

Nilai Karakter dalam Kakawihan Kaulinan Barudak sebagai Media Pengembangan Profil Pelajar Pancasila

Eva Widaningsih¹, Ece Sukmana², Kuswara³

^{1,2,3}) Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Sebelas April

¹widaningsiheva4@gmail.com, ²ecesukmana_fkip@unsap.ac.id, ³kuswara@unsap.ac.id

Abstrak

Penelitian ini menyoroti penurunan pemahaman dan nilai karakter anak terhadap *kakawihan kaulinan* barudak di era globalisasi dan digital, ketika anak-anak lebih mengenal permainan modern dibandingkan permainan tradisional yang kaya makna. Fokus kajian mencakup *oray-orayan*, *ayang-ayang gung*, *tokecang*, *paciwit-ciwit lutung*, dan *pérépét jengkol*, dengan analisis makna lirik dan gerakan serta nilai karakter silih asih, silih asah, dan silih asuh melalui pendekatan semiotika Roland Barthes dan Charles Sanders Peirce. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan sumber data berupa lirik dari buku Peperenian Urang Sunda karya Rahmat Taufiq Hidayat dkk dan dokumentasi gerakan dari video *YouTube*. Analisis dilakukan melalui lapisan denotasi, konotasi, dan mitos serta model triadik Peirce (ikon, indeks, simbol) untuk mengungkap makna budaya dan karakter anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lirik dan gerakan *kakawihan* tidak hanya mencerminkan realitas sosial, tetapi juga sarat pesan moral yang mendukung pengembangan karakter. Nilai silih asih, silih asah, dan silih asuh *terejawantahkan* melalui interaksi, kerja sama, serta tanggung jawab dalam permainan. Dengan demikian, *kakawihan kaulinan barudak* terbukti menjadi media pendidikan karakter yang kontekstual, menyenangkan, dan relevan untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila.

Kata kunci: *Kakawihan; Semiotika; Silih Asih; Silih Asah; Silih Asu; Pendidikan Karakter; Profil Pelajar Pancasila*

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter telah menjadi isu strategis dalam dunia pendidikan karena berfungsi membentuk individu yang memiliki akhlak, integritas, dan tanggung jawab sosial. Pemerintah Indonesia menekankan pentingnya pendidikan karakter melalui kebijakan Profil Pelajar Pancasila yang mengutamakan enam dimensi utama sebagai dasar pembelajaran (Kementerian Pendidikan Riset, dan Teknologi, 2022). Implementasi nilai-nilai tersebut di sekolah memerlukan strategi yang kontekstual agar peserta didik mampu menginternalisasi makna dengan cara yang menyenangkan. Kearifan lokal dipandang relevan karena memuat nilai budaya yang dekat dengan kehidupan masyarakat, sehingga mudah diterima oleh siswa (Lestari & Putra, 2019). *Kakawihan kaulinan barudak* sebagai tradisi lisan Sunda menjadi salah satu media edukatif yang potensial karena selain menghibur, juga mengandung nilai moral dan sosial. Potensi ini perlu diteliti lebih dalam agar dapat digunakan secara efektif dalam proses pendidikan formal.

Kakawihan kaulinan barudak tidak sekadar permainan anak, tetapi juga mengandung pesan moral melalui lirik dan gerakannya. Penelitian (Respati et al., 2024) menunjukkan bahwa aktivitas tersebut dapat memperkuat sikap kebersamaan, kerja sama, dan solidaritas dalam interaksi sosial anak-anak. Nilai yang terkandung tidak hanya sebatas hiburan, tetapi juga mendidik melalui interaksi kolektif yang terbangun. Sayangnya, sebagian penelitian sebelumnya hanya berhenti pada deskripsi nilai tanpa menganalisis struktur tanda dan makna simbolik yang lebih mendalam. Analisis semiotik diperlukan untuk menggali lapisan makna yang tersirat di balik kata, musik, dan gerakan dalam *kakawihan*. Kajian semacam ini akan membantu menjelaskan bagaimana pesan budaya tersampaikan kepada generasi muda secara implisit.

Semiotika Barthes menawarkan kerangka untuk menganalisis tanda pada tiga tingkatan, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Denotasi berfungsi untuk memahami makna literal dari lirik, konotasi memunculkan makna kultural dan emosional, sedangkan mitos merepresentasikan ideologi yang diyakini dalam budaya masyarakat (Barthes, 1977). *Kakawihan kaulinan barudak*

dapat dianalisis pada ketiga tingkatan ini karena mencerminkan aktivitas nyata, asosiasi nilai sosial, dan ideologi kolektif. Penelitian (Puspitasari, 2020) memperlihatkan bahwa semiotika Barthes mampu mengungkap pesan moral dalam karya sastra tradisional yang sulit ditangkap secara langsung. Hal ini membuka ruang penelitian baru untuk menerapkan pendekatan yang sama pada tradisi lisan Sunda. Penerapan metode ini memungkinkan identifikasi nilai yang lebih dalam dibandingkan sekadar observasi sosial.

Selain Barthes, semiotika Peirce memberikan perspektif tambahan melalui triadik ikon, indeks, dan simbol. Ikon berkaitan dengan kemiripan langsung, indeks menandai hubungan sebab-akibat, sedangkan simbol berfungsi melalui kesepakatan sosial dalam sebuah budaya (Peirce, 1991). Dalam konteks kakawihan, ikon muncul melalui imitasi suara binatang, indeks tampak pada gerakan permainan, dan simbol terlihat pada makna budaya yang terkandung dalam lirik. Penelitian (Apriliani, 2023) menunjukkan bahwa analisis semiotik Peirce efektif digunakan untuk menyingkap makna tersirat dalam ekspresi budaya lokal. Penerapan teori ini pada *kakawihan* akan memperluas pemahaman mengenai fungsi sosial permainan tradisional. Kombinasi teori Barthes dan Peirce dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan analisis yang lebih komprehensif terhadap kakawihan kaulinan barudak.

Permainan tradisional Sunda seperti *kakawihan kaulinan barudak* memiliki potensi besar sebagai sarana pembentukan karakter anak, namun penggunaannya dalam konteks pendidikan formal masih minim. Studi terdahulu menegaskan bahwa pelestarian permainan tradisional sering berfokus pada aspek dokumentasi budaya tanpa mengintegrasikannya dengan strategi pendidikan karakter (Rachmawati, 2021). Kondisi ini menciptakan jarak antara kekayaan tradisi lisan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah. Padahal, pembelajaran berbasis budaya lokal dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperkuat jati diri bangsa. Jika dikaji melalui pendekatan semiotika, lirik dan gerakan dalam *kakawihan* tidak hanya menyimpan nilai estetika, tetapi juga pesan moral yang relevan untuk anak-anak. Keterbatasan penelitian inilah yang menjadi celah untuk menemukan cara baru menghubungkan budaya lokal dengan pendidikan karakter.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa permainan tradisional mampu menumbuhkan nilai gotong royong, empati, serta kedisiplinan (Hidayat & Sulastri, 2022). Akan tetapi, belum banyak kajian yang secara eksplisit menggunakan semiotika Barthes dan Peirce untuk mengurai makna tanda, simbol, dan mitos dalam *kakawihan*. Pendekatan semiotika mampu menggali makna lebih dalam dibandingkan analisis kualitatif biasa, sebab ia menghubungkan aspek teks, budaya, dan praktik sosial. Kajian ini menawarkan pembacaan yang lebih komprehensif terhadap *kakawihan* sebagai media pendidikan. Selama ini kajian semiotika pada kakawihan lebih banyak difokuskan pada aspek linguistik dan estetika, sementara pemetaan nilai karakter yang dapat mendukung implementasi Profil Pelajar Pancasila masih jarang dilakukan. Penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan menghubungkan analisis budaya melalui semiotika dengan kebutuhan kurikulum nasional dalam membentuk profil pelajar yang berkarakter.

Penelitian ini menawarkan pendekatan baru dengan mengintegrasikan kajian semiotika pada kakawihan ke dalam implementasi Profil Pelajar Pancasila, sehingga memberikan perspektif yang lebih relevan bagi pengembangan pendidikan dasar berbasis budaya lokal. Jika sebelumnya penelitian lebih menitikberatkan pada pelestarian budaya atau deskripsi nilai tradisional, maka penelitian ini berusaha merancang pola pemanfaatan *kakawihan* sebagai instrumen pembelajaran karakter. Hal ini memberikan sumbangan baru karena menghadirkan kerangka analisis yang bisa dioperasionalkan guru di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini menyajikan model pembelajaran berbasis budaya lokal yang selaras dengan Permendikbudristek No. 56/M/2022 tentang Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Dengan begitu, penelitian tidak hanya berkontribusi pada ranah akademik, tetapi juga praktis bagi dunia pendidikan. Pendekatan ini memungkinkan terciptanya jembatan antara tradisi lisan dengan tantangan pendidikan abad ke-21.

