolusi konflik) atau dengan prinsip *win-win solution* (tidak ada pihak yang kalah dan menang). Kontribusi lembaga pendidikan formal dan nonformal dirasakan penting untuk “mulai” mengajarkan pengetahuan tentang perdamaian, bagaimana konflik bisa muncul, bagaimana mengatasinya dan bagaimana menjaga perdamaian yang telah didapatkan. Semua ini dapat menjadi amunisi terbesar bagi peningkatan pemahaman atas perdamaian di seluruh aspek kehidupan.

Hal lain yang menjadi alasan mengapa pendidikan sangat penting diberikan sejak dini kepada anak karena masa anak-anak adalah masa yang penting dalam pembentukan kepribadian manusia. Kebanyakan dari mereka sering

meniru dan mengikuti pola tingkah laku orang dewasa atau figur yang mereka hormati. Sehingga saat orang dewasa menanamkan dan mencontohkan sesuatu yang baik, misalnya nilai perdamaian kepada anak-anak akan diterima dan diingat oleh anak-anak, serta dapat diaplikasikan dalam kehidupan mereka selanjutnya. Dengan demikian akan terbentuk pola pikir anak-anak yang cinta damai dan mengerti akan pentingnya perdamaian. Selain itu juga, pendidikan perdamaian harus diberikan sejak usia dini kepada anak-anak dalam tujuan untuk bisa mewujudkan cita-cita perdamaian di seluruh dunia. Dengan cara itu, perdamaian yang banyak didambakan umat manusia akan bisa terwujud di masa mendatang.

Disinilah dibutuhkan konsep-konsep advokasi perdamaian yang tepat untuk semua kalangan dan media pendidikan perdamaian yang memadai termasuk di dalamnya kurikulum pendidikan perdamaian yang berbasis integrasi sosial dan keadilan. Para ahli psikologi yang tergabung dalam kelompok kerja Asosiasi Psikologi Amerika, *Peace and Education Working Group of the American Psychological Association Div. 48* (2003), melalui rapat kerjanya menyatakan bahwa;

Working group members identified the following as teaching methods that have been shown to promote peaceful attitudes and competencies: cooperative learning, constructive controversy, and service learning. Members also recommended involvement of parents, contact with people from other cultures, and use of storytelling, art, and music.

Selanjutnya, dalam kutipan “metode dan isi” pendidikan perdamaian yang dicanangkan oleh *United Nations - United Cyberschoolbus* (2008), menjelaskan bahwa;

Peace education brings together multiple traditions of pedagogy, theories of education, and international initiatives for the advancement of human development through learning. Many teachers infuse peace education into traditional academic subjects such as literature, math, science, history, language, civics, and the arts.

Berdasarkan hal itu, maka permainan tradisional bisa dijadikan sebagai media alternatif dalam upaya memberikan pendidikan perdamaian kepada anak. Bermain merupakan bentuk alamiah belajar anak karena sejak kecil hal yang pertama dilakukan anak pada masa perkembangannya ialah bermain. Bermain juga merupakan sarana yang efektif untuk belajar, menanamkan nilai-nilai kearifan lokal, dan nilai-nilai perdamaian pada anak-anak. Sementara itu, Yusuf (2001: 72), memberikan penjelasannya tentang definisi bermain sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan. Bermain merupakan suatu kegiatan yang tidak dipisahkan dengan permainan. Permainan atau yang lebih populer disebut *games* adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu. Ada *rule of games* yang disepakati bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan (Tedjasaputra, 2001).

Fernandez dalam GATRA.com edisi 22 Maret 2005, memberikan pandangannya tentang pentingnya permainan-permainan dalam program pendidikan perdamaian. Beliau menyatakan bahwa:

Sejak dini, anak-anak di daerah rawan konflik mendapat pendidikan perdamaian di dalam bentuk permainan-permainan yang bernuansa kegembiraan, rekreasi, persahabatan, dan perdamaian. ... Melalui permainan-permainan itulah terselit pesan-pesan perdamaian, persahabatan, dan persaudaraan. Inilah nilai-nilai kehidupan universal yang tidak hanya dimiliki anak-anak di perbatasan NTT dengan Timtim tetapi juga rekan-rekan mereka di Provinsi NAD dan belahan dunia lainnya.

Mulia dalam Harian Umum Sore Sinar Harapan nomor 4145 edisi Rabu, 26 Juni 2002, menyatakan bahwa:

Dengan pendidikan perdamaian itu, maka anak-anak akan paham apa arti perdamaian itu sehingga selanjutnya mereka bisa menjalani kultur hidup damai dalam tata pergaulan mereka. Cara penyampaian pendidikan perdamaian itu bisa dilakukan lewat pendidikan formal di sekolah, di rumah, dan di lingkungan sosial mereka.