Rumusan penelitian diarahkan untuk menjawab makna lirik, gerakan, dan nilai karakter yang terkandung dalam *kakawihan kaulinan barudak*. Fokusnya adalah bagaimana nilai-nilai tersebut dapat diadaptasi sebagai media pembentukan karakter siswa sesuai dengan enam dimensi Profil Pelajar Pancasila. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan makna semiotik *kakawihan* serta

merumuskan kontribusinya dalam pendidikan formal. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan memperkuat peran sekolah sebagai penjaga budaya lokal sekaligus penggerak pendidikan karakter. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian semiotika budaya dengan menambahkan relevansi aplikatif pada dunia pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi menghadirkan pemahaman baru sekaligus solusi konkret bagi penguatan pendidikan karakter berbasis budaya.

METODE PENELITIAN DAN LANDASAN TEORI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang berorientasi pada kajian semiotika. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang berusaha memahami fenomena budaya secara mendalam melalui teks dan konteks sosial yang melingkupinya (Moleong, 2017). Analisis diarahkan pada kakawihan kaulinan barudak Sunda, baik dari sisi lirik maupun gerakan, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat ditafsirkan secara komprehensif. Kajian semiotika Roland Barthes dimanfaatkan untuk menyingkap makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam lirik (Barthes, 2007), sedangkan teori semiotika Charles Sanders Peirce digunakan untuk menganalisis gerakan melalui kategori ikon, indeks, dan simbol (Peirce, 1991). Kombinasi kedua kerangka analisis tersebut memberikan pemahaman yang lebih utuh tentang keterkaitan teks, budaya, dan nilai karakter yang muncul.

Data penelitian berupa lima kakawihan kaulinan barudak yang masih eksis dalam masyarakat Jawa Barat, yaitu *oray-orayan*, *ayang-ayang gung*, *tokecang*, *paciwit-ciwit lutung*, dan *perepet jengkol*. Pemilihan kelima kakawihan ini dilakukan secara purposif berdasarkan kekayaan makna lirik dan variasi gerakan yang merepresentasikan nilai budaya Sunda. Data tersebut dijadikan pijakan utama untuk mengungkap nilai karakter yang relevan dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila (Faruk, 2012). Sumber utama penelitian berasal dari buku *Peperenian Urang Sunda* karya penulis lokal yang diterbitkan oleh PT Kiblat Buku Utama pada tahun 2010. Buku ini dianggap representatif karena memuat dokumentasi lengkap mengenai 39 kakawihan kaulinan barudak. Sumber pendukung diperoleh melalui rekaman permainan tradisional yang tersedia di kanal YouTube, sehingga analisis lirik dapat diperkaya dengan pengamatan gerakan. Strategi triangulasi sumber semacam ini sangat dianjurkan dalam penelitian kualitatif karena memperkuat keabsahan data (Moleong, 2017).

Pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dan analisis teks. Studi dokumentasi ditempuh dengan menyeleksi kakawihan dari buku dan literatur pendukung, kemudian ditambah observasi terhadap rekaman permainan. Analisis teks diterapkan untuk menafsirkan makna yang tersembunyi dalam lirik serta menghubungkannya dengan nilai-nilai kultural. Teori semiotika Barthes digunakan untuk menguraikan makna denotatif, konotatif, hingga mitologis, sedangkan teori semiotika Peirce dipakai untuk mengidentifikasi gerakan permainan melalui ikon, indeks, dan simbol. Pemaknaan tersebut dihubungkan dengan nilai karakter Sunda yang dikemukakan Suryalaga, yaitu *silih asih*, *silih asah*, dan *silih asuh* (Suryalaga, 2009), agar lebih relevan dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila.

Analisis data dilakukan secara simultan dengan pengumpulan data, sesuai pandangan (Moleong, 2017) bahwa analisis kualitatif bersifat interaktif dan berlangsung terus-menerus hingga interpretasi akhir. Prosesnya dimulai dengan memilah data sesuai fokus penelitian, kemudian mengelompokkan ke dalam kategori lirik, gerakan, dan nilai karakter. Analisis intrinsik digunakan untuk memahami struktur teks *kakawihan*, sedangkan analisis ekstrinsik menghubungkannya dengan konteks sosial budaya Sunda serta relevansinya dengan pendidikan karakter (Faruk, 2012). Hasil dari analisis kemudian dipetakan untuk menemukan hubungan antara nilai kearifan lokal Sunda dan dimensi Profil Pelajar Pancasila.

Kakawihan kaulinan barudak pada akhirnya dapat diposisikan tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi karakter berbasis kearifan lokal. Kajian semiotika Barthes dan Peirce yang dipadukan dengan nilai budaya Sunda memperlihatkan bahwa warisan tradisional ini menyimpan potensi besar dalam penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar, sekaligus mendukung implementasi kurikulum nasional yang berorientasi pada Profil Pelajar Pancasila.

Folklor

Folklor merupakan bagian penting dari kebudayaan yang diwariskan secara lisan dari generasi ke generasi. Menurut (Danandjaja, 2002) menjelaskan bahwa folklor mencakup tradisi, cerita rakyat, permainan, hingga nyanyian yang hidup dalam masyarakat, dan berfungsi sebagai cermin identitas kultural. Dalam konteks masyarakat Sunda, folklor tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan moral serta media transmisi nilai-nilai sosial. Fungsi ganda ini menjadikan folklor sebagai sumber penting dalam penelitian pendidikan karakter berbasis budaya lokal. Penekanan pada folklor memungkinkan pemahaman mendalam terhadap nilai yang terkandung dalam praktik budaya tradisional.

Kawih Kaulinan Barudak

Kawih kaulinan barudak adalah bentuk nyanyian tradisional yang dinyanyikan anak-anak saat bermain, berakar kuat dalam budaya Sunda. Menurut (Wedalan, 2010), kakawihan kaulinan barudak bukan sekadar permainan, melainkan wadah internalisasi nilai moral, kerja sama, dan kebersamaan. Setiap lirik dan gerakannya mengandung simbol budaya yang mencerminkan pandangan hidup masyarakat Sunda. Dalam praktiknya, kawih kaulinan barudak mampu menjadi media edukatif yang menyenangkan sekaligus efektif, karena menyatukan seni, permainan, dan nilai luhur. Melalui tradisi ini, anak-anak belajar tentang disiplin, solidaritas, serta kecintaan terhadap budaya daerah.

Teori Semiotika

Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tanda, cara kerja, dan makna yang terkandung di dalamnya. Menurut (Barthes, 2007) membedakan tanda ke dalam makna denotatif, konotatif, dan mitos, sehingga memungkinkan peneliti untuk menggali makna budaya yang tersirat dalam teks atau simbol. (Peirce, 1991) melengkapi kajian semiotika dengan membagi tanda menjadi ikon, indeks, dan simbol, yang sangat relevan untuk menganalisis lirik serta gerak dalam kawih kaulinan barudak. Pemanfaatan teori semiotika dalam konteks ini memfasilitasi pengungkapan nilai-nilai karakter yang terselip dalam praktik budaya. Pendekatan semiotika menjadi alat analisis yang mampu menjelaskan hubungan antara teks, budaya, dan pembentukan identitas sosial.

Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter berperan sebagai fondasi penting dalam pembentukan generasi berakhlak dan berintegritas. Menurut (Lickona, 1991) menegaskan bahwa pendidikan karakter mencakup upaya sistematis dalam menginternalisasi nilai moral, etika, serta tanggung jawab sosial pada diri peserta didik. Dalam konteks Indonesia, pendidikan karakter juga diarahkan untuk memperkuat nilai kebangsaan, gotong royong, dan keimanan (Kemendikbud, 2017). Kawih kaulinan barudak dapat menjadi media pendidikan karakter karena mengandung pesan moral yang secara implisit tertanam dalam lirik dan gerakannya. Keterkaitan antara tradisi budaya dan pendidikan karakter memperlihatkan bahwa penguatan nilai tidak selalu harus melalui kurikulum formal, melainkan juga melalui praktik budaya lokal.

Kearifan Lokal Budaya Sunda

Kearifan lokal merupakan pengetahuan, nilai, dan praktik budaya yang terbentuk dari pengalaman masyarakat dalam mengelola kehidupannya. Menurut (Suryalaga, 2009) menyatakan bahwa kearifan lokal Sunda dapat diringkas ke dalam konsep silih asah, silih asih, dan silih asuh, yang mencerminkan harmoni dalam hubungan manusia dengan sesama, alam, dan Tuhan. Konsep ini tertanam kuat dalam kawih kaulinan barudak, baik melalui lirik maupun gerakannya. Kearifan lokal tersebut berfungsi sebagai media internalisasi nilai sosial yang mendukung terciptanya karakter anak yang berbudaya. Dalam konteks pendidikan, pemanfaatan kearifan lokal juga menjadi strategi pelestarian budaya yang sejalan dengan semangat pembangunan karakter bangsa.

Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila merupakan kebijakan pendidikan nasional yang menekankan pada pengembangan enam dimensi utama: beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Kemendikbudristek, 2020). Dimensi tersebut berfungsi sebagai arah pembentukan peserta didik yang tidak hanya

unggul dalam aspek akademis, tetapi juga berkarakter sesuai dengan nilai Pancasila. Integrasi kawih *kaulinan barudak* dengan Profil Pelajar Pancasila membuka peluang untuk mengembangkan pendekatan pendidikan yang berbasis budaya lokal sekaligus sesuai dengan kebijakan nasional. Proses ini memperlihatkan bagaimana tradisi lokal dapat dimanfaatkan sebagai instrumen untuk mewujudkan generasi yang berkarakter, berbudaya, dan adaptif terhadap perubahan global.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kakawihan *Oray-orayan*

Permainan *oray-orayan* dikenal sebagai salah satu *kakawihan kaulinan barudak* yang hidup dalam tradisi masyarakat Sunda. Anak-anak membentuk barisan panjang dengan cara berpegangan tangan, kemudian bergerak meliuk mengikuti arahan dari anak yang berada di depan. Lagu pengiring dinyanyikan secara bersama-sama, menghadirkan suasana gembira yang menambah semangat permainan. Aktivitas ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran sosial. Gerakan tubuh yang menyerupai ular menciptakan kesan imajinatif sekaligus melatih koordinasi motorik anak. Hubungan antar pemain melalui saling berpegangan tangan memperkuat rasa kebersamaan dan solidaritas. Nilai kebudayaan yang terinternalisasi dalam permainan ini muncul melalui simbol, indeks, dan ikon yang melekat dalam setiap unsur gerak maupun lagu. Permainan ini memperlihatkan bahwa aktivitas bermain dapat menjadi sarana pewarisan budaya.



Gambar 1. Gerakan Permainan *Oray-orayan*

Analisis semiotika Peirce menunjukkan bahwa tanda dalam permainan *oray-orayan* bekerja dalam tiga kategori. Sebagai ikon, gerakan berbaris dengan liukan menyerupai bentuk ular mencerminkan kesamaan visual. Sebagai indeks, interaksi fisik antar pemain yang saling menggenggam menunjukkan adanya ketergantungan sosial. Sebagai simbol, barisan yang berurutan dengan pemimpin di depan merepresentasikan struktur kepemimpinan dan tatanan sosial Sunda. Tanda-tanda ini bekerja secara bersamaan, menciptakan makna yang kaya bagi anak-anak maupun penonton. Lagu pengiring menjadi media simbolik yang mengandung pesan moral sederhana, disampaikan melalui bait singkat yang mudah diingat. Elemen ini menunjukkan bahwa tanda dalam permainan anak tidak hanya mengandung aspek fisik, tetapi juga aspek sosial-budaya. Kategori tanda ini memperlihatkan bahwa tradisi lokal dapat mengajarkan nilai hidup melalui ekspresi sederhana.

Proses interpretasi tanda dalam *oray-orayan* membentuk pengalaman bermakna bagi anak-anak. Tingkat *rheme* menghadirkan kesan awal berupa kegembiraan, keakraban, dan rasa senang yang muncul saat bernyanyi serta bergerak bersama. Tingkat *dicent* memunculkan pemahaman bahwa permainan ini merupakan aktivitas terstruktur dengan aturan dan peran tertentu. *Dicent* menegaskan bahwa permainan ini tidak hanya spontanitas, tetapi juga hasil dari pengorganisasian budaya yang diwariskan. Tingkat *argument* menunjukkan bahwa permainan berfungsi sebagai media edukatif, bukan sekadar hiburan. Anak-anak belajar memahami pentingnya mengikuti aturan, menghargai kepemimpinan, dan menjaga kekompakan. Interpretasi ini memperlihatkan adanya dimensi pedagogis yang terkandung dalam permainan tradisional. Interaksi antara tanda, objek, dan *interpretant* memperkuat makna permainan dalam konteks sosial. Permainan ini akhirnya menghadirkan pengalaman kognitif, afektif, sekaligus sosial.

Nilai budaya Sunda tercermin dalam setiap aspek permainan *oray-orayan*. Lirik lagu seperti “*tong ka sawah, paréna keur sedeung beukah*” mengajarkan anak tentang kesadaran ekologis. Pesan ini menekankan pentingnya menghargai lingkungan, terutama aktivitas pertanian sebagai sumber kehidupan

masyarakat. Lirik tersebut sekaligus melatih anak-anak untuk memahami kapan waktu yang tepat berada di suatu tempat. Pesan larangan dalam lirik mengandung nilai etika sosial yang mengajarkan penghormatan terhadap pekerjaan orang lain. Bentuk ajaran ini merepresentasikan *silih asah*, yaitu saling mencerdaskan melalui pengalaman sehari-hari. Lirik lainnya seperti "*tong ka leuwi, loba nu mandi*" mengandung nilai *silih asih*, berupa empati terhadap keberadaan orang lain di ruang publik. Pesan tersebut melatih anak agar mampu menahan diri serta memahami hak orang lain. Permainan ini menjadi sarana internalisasi nilai budaya Sunda melalui lirik sederhana.

Gerakan tubuh dalam permainan *oray-orayan* memiliki makna simbolik yang sarat nilai karakter. Liukan barisan menyerupai ular mencerminkan kemampuan adaptasi dan fleksibilitas sosial. Anak-anak belajar menyesuaikan diri dengan teman yang lain agar formasi tetap seragam. Kegiatan ini melatih kesadaran motorik sekaligus menumbuhkan keterampilan sosial. Pegangan tangan antar pemain menumbuhkan rasa kebersamaan, solidaritas, dan saling percaya. Ikatan tersebut juga mengajarkan pentingnya kerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Nilai *silih asih* tampak jelas dalam ikatan kebersamaan yang dibangun selama permainan berlangsung. Gerakan sederhana dalam permainan tradisional terbukti mampu menghadirkan pembelajaran sosial yang bermakna.

Kepemimpinan menjadi salah satu nilai utama yang hadir dalam *oray-orayan*. Posisi kepala ular berfungsi sebagai pemimpin yang menentukan arah gerakan barisan. Anak yang berperan sebagai pemimpin belajar tentang tanggung jawab, keputusan, dan keberanian dalam memimpin kelompok. Anak-anak yang berada di barisan mengikuti pemimpin dengan penuh kepercayaan, menunjukkan sikap disiplin dan ketaatan. Situasi ini mencerminkan nilai *silih asuh*, yaitu membimbing dan memberi teladan. Pemimpin dalam barisan memiliki peran penting, karena keberhasilan permainan ditentukan oleh arahan yang jelas. Anak-anak belajar memahami peran ganda, yaitu sebagai pemimpin maupun pengikut. Pembelajaran sosial ini berlangsung dalam suasana yang menyenangkan tanpa adanya paksaan. Permainan menjadi media internalisasi kepemimpinan dalam kehidupan sehari-hari.

Humor dalam lirik *oray-orayan* memberi warna tersendiri dalam permainan. Ungkapan seperti "*saha nu mandi? anu mandi pandeuri*" menghadirkan nuansa ringan dan jenaka. Anak-anak tertawa bersama, menciptakan kedekatan emosional yang memperkuat ikatan kelompok. Humor ini bukan sekadar hiburan, tetapi sarana membangun kecerdasan logika dan kemampuan berpikir kritis. Lirik yang sederhana melatih anak untuk memahami makna ganda dalam konteks sosial. Situasi ini juga memupuk sikap menerima keberagaman ekspresi dalam kelompok bermain. Nilai *silih asah* muncul dari keterampilan berpikir yang terasah melalui humor. Nilai *silih asih* hadir dalam bentuk rasa keakraban dan kedekatan emosional yang tercipta. Tradisi lisan terbukti mampu menyampaikan pendidikan karakter secara alami.

Permainan *oray-orayan* juga melatih anak-anak menghadapi situasi kompetitif. Pergantian arah barisan atau momen ketika seorang anak tertangkap melatih keberanian dalam mengambil keputusan. Anak belajar menerima kemenangan dan kekalahan sebagai bagian dari pengalaman bermain. Teman yang tertinggal dibimbing agar tetap dapat mengikuti permainan, mencerminkan nilai *silih asuh*. Proses ini membangun solidaritas kelompok karena semua anak merasa memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan bersama. Suasana riang yang tercipta memperkuat nilai *silih asih* karena kebersamaan menjadi pusat interaksi. Anak-anak tidak hanya belajar melalui kata-kata, tetapi juga melalui pengalaman nyata dalam aktivitas bermain. Nilai-nilai karakter hadir secara natural tanpa harus diajarkan secara formal. Permainan tradisional akhirnya menjadi media efektif dalam pendidikan karakter berbasis budaya lokal.