Permainan tradisional mengajarkan kepada anak-anak arti perdamaian dan sekaligus melatih keterampilan motorik anak. Melalui permainan tradisional anak-anak dilatih dan diajarkan tentang kegunaan anggota tubuh mereka, seperti yang ditanamkan melalui materi resolusi konflik dalam *living values education*. Misalnya, tangan digunakan untuk memegang atau merangkul, memberi sesuatu yang baik kepada orang lain, bukan untuk mendorong atau memukul. Dalam materi ajar tentang resolusi konflik dicontohkan sebagai berikut:

Talk with the children about peace. Ask what are our arms for. Introduce the phrases, "Arms are for hugging, not for shoving," and "Arms are for giving, not for grabbing." "If someone pushes someone else, tell the child who is pushed: "Tell him/her what you don't like. Say, 'I don't like it when you hit me. Arms are for hugging, not for shoving.'" If you encourage the children to use this phrase, they will soon be able to apply it independently. Conflicts will decrease as their appropriate communication skills develop.
(Association for Living Values Education International, 24 November 2007).

Permainan tradisional juga membuat anak-anak menjadi aktif, baik dalam hal gerak motorik maupun berkomunikasi. Berkomunikasi di sini artinya, anak-anak belajar untuk mengemukakan pandangannya, keinginannya, apa yang ia sukai dan apa yang tidak ia sukai, apa yang boleh dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan (mana yang *do* dan mana yang *don't*). Sehingga, dengan adanya sikap terbuka dan saling menerima pandangan orang lain, anak-anak belajar untuk

menerima dan mengikuti aturan main. Hal ini menumbuhkan kedekatan dan jalinan kasih sayang di antara anak-anak serta sekaligus menghindari perpecahan atau konflik. Sebab, mereka belajar untuk bermusyawarah dan mau mendengarkan orang lain (*Living Values Activities for Children*, 2007).

Permainan tradisional dianggap sebagai media yang signifikan dalam pendidikan perdamaian sebab memiliki banyak nilai-nilai filosofis dan kearifan lokal yang tertanam di sana. Selain itu juga, karena pada dasarnya setiap daerah dan suku bangsa di Indonesia memiliki permainan tradisional yang pada umumnya memiliki persamaan dalam hal aturan main, yang berbeda hanyalah nama permainannya saja. Misalnya, permainan *Congklak* (yang dikenal di daerah Sunda), di daerah Jawa permainan ini dikenal dengan nama *Dakon*, di daerah Tapanuli dikenal dengan nama *Marsitengka*, dan di daerah Kabupaten Belitung, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, dikenal dengan nama *Badok*. *Sondah/Sonlah* (yang dikenal di daerah Sunda), di daerah Jawa permainan ini dikenal dengan nama *Engklek*, dan di daerah Kabupaten Belitung, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, dikenal dengan nama *Kak-Engking*. Persamaan aturan main pada permainan-permainan tradisional di berbagai daerah di Indonesia tersebut membawa kepada kesatuan makna yang dimiliki oleh setiap permainan tradisional itu sendiri. Sehingga, esensi nilai-nilai filosofis, kearifan lokal, dan perdamaian yang tertanam/ terkandung di dalamnya dapat dihayati oleh setiap anak yang ada di wilayah nusantara Indonesia.

Berbagai peneliti, seperti Suyami (peneliti naskah-naskah kuno), Made Taro (pengoleksi berbagai permainan tradisional dari Bali), Mohamad Zaini Alif

(peneliti mainan anak-anak asal Bandung) mengakui permainan anak yang masih bercirikan unsur-unsur tradisi memiliki nilai-nilai kearifan lokal hingga nilai pembelajaran bagi anak-anak, seperti nilai ekonomi hingga demokrasi (Muhammad, Prakarsa Rakyat, Kolom Budaya, edisi 6 Agustus 2007). Contohnya, *Dakon* atau *Congklak*, dimaknai sebagai permainan yang mendidik anak agar rajin menabung dan bersikap ekonomis. Dan permainan *Bebentengan* serta *Gobak Sodor*, selain memiliki nilai keceriaan yang tinggi, permainan ini juga membantu anak berpikir strategis, menolong temannya yang berada dalam cengkeraman lawan bermainnya dan juga membantu timnya memenangi pertandingan yang dalam pelaksanaannya tentu membutuhkan kerja sama, kekompakan, dan kecerdasan berpikir.