2. Analisis Kakawihan Ayang-ayang Gung

Permainan *ayang-ayang gung* merupakan ekspresi tradisional Sunda yang dikemas melalui nyanyian dan gerakan anak-anak. Lirik yang diulang-ulang memudahkan ingatan dan partisipasi kolektif, sementara gerakan memperlihatkan kebersamaan, solidaritas, dan koordinasi antar peserta. Denotasi lirik seperti "*gung goongna rame*" dan "*Menak Ki Mas Tanu*" menampilkan kondisi nyata permainan, alat musik tradisional, dan struktur sosial masa lalu. Konotasi lirik menyiratkan kritik sosial dan sindiran terhadap ambisi kekuasaan, kolusi bangsawan dengan penguasa kolonial, serta ketimpangan sosial. Mitos dalam *kakawihan* ini memuat konstruksi nilai sosial yang diwariskan secara budaya dan menginternalisasi pemahaman tentang kepemimpinan, pengkhianatan, dan mobilitas sosial. Permainan menghadirkan

nuansa dramatik yang menghubungkan lirik dengan gerak tubuh, menciptakan pengalaman estetis dan sosial bagi anak-anak. Interaksi tersebut membangun keterampilan koordinasi, empati, dan pemahaman norma sosial. *Kakawihan* ini menunjukkan hubungan kompleks antara lirik, gerak, dan makna budaya yang hidup dalam masyarakat Sunda.



Gambar 2. Gerakan memperagaan peran dalam permainan *ayang-ayang gung*

Gerakan permainan mengandung makna semiotik yang dapat dianalisis melalui Peirce. *Representamen* berupa *qualisign* tampak dari irama lagu, ekspresi wajah, dan gerakan tangan yang memunculkan pengalaman emosional dan estetis. *Sinsign* muncul dari aksi nyata anak-anak yang meniru peran tokoh sosial seperti *Ki Mas Tanu*, *tukang olo-olo*, *nu ompong*, dan *kumpeni*, serta respons aktual antar peserta. *Legisign* hadir dari struktur permainan yang diwariskan dan diulang secara kolektif, termasuk urutan peran, formasi barisan, dan pola gerakan ritmis. Objek yang direpresentasikan mencakup nilai sosial, struktur kekuasaan, dan peran historis masyarakat Sunda, baik dalam aspek dramatik maupun simbolik. Ikon terlihat dari kemiripan gerak dan posisi anak dengan objek sosial yang direpresentasikan, sementara indeks menunjukkan hubungan sebab-akibat antara aksi satu anak dan respons anak lain. Simbol muncul melalui lirik, peran, dan posisi tokoh yang bermakna secara konvensional dalam budaya lokal. Semua elemen semiotik ini menciptakan kerangka interpretasi yang mendalam bagi anak dan pengamat.

Makna denotasi lirik memperlihatkan aktivitas nyata, interaksi fisik, dan struktur sosial yang tampak jelas tanpa kiasan. Contohnya, “ngadu pipi jeung nu ompong” merepresentasikan kontak fisik secara literal, sedangkan “jalan ka Batawi ngemplong” menandakan perjalanan tanpa hambatan. Lirik seperti “*tukang olo-olo*” atau “*ruket jeung kumpeni*” menampilkan fakta sosial tentang karakter tertentu atau kedekatan dengan kekuasaan kolonial. Denotasi ini membantu anak memahami konteks nyata permainan dan nilai sosial yang terlibat. Lirik-lirik tersebut menjadi media pembelajaran tentang peran sosial, norma, dan struktur hierarki masyarakat. Gerakan mendukung pemahaman denotatif melalui demonstrasi fisik dan dramatik. Interaksi anak-anak membentuk pengalaman kolektif yang nyata. Denotasi menjadi fondasi awal sebelum makna simbolik dan nilai karakter ditransmisikan.

Makna konotasi lirik menyoroti kritik sosial, ambisi, dan kolusi yang tersembunyi di balik narasi permainan. “*Ayang-ayang gung*” selain menunjukkan pelukan, menandakan kolusi politik antar elite masa kolonial. “*Ménak Ki Mas Tanu*” menyimbolkan dominasi golongan ningrat, sedangkan “*nu jadi wadana*” menekankan peran pejabat lokal sebagai agen kolonial. Lirik “*loba anu giruk*” dan “*tukang olo-olo*” menggambarkan penolakan masyarakat dan manipulasi kekuasaan. Interaksi dramatik anak menghidupkan konotasi tersebut, memperlihatkan ketimpangan sosial, ambisi politik, dan hubungan kuasa. Konotasi membentuk pemahaman kritis terhadap struktur sosial, bukan sekadar hiburan. Anak belajar membedakan perilaku adil dan manipulatif melalui pengalaman simbolik. Konotasi menjadi lapisan makna yang memperkaya pembelajaran moral dan sosial.

Mitos dalam *kakawihan* berfungsi sebagai konstruksi nilai budaya yang diwariskan. Simbol, lirik, dan gerak menciptakan narasi kolektif tentang kekuasaan, perlawanan, dan mobilitas sosial. Mitos juga menanamkan pemahaman normatif mengenai kepemimpinan, solidaritas, dan etika masyarakat. Gerakan anak yang meniru peran tokoh sosial merepresentasikan struktur hierarki dan interaksi politik yang kompleks. Setiap adegan membangun pemahaman tentang hubungan pusat kuasa dan yang dikuasai. Simbol ini menjadi medium edukatif yang menginternalisasi nilai-nilai sosial sejak usia dini. Mitos dalam permainan membantu peserta memproses realitas sosial melalui narasi dramatis. Pengalaman bermain menjadi sarana belajar etika dan relasi sosial.

Interpretant dalam semiotika Peirce muncul melalui tiga tingkat: *rheme*, *dicent*, dan *argument*. *Rheme* terlihat dari kesan spontan, kegembiraan, dan keterlibatan emosional anak. *Dicent* muncul saat anak dan pengamat menyadari struktur permainan, peran tokoh, dan aturan yang sistematis. *Argument* terbentuk ketika anak memahami pesan sosial, nilai etis, dan hubungan kekuasaan yang tersirat. Interpretasi ini menumbuhkan kemampuan refleksi, pemahaman karakter sosial, dan kesadaran akan norma budaya. Gerakan, lirik, dan interaksi membentuk pembelajaran konseptual tentang relasi kuasa, kepemimpinan, dan keadilan. Anak belajar menerapkan prinsip-prinsip sosial dalam konteks permainan. *Interpretant* menjadi hasil akhir pemaknaan yang menghubungkan pengalaman emosional dan simbolik.

Nilai karakter kearifan lokal silih asah, silih asih, dan silih asuh terlihat jelas dalam lirik dan gerak permainan. Silih asah tercermin dari pembelajaran kolektif, koordinasi ritme, dan pengembangan kreativitas. Silih asih muncul melalui kedekatan fisik, empati, dan interaksi sosial yang hangat antar anak. Silih asuh diwujudkan ketika anak memimpin atau menolong teman, membimbing kolega agar partisipasi tetap harmonis. Lirik seperti “*tukang olo-olo*” atau “*ngadu pipi jeung nu ompong*” menjadi sarana pengenalan nilai moral, kritik sosial, dan etika kolektif. Gerakan berbaris, berputar, dan meniru tokoh sosial memperkuat internalisasi karakter. Interaksi dramatis juga mengajarkan solidaritas, toleransi, dan empati. Anak-anak mempraktikkan nilai karakter dalam konteks permainan yang menyenangkan dan edukatif.

Permainan *ayang-ayang gung* menyajikan pengalaman edukatif yang menggabungkan lirik, gerak, simbol, dan nilai karakter secara utuh. Anak-anak belajar memahami struktur sosial, hierarki, dan relasi kekuasaan melalui dramatik, interaksi, dan musik. Pola permainan yang diwariskan secara turun-temurun mengajarkan kepemimpinan, kerja sama, dan tanggung jawab. Ikon, indeks, dan simbol memfasilitasi pemahaman nyata tentang hubungan sosial. Konotasi dan mitos memperkaya pemaknaan dan menginternalisasi nilai moral. *Interpretant* memungkinkan refleksi konseptual terhadap makna budaya. Silih asah, silih asih, dan silih asuh menjadi fondasi penguatan karakter. Permainan ini menegaskan bahwa warisan tradisional dapat menjadi media pendidikan karakter dan sosial yang menyeluruh.

3. Analisis Kakawihan *Tokecang*

Kakawihan *Tokecang* merupakan salah satu ekspresi budaya tradisional Sunda yang dikemas dalam permainan anak-anak, dikenal dengan istilah *kaulinan barudak*. Lagu ini memiliki struktur ritmis sederhana dan lirik yang diulang-ulang sehingga mudah diingat dan dinyanyikan bersama, menciptakan suasana harmonis antar pemain. Dalam dokumentasi permainan, lima anak membentuk formasi berbaris atau melingkar sambil menyanyikan lirik secara serempak, menunjukkan kekompakan dan kebersamaan. Gerakan dan vokal yang terkoordinasi tidak hanya memfasilitasi hiburan, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran sosial dan motorik bagi anak-anak. Lirik awal “*tokecang, tokecang*” dan “*balagendir tos blong*” secara literal menggambarkan tokek dan kondisi panci yang kosong, sekaligus menjadi penanda ritme permainan. Kata-kata seperti “*sapariuk kosong*” dan “*sapependil kosong*” menekankan kekosongan pangan, mengajarkan anak untuk memahami keterbatasan dan empati sejak dini. Versi kontemporer menambahkan lirik seperti “*aya listrik di masigit*” dan “*geulisna kabina-bina*”, menunjukkan adaptasi terhadap modernitas dan nilai estetika dalam masyarakat. Melalui kombinasi lirik dan gerakan, permainan ini menjadi media pengembangan karakter, kesadaran sosial, dan pemahaman budaya lokal yang menyeluruh.

Makna lirik *Tokecang* dapat dianalisis melalui lapisan denotasi, konotasi, dan mitos menurut Barthes, sehingga anak-anak tidak hanya menerima hiburan, tetapi juga pelajaran sosial yang tersirat. Lirik denotatif menggambarkan situasi sehari-hari masyarakat Sunda, termasuk jenis makanan dan kondisi material yang sederhana. Lirik konotatif menampilkan kritik sosial halus, seperti keterbatasan pangan, ketimpangan ekonomi, dan transformasi nilai akibat modernitas. Misalnya, “*tokecang*” sebagai gabungan kata tokek dan kacang melambangkan status sosial kelas bawah yang mengandalkan sumber daya minimal. Penambahan lirik kontemporer seperti “*aya listrik di masigit*” memberi gambaran modernitas yang masuk ke ruang spiritual. Lirik “*aya istri jangkung alit, geulisna kabina-bina*” menyiratkan standar estetika terhadap perempuan dalam masyarakat modern. Secara mitos, lagu ini membentuk ideologi bahwa kemiskinan dan keterbatasan merupakan bagian kehidupan yang diterima, sekaligus menekankan pentingnya solidaritas dan harmoni sosial. Anak-anak melalui permainan menyerap nilai-nilai ini secara alami, membangun pemahaman sosial yang tersusun tanpa paksaan.

Gerakan permainan *Tokecang* menjadi medium semiotik yang mengekspresikan nilai budaya Sunda melalui tubuh dan interaksi. Formasi horizontal lima anak berdiri sejajar sambil menyanyi dan melakukan tepuk tangan ritmis mencerminkan kesetaraan dan koordinasi sosial yang harmonis. Transisi ke formasi tiga anak duduk dengan kepala bergerak naik-turun, sementara dua anak mengelilingi mereka, menandakan dinamika peran aktif-pasif dalam ruang sosial. *Qualisign* dalam permainan muncul sebagai pengalaman afektif dan emosional, ketika anak-anak merasakan kegembiraan, kelegaan, dan keterbukaan melalui interaksi kolektif. *Sinsign* terlihat pada peristiwa aktual, seperti tepukan tangan ritmis dan gerakan tubuh yang terjadi dalam waktu dan ruang tertentu. *Legisign* muncul sebagai pola permainan yang diwariskan secara sosial, berupa lirik, formasi, dan gerakan yang diterima secara kolektif. Anak-anak meniru pola ini, memahami struktur permainan, dan menanamkan nilai disiplin serta tanggung jawab terhadap aturan sosial. Dengan demikian, gerakan permainan sekaligus menjadi medium belajar sosial, motorik, dan estetis yang mendalam.

Objek permainan *Tokecang* merepresentasikan kondisi sosial, budaya, dan moral melalui ikon, indeks, dan simbol yang hidup dalam interaksi anak-anak. Ikon muncul melalui formasi barisan horizontal, melambangkan kesetaraan, kebersamaan, dan harmoni sosial. Formasi tiga anak duduk dengan kepala naik-turun dan dua anak mengelilingi menampilkan ikon relasi kuasa, keterbatasan, dan pengaturan peran. Indeks tercermin dari keterkaitan gerak tubuh dan posisi anak terhadap lingkungan sosialnya, menandakan siapa yang aktif dan pasif dalam permainan secara langsung. Simbol muncul melalui lirik, formasi, dan gerakan yang merepresentasikan kondisi sosial-ekonomi masyarakat, modernitas, dan standar estetika kontemporer. Anak-anak belajar menafsirkan tanda-tanda ini secara kolektif, memahami makna simbolik, dan menginternalisasi nilai sosial. Permainan tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sarana pemahaman realitas sosial dan budaya secara praktis. Semua aspek ini menunjukkan bagaimana permainan *Tokecang* menjadi medium pendidikan nilai, sosial, dan budaya yang terstruktur.

Interpretant dalam *Tokecang* membentuk proses dinamis pemaknaan yang terus berkembang melalui *rheme*, *dicent*, dan *argument*. *Rheme* terlihat dari kesan spontan anak-anak, seperti kegembiraan dan antusiasme saat menyanyi atau bergerak. *Dicent* muncul ketika anak memahami relasi antara tanda dan realitas sosial, misalnya keterbatasan pangan atau pola dominasi peran dalam formasi tubuh. *Argument* muncul sebagai interpretasi konseptual, di mana permainan dimaknai sebagai representasi sistem sosial, nilai kolektivitas, dan struktur budaya. Anak-anak memproses informasi ini secara bertahap, mulai dari kesan awal hingga pemahaman konseptual. Hal ini memperlihatkan bagaimana permainan berfungsi sebagai medium internalisasi budaya, moral, dan sosial. Kombinasi antara lirik, gerakan, dan interpretasi semiotik menjadikan *Tokecang* sebagai pengalaman belajar yang menyeluruh. Proses *interpretant* ini membantu anak-anak memahami simbol kehidupan sehari-hari dalam konteks tradisi dan modernitas secara bersamaan.

Nilai kearifan lokal silih asah, silih asih, dan silih asuh terinternalisasi secara alami dalam permainan *Tokecang*. Silih asah muncul ketika anak-anak belajar mengenali simbol kehidupan sederhana dan pemahaman terhadap kondisi sosial melalui lirik. Silih asih tercermin melalui empati terhadap keterbatasan teman, berbagi pengalaman, dan menumbuhkan rasa solidaritas. Silih asuh diterapkan melalui arahan atau pembimbingan orang dewasa, mengajarkan anak untuk mengikuti aturan permainan, menghargai teman, dan menyadari nilai-nilai moral yang terkandung dalam lirik. Gerakan melingkar dan tepuk tangan ritmis melatih koordinasi sosial, disiplin, dan keceriaan bersama. Lirik tentang keterbatasan pangan dan kekosongan periuk mengajarkan anak untuk memahami kesederhanaan, ketertiban, dan tanggung jawab sosial. Penambahan lirik kontemporer memperkenalkan konsep modernitas, kemajuan teknologi, serta konstruksi sosial terhadap perempuan. Anak-anak melalui pengalaman ini belajar menafsirkan nilai tradisional dan kontemporer secara bersamaan, menghubungkan budaya, moral, dan kognisi sosial.

Lirik dan gerakan kontemporer *Tokecang* membuka ruang diskusi kritis bagi anak-anak. Lirik “*aya listrik di masigit, caangna kamana-mana*” memperkenalkan modernitas dalam konteks spiritual, mengajarkan anak untuk menghargai kemajuan teknologi dan memahami perubahan sosial. Lirik tentang perempuan, “*aya istri jangkung alit, geulisna kabina-bina*”, memberikan konteks estetika dan konstruksi sosial yang memunculkan refleksi kritis. Formasi gerak dan ekspresi wajah anak-anak mendukung pemahaman ini secara kinestetik dan emosional. Gerakan horizontal dan melingkar menunjukkan interaksi

kolektif yang membangun empati, toleransi, dan solidaritas. Setiap anak mengalami peran aktif dan pasif, belajar menghargai kontribusi individu dalam kelompok. Interaksi ini mengajarkan nilai kesetaraan, kerja sama, dan kepedulian terhadap teman. Lirik dan gerakan bersinergi membentuk medium pendidikan sosial yang menyenangkan, intuitif, dan reflektif, melampaui sekadar hiburan.