Permainan-permainan tradisional tersebut sarat akan makna kehidupan dan nilai-nilai perdamaian yang menuntun hidup manusia untuk merasa saling memiliki, menghargai, toleransi, kerja sama, lapang dada, ketahanan diri, dan lain sebagainya sehingga akan membawa kepada kesatuan bangsa untuk mewujudkan perdamaian bangsa. Nilai-nilai perdamaian ini diwujudkan dalam *living values* kita sebagai umat manusia, sehingga nilai-nilai perdamaian ini penting diajarkan, diberikan, dan ditanamkan sejak dini kepada anak-anak. *Living values* tersebut adalah *love, respect, peace, tolerance, honesty, humility, cooperation, freedom, unity*.

Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan daerah Jawa Barat (Sunda) sebagai wilayah kajian penelitian. Peneliti beranggapan bahwa tatanan kehidupan masyarakat Sunda di Jawa Barat dirasakan layak dijadikan salah satu teladan bagi

daerah-daerah yang ada di wilayah nusantara Indonesia yang rentan terhadap konflik budaya, sebab berdasarkan pengamatan peneliti bahwa sampai saat ini masyarakat yang tinggal di daerah Jawa Barat (tataran Sunda) dapat menjalani kehidupan yang rukun dan damai meskipun memiliki anggota masyarakat yang *plural*, yakni terdiri dari berbagai latar belakang ras, etnis, budaya, dan agama yang berbeda-beda. Lebih dari itu, adanya persamaan aturan main pada permainan-permainan tradisional di berbagai daerah di Indonesia yang membawa kepada kesatuan maknanya (persamaan makna dalam setiap permainan), maka dalam penelitian ini pula peneliti mengambil sampel permainan tradisional etnis Sunda yang berjumlah delapan permainan yang telah direkonstruksi ulang. Penelitian ini merupakan lanjutan dari penelitian tentang "Identifikasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal (*Local Wisdom*) dalam Permainan Tradisional Etnis Sunda", yang dilakukan oleh Indrawati, dkk, (2007). Karena penelitian sebelumnya hanya mengidentifikasi permainan dan nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*), maka pada penelitian ini, peneliti bermaksud untuk memahami dinamika dalam setiap permainan untuk mengetahui permainan-permainan yang sesuai dengan prinsip-prinsip nilai dan sikap dalam pendidikan perdamaian, serta nilai-nilai perdamaian yang terdapat dalam setiap permainan.

Penelitian ini juga merupakan salah satu upaya dalam mengembangkan pendidikan perdamaian sebagai sarana untuk mewujudkan perdamaian bangsa, seperti yang saat ini sedang didengungkan oleh dunia, bahwa pendidikan perdamaian diarahkan sepenuhnya untuk perkembangan kepribadian manusia dan untuk memperkuat kepedulian/ penghargaan terhadap hak asasi manusia dan

kebebasan yang hakiki. Pendidikan perdamaian meningkatkan “pemahaman, toleransi dan persahabatan diantara semua bangsa, ras, atau kelompok agama serta kelanjutan dari aktivitas Perserikatan Bangsa Bangsa (PBB) bagi pemeliharaan perdamaian.” ([Article 26, Universal Declaration of Human Rights](#)).

Jika menciptakan perdamaian mengimplikasikan perkembangan orang yang cinta damai, maka pendidikan adalah dasar bagi usaha untuk membangun perdamaian (Nelson, Van Slyck, dan Cardella: 1999a: 91).

B. Identifikasi Masalah

Latar belakang masalah di atas menunjukkan bahwa permainan tradisional etnis Sunda memungkinkan dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan potensi anak, seperti aspek motorik, emosi, kognitif (pemahaman, *problem solving*, *decision making*, dll.), keterampilan intrapersonal serta keterampilan interpersonal. Untuk lebih khusus, penelitian ini menggali nilai-nilai luhur/ moral, khususnya nilai-nilai perdamaian yang tersirat (terkandung) dalam permainan tradisional etnis Sunda dan peranan permainan tradisional etnis Sunda tersebut untuk meredam konflik-konflik yang berdampak pada kondisi psikologis anak-anak.

C. Fokus Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Banyaknya konflik-konflik yang beberapa tahun terakhir ini sering terjadi di negara Indonesia mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang nilai-nilai perdamaian yang pada dasarnya terdapat dalam *living values* setiap manusia

di belahan dunia. Peneliti beranggapan bahwa pemahaman dan pembelajaran akan pentingnya nilai-nilai perdamaian lebih baik jika dimulai sejak usia dini, yaitu pada masa anak-anak, dan permainan tradisional digunakan sebagai media dalam upaya untuk meredam konflik, terutama yang berdampak pada kondisi psikologis seseorang.

Berdasarkan hal tersebut, maka pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Permainan tradisional etnis Sunda apa saja yang mencerminkan nilai-nilai perdamaian?
2. Bagaimana dan melalui apa nilai-nilai perdamaian direpresentasikan dalam permainan tradisional etnis Sunda?