Permainan *Tokecang* menghadirkan pengalaman kultural yang utuh melalui kombinasi lirik, gerakan, dan interaksi antar anak. *Qualisign* muncul dari kualitas pengalaman afektif yang dirasakan anak-anak, termasuk kegembiraan saat menyanyi, keriang saat menepuk tangan, dan sensasi harmonis ketika bergerak secara serempak. *Sinsign* terlihat dalam kejadian aktual seperti barisan horizontal atau formasi tiga anak duduk dengan dua anak berjalan mengelilingi, menandakan peran aktif dan pasif yang berbeda. *Legisign* hadir sebagai pola yang diwariskan secara kolektif melalui kebiasaan bermain, lirik lagu, dan formasi gerakan yang konsisten. Anak-anak mengikuti aturan permainan yang telah ditanamkan oleh budaya tanpa harus menciptakan pola sendiri, sehingga proses belajar terjadi secara alami. Melalui ketiga aspek ini, permainan membentuk pengalaman belajar yang menyeluruh, mencakup afeksi, kognisi, dan sosial. Anak-anak merasakan kesatuan, koordinasi, dan kesenangan melalui kegiatan ini. Hal ini menegaskan bahwa permainan bukan sekadar hiburan, tetapi sarana internalisasi budaya Sunda yang mendalam.

Objek dari permainan *Tokecang* merepresentasikan realitas sosial dan budaya melalui ikon, indeks, dan simbol yang hadir dalam lirik dan gerakan. Ikon menampilkan kesetaraan dan harmoni sosial melalui formasi barisan horizontal dan gerakan ritmis, sedangkan formasi tiga anak duduk dengan dua anak berjalan mengelilingi menunjukkan relasi kuasa dan keterbatasan pilihan. Indeks tercermin dari hubungan kausal antara posisi tubuh dan interaksi sosial, menandakan siapa yang aktif dan siapa yang pasif secara langsung. Simbol muncul dari lirik yang menyiratkan kondisi sosial-ekonomi, modernitas, dan standar estetika kontemporer. Anak-anak belajar menafsirkan tanda-tanda ini, menginternalisasi nilai sosial, dan membentuk pemahaman kolektif. Permainan ini menjadi sarana pendidikan tidak langsung, mengajarkan moral, empati, dan kesadaran sosial. Setiap gerakan, ekspresi wajah, dan pola ritme menjadi medium komunikasi budaya yang hidup.

Interpretant dalam semiotika Peirce menegaskan proses penafsiran yang dinamis terhadap lirik dan gerakan. *Rheme* muncul sebagai kesan awal yang emosional dan spontan, misalnya kegembiraan saat anak-anak bernyanyi atau menepuk tangan. *Dicent* menjadi interpretasi faktual ketika anak memahami relasi tanda dengan realitas sosial, seperti keterbatasan pangan atau struktur dominasi peran dalam permainan. *Argument* muncul sebagai interpretasi konseptual yang menunjukkan sistem sosial, nilai kolektivitas, dan transformasi budaya yang tertanam melalui permainan. Anak-anak memproses makna ini secara bertahap, dari pengalaman emosional hingga pemahaman konseptual yang lebih kompleks. Proses interpretasi ini memungkinkan anak membangun kesadaran sosial dan moral secara reflektif. Melalui *interpretant*, *Tokecang* menjadi media pendidikan simbolik, sosial, dan kultural yang menyeluruh. Anak-anak belajar tidak hanya secara fisik, tetapi juga secara kognitif dan afektif.

Nilai silih asih tercermin ketika anak-anak mengenali simbol kehidupan sederhana melalui lirik, seperti "*tokecang, tokecang*" dan "*balagendir tos blong*". Anak belajar menganalisis makna keterbatasan pangan, kesederhanaan hidup, dan pengalaman kolektif yang diwariskan dari generasi ke generasi. Silih asih muncul melalui empati terhadap kondisi teman yang mengalami keterbatasan, serta melalui kebersamaan dan interaksi ritmis dalam permainan. Silih asuh terinternalisasi melalui arahan orang dewasa dan pembiasaan mengikuti aturan permainan, mengajarkan tanggung jawab dan kesadaran moral. Gerakan melingkar dan tepuk tangan ritmis memperkuat koordinasi sosial, kebersamaan, dan disiplin kolektif. Anak-anak belajar menyatukan aspek vokal dan kinestetik dengan nilai sosial dan moral yang disimbolkan dalam permainan. Nilai-nilai ini membentuk karakter yang empatik, kritis, dan kolaboratif. Proses ini memperlihatkan bagaimana kearifan lokal dapat terinternalisasi melalui media permainan tradisional.

Formasi gerak dalam *Tokecang* juga menegaskan pembelajaran nilai sosial melalui ikon, indeks, dan simbol. Formasi horizontal lima anak berdiri sejajar menandakan kesetaraan, harmoni, dan koordinasi dalam interaksi sosial. Formasi tiga anak duduk dengan kepala bergerak naik-turun dan dua anak berjalan mengelilingi menampilkan relasi kuasa, ketertiban, dan kontrol dalam ruang sosial. Gerakan ini menjadi ikon yang memvisualisasikan dinamika sosial secara nyata. Indeks muncul dari interaksi ruang dan peran,

menandakan posisi aktif dan pasif yang dialami setiap anak. Simbol muncul dari lirik yang mengandung makna sosial-ekonomi, modernitas, dan estetika, yang diinternalisasi anak melalui pengalaman bermain. Anak-anak belajar menghargai peran individu, membangun empati, dan memahami struktur sosial melalui gerakan kolektif. Dengan kombinasi ini, permainan *Tokecang* berfungsi sebagai wahana pendidikan sosial dan kultural yang komprehensif.

Lirik kontemporer memperkenalkan nuansa modernitas dan isu estetika dalam konteks budaya Sunda. Lirik “*aya listrik di masigit, caangna kamana-mana*” menunjukkan transformasi ruang spiritual yang dipengaruhi kemajuan teknologi. Anak-anak belajar menghargai kemajuan sambil menyadari nilai tradisional yang tetap relevan. Lirik “*aya istri jangkung alit, geulisna kabina-bina*” memperlihatkan konstruksi sosial terhadap perempuan, membuka ruang diskusi kritis tentang standar kecantikan. Gerakan dan ekspresi wajah mendukung pemahaman ini secara kinestetik dan afektif. Anak-anak belajar menafsirkan tanda visual, kinestetik, dan lirik secara bersamaan. Pola gerak dan formasi yang konsisten memperkuat pemahaman nilai sosial, solidaritas, dan empati. Semua ini menjadikan *Tokecang* sebagai media pembelajaran tradisi dan modernitas yang menyenangkan.

Peran semiotik Peirce dalam permainan *Tokecang* memungkinkan anak-anak membangun keterampilan berpikir kritis dan kesadaran sosial secara bersamaan. *Qualisign* menghadirkan pengalaman afektif dan emosional, sedangkan *sinsign* memberikan realitas aktual dari gerakan dan formasi. *Legisign* menekankan aturan kolektif yang diwariskan secara budaya, membentuk kerangka normatif dalam permainan. Ikon, indeks, dan simbol membantu anak memahami relasi sosial, keterbatasan, dan nilai moral secara konkret. *Rheme, dicent*, dan *argument* memungkinkan anak menafsirkan makna dari kesan awal hingga konseptual. Anak-anak belajar menghubungkan pengalaman sensorik, sosial, dan simbolik secara integratif. Proses ini menciptakan pengalaman budaya yang mendalam, menyenangkan, dan reflektif. Melalui semiotika, *Tokecang* menjadi media pembelajaran sosial, moral, dan estetika yang kompleks.

Penerapan nilai *silih asah, silih asih, dan silih asuh* dalam *Tokecang* membentuk karakter sosial dan emosional anak secara terpadu. *Silih asah* terlihat ketika anak menafsirkan simbol kehidupan sederhana, memahami kondisi sosial, dan berpikir kritis. *Silih asih* muncul melalui empati terhadap teman dan rasa kebersamaan yang tumbuh dari interaksi ritmis dan formasi. *Silih asuh* terinternalisasi melalui arahan orang dewasa dan pemahaman terhadap aturan serta makna lirik. Anak-anak belajar mengkombinasikan pengalaman motorik, vokal, dan kognitif untuk memahami nilai sosial dan moral. Gerakan, ekspresi wajah, dan lirik membentuk pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus reflektif. Anak-anak menginternalisasi norma budaya, nilai moral, dan kearifan lokal melalui praktik bermain. Permainan ini menjadi medium pendidikan yang holistik, mengintegrasikan budaya, karakter, dan pengalaman sosial dalam satu kegiatan.

4. Analisis Kakawihan *paciwit-ciwit lutung*

Kakawihan *paciwit-ciwit lutung* adalah ekspresi tradisional Sunda yang dikemas dalam permainan anak-anak (*kaulinan barudak*), menggabungkan aspek vokal dan kinestetik. Lagu ini memiliki struktur ritmis sederhana dengan lirik berulang, sehingga mudah diingat dan dinyanyikan bersama. Permainan dilakukan berkelompok, melibatkan gerakan mencubit ringan, menepuk tangan, dan berpindah posisi sesuai ritme lagu. Aktivitas ini tidak hanya menciptakan kesenangan, tetapi juga melatih koordinasi motorik halus, keseimbangan, serta kemampuan mengikuti ritme. Selain aspek fisik, permainan menanamkan nilai sosial melalui pergantian peran, kerja sama, dan penguatan kepercayaan antar anak. Kata khas dalam lirik seperti “*lutung*” dan “*ciwit*” menghubungkan anak-anak dengan alam dan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, permainan ini berfungsi sebagai media hiburan sekaligus pendidikan karakter berbasis lokal. Interaksi yang tercipta membantu anak belajar empati, kendali emosi, dan pengelolaan konflik kecil dalam konteks sosial.



Gambar 3. Salah Satu Gerakan Paciwit-ciwit Lutung

Dari sisi makna lirik, analisis semiotik Barthes menunjukkan tiga lapisan: denotasi, konotasi, dan mitos. Secara denotatif, lirik menggambarkan aktivitas nyata seperti mencubit, bergerak ke atas, dan berpindah ke ujung formasi. Baris "*paciwit-ciwit lutung*" menampilkan aksi lembut dan simbolik, sementara "*si lutung pindah ka luhur*" dan "*si lutung pindah ka tungtung*" menggambarkan perpindahan posisi secara fisik. Pengulangan lirik memperkuat ritme, pola interaktif, dan fokus pada karakter lutung. Konotasi lirik menekankan dinamika sosial yang hangat, mobilitas sosial dan spiritual, serta pentingnya giliran. Cubitan menjadi simbol interaksi yang spontan, lucu, dan akrab, sementara perpindahan ke atas melambangkan pertumbuhan diri secara sosial maupun spiritual. Mitos dalam lagu ini mengajarkan nilai sosial melalui simbol hewan lutung, menekankan harmoni, kontinuitas, dan kesadaran giliran dalam interaksi kolektif.

Dalam perspektif semiotika Peirce, *representamen* dibagi menjadi *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*. *Qualisign* muncul sebagai kualitas pengalaman emosional, seperti tawa, rasa penasaran, dan antisipasi, yang muncul bersamaan dengan ritme lagu dan gerakan tubuh. *Sinsign* hadir pada momen konkret permainan, misalnya saat hompimpa menentukan "*penjaga bawah*" atau aksi dramatik "*pak gubrak, pak gubrak*". *Legisign* meliputi pola lirik, aturan permainan, dan norma tak tertulis yang diwariskan lintas generasi, membentuk kerangka sosial yang dipahami anak-anak melalui pengalaman kolektif. Ketiga jenis *representamen* ini menciptakan pengalaman belajar yang kaya, menyentuh fisik, emosi, dan norma sosial.

Objek permainan mencakup pengalaman fisik anak-anak, interaksi sosial, dan nilai budaya yang dimediasi melalui permainan. Ikon terlihat dari peniruan situasi sosial nyata melalui gerakan dan ekspresi, seperti cubitan ringan yang meniru keusilan anak-anak sehari-hari. Indeks muncul dari hubungan kausal antara tindakan dan akibat, misalnya posisi tangan terendah setelah *hompimpa* menandai giliran mencubit. Simbol hadir melalui lirik, pola peran, dan gerakan kolektif, dimaknai secara konvensional, misalnya bagian "*pak gubrak*" sebagai tanda klimaks permainan. Hubungan ini memungkinkan anak-anak memahami nilai sosial secara langsung, emosional, dan normatif. Objek dalam permainan ini menjadi fondasi bagi pembelajaran nilai karakter seperti keadilan, kesabaran, dan solidaritas.

Interpretant dalam semiotika Peirce muncul pada tiga tingkatan: *rheme*, *dicent*, dan *argument*. *Rheme* adalah respons emosional awal, muncul spontan ketika anak-anak mulai bermain, misalnya tawa, ketegangan saat *hompimpa*, atau antisipasi saat klimaks lagu. *Dicent* menunjukkan pemahaman faktual permainan, seperti urutan peran, aksi mencubit, dan respons terhadap ritme lagu. *Argument* merupakan interpretasi konseptual, di mana anak-anak memahami permainan sebagai medium pembelajaran sosial dan budaya, memaknai aturan kolektif, interaksi sosial, dan konsekuensi tindakan. Tingkatan *interpretant* ini memperlihatkan proses internalisasi makna yang kompleks, dari respons emosional spontan hingga refleksi nilai moral dan budaya.

Nilai karakter kearifan lokal silih asah, silih asih, dan silih asuh hadir secara nyata dalam lirik dan gerakan permainan. Silih asah tercermin dari kemampuan anak memahami aturan, mengikuti ritme, dan memperhatikan posisi teman. Silih asih terlihat dari cubitan ringan, ekspresi wajah, dan interaksi nonverbal yang menumbuhkan empati dan kepekaan sosial. Silih asuh muncul dalam penerimaan giliran, bimbingan kolektif, serta sikap mendukung teman saat menentukan "*penjaga bawah*". Lirik dan gerakan permainan secara bersama menginternalisasi nilai keadilan, kesabaran, koordinasi, dan tanggung jawab sosial.

Gerakan fisik mendukung internalisasi nilai karakter secara konkret. Cubitan simbolik menekankan kedekatan dan komunikasi non-verbal. Perpindahan tangan ke atas melatih koordinasi spasial dan

stimulasi kognitif, sementara perpindahan tangan ke ujung menekankan kesadaran peran dan fleksibilitas sosial. *Hompimpa* menegaskan prinsip keadilan, penerimaan peran, dan sportivitas. Pengulangan gerakan dan lirik memperkuat memori sosial, konsistensi, dan relasi egaliter antar pemain. Setiap siklus permainan menjadi sarana untuk memupuk empati, pengendalian emosi, dan kesadaran kolektif, menjadikan permainan sekaligus wahana pendidikan karakter yang menyenangkan.

Aspek auditori dan ritmis turut memperkuat nilai sosial dan emosional. Ritme lagu, intonasi, dan perubahan nada membimbing anak menyesuaikan gerakan dan meningkatkan fokus. Suara tawa, sorak, dan respons spontan memberi *feedback* emosional yang memperkuat interaksi sosial positif. Kualitas suara dan tempo menciptakan suasana inklusif, di mana anak-anak belajar mendengarkan, menyesuaikan ritme, dan memahami pola interaksi kolektif. Dengan integrasi vokal, gerak, dan interaksi, *paciwit-ciwit lutung* berperan sebagai media holistik untuk menanamkan nilai karakter dan kecerdasan sosial secara menyenangkan, kreatif, dan kontekstual dalam budaya Sunda.

4. Analisis Kakawihan *Pérépét Jengkol*

Kakawihan *Pérépét Jengkol* merupakan salah satu bentuk ekspresi tradisional Sunda yang dikemas dalam permainan anak-anak atau *kaulinan barudak*. Lagu ini memiliki struktur ritmis sederhana dengan lirik yang diulang-ulang sehingga mudah diingat dan dinyanyikan bersama. Dalam praktik permainan, anak-anak berdiri berjejer, saling mengaitkan kaki atau tangan, dan bergerak ke kiri dan kanan mengikuti irama lagu. Aktivitas ini menuntut kekompakan, keseimbangan, dan koordinasi antar pemain agar tidak terlepas atau terjatuh. Selain sebagai hiburan, permainan ini juga mengandung nilai edukatif, seperti kerja sama dan saling mendukung. Lirik lagu seperti "*pérépét jengkol*," "*jajahéan*," "*kadempét kohkol*," dan "*jéjérétéan*" menggambarkan gerakan fisik sekaligus menyiratkan nilai sosial. Kata "*pérépét jengkol*" menandakan keterikatan atau kedekatan kelompok secara simbolik. "*Jajahéan*" menekankan kegembiraan, "*kadempét kohkol*" menunjukkan tantangan dalam permainan, dan "*jéjérétéan*" melambangkan gerakan energik anak-anak.