Mengingat banyaknya jumlah etnis yang ada di Indonesia, maka untuk penelitian ini dipilih etnis Sunda di wilayah Jawa Barat yang merupakan salah satu bagian etnis yang ada di Indonesia. Alasan yang mendasari karena latar belakang kehidupan peneliti yang saat ini tinggal dan berada di tataran budaya Sunda.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini, yaitu untuk:

1. Mengetahui jenis permainan tradisional etnis Sunda yang mencerminkan nilai-nilai perdamaian.
2. Mengetahui cara untuk merepresentasikan nilai-nilai perdamaian dalam permainan tradisional etnis Sunda.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan wawasan dan menambah wacana baru dalam objek kajian Psikologi tentang pentingnya pendidikan perdamaian. Dan bahwa pendidikan perdamaian itu juga bisa diwujudkan melalui permainan tradisional, seperti permainan tradisional etnis Sunda.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya tentang model permainan tradisional yang mencerminkan prinsip-prinsip sikap yang sesuai dengan prinsip perdamaian dari PBB dan prinsip pendidikan perdamaian.
- b. Sebagai penambah khasanah kebudayaan bangsa dan sumbangsih kepada pemerintah sebagai salah satu cara (metode) untuk mengatasi berbagai konflik etnis yang belakangan ini sering terjadi di nusantara ini.
- c. Sebagai salah satu masukan bagi Departemen Pendidikan Nasional akan pentingnya pembelajaran pendidikan perdamaian diterapkan di sekolah-sekolah dasar, guna membangun kepribadian anak yang sadar akan cinta kasih, keberagaman, kebersamaan, dan perdamaian. Dan juga sebagai salah satu sumbang saran pemikiran bagi pembuatan dan penyusunan kurikulum pendidikan sekolah dasar.

F. Asumsi Penelitian

Yang menjadi dasar asumsi dalam penelitian ini, yaitu:

1. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai universal dan nilai-nilai kehidupan termasuk di dalamnya nilai-nilai perdamaian, seperti empati, kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, kerendahan hati, persamaan hak (*equality*), kesatuan (*unity*), dan keadilan sosial.
2. Menurut Freud dan Erikson, permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik.
3. Permainan meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya. Permainan meningkatkan kemungkinan bahwa anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain. Selama interaksi ini, anak-anak mempraktekkan peran-peran yang mereka akan laksanakan dalam hidup masa depannya.
4. Permainan tradisional selalu melahirkan nuansa suka cita. Dalam permainan tersebut jiwa anak terlihat secara penuh. Suasana ceria, senang yang dibangun senantiasa melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. Inilah benih masyarakat yang “hidup rukun” itu dimulai.

5. Permainan tradisional sebagai salah satu media dalam pendidikan perdamaian memiliki potensi untuk menanamkan nilai-nilai perdamaian dan sikap yang cinta damai seperti: melatih anak dapat bekerjasama, kejujuran dalam memenuhi aturan main, menghargai kawan dan lawan, serta kebersamaan yang dirasakan saat melakukan permainan, dan sebagainya.

G. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif didefinisikan sebagai sebuah proses penyelidikan untuk memahami masalah sosial atau masalah manusia, berdasarkan pada penciptaan gambaran holistik lengkap yang dibentuk dengan kata-kata, melaporkan pandangan pemberi informasi secara terperinci, dan disusun dalam sebuah latar alamiah (Cresswell, 2002: 1). Tipe penelitian ini bersifat eksploratif, dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang dapat berasal dari naskah wawancara, foto, *videotape*, catatan atau memo, dan dokumen resmi lainnya (Moleong, 2005: 157).

H. Lokasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini dilakukan di wilayah RT 03 RW 08 Kelurahan Hegarmanah, Kecamatan Cidadap Bandung. Hal ini dilakukan dengan asumsi bahwa anak-anak yang tinggal di sekitar wilayah tersebut masih melakukan permainan tradisional etnis Sunda dalam kegiatan bermain bersama dengan teman-temannya. Dan

sampai saat ini pun anak-anak yang tinggal di sekitar wilayah RT 03 RW 08 Kelurahan Hegarmanah, Kecamatan Cidadap Bandung masih memainkan permainan tradisional etnis Sunda, meskipun daerah ini termasuk ke dalam wilayah perkotaan yang memiliki lahan bermain yang terbatas.

Sampel dalam penelitian ini adalah anak-anak yang memiliki kisaran usia 5-12 tahun. Penentuan sampel dalam penelitian ini secara random, yaitu anak-anak yang berdomisili di sekitar lokasi pengambilan data dan mengetahui tentang jenis-jenis permainan tradisional etnis Sunda, serta biasa memainkan permainan tradisional etnis Sunda dalam kegiatan bermainnya sehari-hari, baik di lingkungan tempat tinggal maupun di lingkungan sekolah.