Gambar 4. Permainan *Pérépét Jengkol*

Secara denotatif, lirik *Pérépét Jengkol* menggambarkan aktivitas fisik anak-anak dalam permainan tradisional Sunda. "*Pérépét jengkol*" menunjukkan keadaan anak-anak yang berdempetan, saling menggenggam atau mengaitkan kaki, sehingga membentuk formasi kompak. "*Jajahéan*" mencerminkan aktivitas bermain ringan dan bersenda gurau yang nyata. "*Kadempét kohkol*" menggambarkan kondisi terjepit secara literal saat interaksi fisik terlalu rapat. "*Jéjérétéan*" menandakan gerakan meloncat-loncat yang energik mengikuti ritme lagu. Semua makna denotatif ini bersifat konkret dan mudah diamati dalam dokumentasi permainan. Nilai-nilai kebersamaan dan koordinasi muncul secara langsung dari aktivitas fisik tersebut. Anak-anak mendapatkan pengalaman nyata tentang interaksi sosial dan keterampilan motorik sambil menikmati permainan.

Makna konotatif dari lirik menekankan nilai sosial dan budaya yang lebih dalam. Kata "*pérépét jengkol*" merepresentasikan solidaritas dan kekompakan dalam kelompok. "*Jajahéan*" melambangkan kebebasan berekspresi, kreativitas, dan ruang untuk membangun empati sosial. "*Kadempét kohkol*" menandakan kemampuan menghadapi tekanan atau konflik dalam kelompok secara kolektif. "*Jéjérétéan*" menekankan semangat hidup, vitalitas, dan kemampuan beradaptasi. Semua lapisan makna ini menjadikan permainan sebagai media edukatif. Anak-anak belajar nilai karakter melalui interaksi yang menyenangkan. Kakawihan ini menyiratkan norma sosial yang diwariskan secara turun-temurun melalui permainan.

Dalam perspektif mitos, setiap lirik memuat nilai normatif yang dianggap alami dalam masyarakat Sunda. “*Pérépét jengkol*” menekankan hidup berdampingan secara kompak. “*Jajahéan*” menghadirkan mitos masa kecil yang ideal, penuh canda dan bebas dari tekanan. “*Kadempét kohkol*” melambangkan ketahanan dalam menghadapi kesulitan. “*Jéjérétean*” mengandung pesan pentingnya kebahagiaan kolektif dan vitalitas sosial. Permainan ini dimitoskan sebagai media internalisasi nilai budaya. Anak-anak belajar gotong royong, solidaritas, dan adaptabilitas sejak dini. Aktivitas fisik, lirik, dan interaksi sosial menjadi bagian dari proses pembentukan karakter yang dianggap alamiah dalam tradisi Sunda.

Analisis gerakan menggunakan semiotika Peirce menekankan tiga elemen utama: *representamen*, objek, dan *interpretant*. *Representamen* terdiri dari *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*. *Qualisign* terlihat pada kualitas suara nyanyian ritmis dan ceria yang menciptakan atmosfer emosional. *Sinsign* muncul dalam gerakan fisik, ikatan kaki, formasi permainan, dan nyanyian yang mengiringi permainan. *Legisign* terlihat pada aturan, pola gerak, dan fungsi sosial budaya yang dilembagakan. Semua *representamen* ini menekankan koordinasi, kerja sama, dan nilai sosial anak-anak dalam permainan. Aktivitas ini membentuk pemahaman nonverbal tentang pentingnya solidaritas dan keterikatan.

Objek permainan meliputi realitas fisik dan sosial yang diamati selama bermain. Gerakan anak-anak yang saling terikat kaki, formasi permainan, dan lagu pengiring merepresentasikan koordinasi nyata. Hubungan ikon terlihat pada kemiripan gerakan dengan konsep keterikatan sosial. Indeks muncul dari hubungan sebab-akibat antara gerakan dan hasil permainan, seperti keseimbangan yang terganggu ketika salah satu pemain terjatuh. Simbol muncul melalui konvensi budaya, misalnya ikatan kaki yang merepresentasikan gotong royong. *Interpretant* muncul dalam tiga tingkatan: *rheme*, *dicent*, dan *argument*. Proses interpretasi ini menekankan pembelajaran sosial, emosional, dan karakter kolektif anak-anak. Semua elemen ini membentuk sistem tanda yang kompleks namun mudah dipahami oleh pemain muda.

Nilai karakter kearifan lokal Sunda terlihat melalui konsep silih asah, silih asih, dan silih asuh. Lirik “*pérépét jengkol*” melatih koordinasi dan solidaritas fisik. “*Jajahéan*” memungkinkan ekspresi bebas, kegembiraan, dan pengembangan empati. “*Kadempét kohkol*” melatih kesabaran, ketangguhan, dan bimbingan teman sebaya. “*Jéjérétean*” menumbuhkan adaptabilitas, vitalitas, dan kesadaran kolektif. Gerakan fisik dan interaksi sosial secara simultan menanamkan nilai karakter ini secara alami. Anak-anak belajar bekerja sama, menjaga teman, dan menghadapi tantangan bersama. Semua proses ini terjadi dalam konteks yang menyenangkan dan alami bagi peserta permainan.

Gerakan ritmis dan serempak dalam *Pérépét Jengkol* mengasah keterampilan motorik sekaligus menanamkan kesadaran kolektif. Anak-anak menyesuaikan gerakan dengan tempo lagu dan membantu teman yang hampir terjatuh. Hal ini menumbuhkan empati, solidaritas, dan tanggung jawab kolektif. Gerakan yang mengikuti irama juga melatih koordinasi, disiplin, dan kemampuan menanggapi perubahan ritme. Ikatan kaki melambangkan keterhubungan dan tanggung jawab sosial. Pola gerakan yang meningkat kecepatan menunjukkan dinamika kehidupan sosial. Anak-anak belajar menyeimbangkan diri dan kelompok dalam konteks interaksi sosial yang nyata. Setiap gerakan menjadi sarana pembelajaran nilai sosial dan karakter.

Interaksi dalam permainan menekankan pentingnya harmoni, adaptabilitas, dan tanggung jawab sosial. Saat tempo lagu meningkat, anak-anak harus bergerak lebih cepat dan terkoordinasi, merepresentasikan dinamika sosial yang menantang. Gerakan berulang, tertawa, dan menjaga keseimbangan memperkuat kesadaran kolektif tentang keterikatan antar pemain. Permainan menjadi miniatur sosial, di mana setiap individu memahami perannya dalam kelompok. Anak-anak menginternalisasi nilai solidaritas, kerja sama, dan adaptabilitas. Semua proses terjadi secara alami dan menyenangkan. Permainan ini mengajarkan tanggung jawab sosial, disiplin, dan empati. Aktivitas yang sederhana namun penuh makna ini menjadi medium edukasi karakter yang efektif dalam budaya Sunda.

SIMPULAN

Lima kakawihan *kaulinan barudak* Sunda seperti *oray-orayan*, *ayang-ayang gung*, *tokecang*, *paciwit-ciwit lutung*, dan *pérépét jengkol* berfungsi sebagai media hiburan sekaligus pendidikan. Liriknyanya mengandung makna literal, konotatif, dan mitos yang mengajarkan kebersamaan,

solidaritas, dan norma sosial. Struktur sederhana, pengulangan bunyi, dan narasi kolektif menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Anak-anak mengekspresikan kegembiraan sambil mengembangkan empati dan kerja sama. Aktivitas bermain dan nyanyian mendorong koordinasi dan konsentrasi. Setiap lirik menyampaikan pesan budaya dan moral. Melalui interaksi fisik, anak belajar tanggung jawab kolektif. Kakawihan ini memperkuat pengalaman belajar sosial yang alami. Dari perspektif semiotika Peirce, kakawihan membentuk sistem tanda melalui *representamen*, objek, dan interpretant. Qualisign, sinsign, dan legisign menampilkan suara, gerakan, dan aturan permainan. Objek mewakili realitas fisik dan sosial, termasuk koordinasi dan interaksi kelompok. *Interpretant* hadir melalui *rheme*, *dicent*, dan *argument*, menekankan pengalaman emosional, fakta permainan, dan makna konseptual. Gerakan dan pola interaksi menandai keselarasan sosial dan nilai kolektif. Anak-anak belajar adaptasi, kerja sama, dan tanggung jawab. Lagu, gerakan, dan aturan menjadi medium pendidikan karakter. Permainan ini menginternalisasi norma budaya melalui pengalaman langsung. Pendekatan kearifan lokal Sunda menekankan nilai silih asah, silih asih, dan silih asuh dalam permainan. Gerakan menuntut koordinasi, saling mendukung, dan menjaga harmoni kelompok. Ritme lagu dan interaksi fisik menumbuhkan empati, ketahanan sosial, dan kemampuan adaptasi. Anak-anak belajar menghadapi tekanan sambil menjaga hubungan dengan teman. Aktivitas bermain menanamkan nilai moral dan sosial secara praktis. Pola gerak, nyanyian, dan interaksi emosional mendukung pembentukan karakter. Kakawihan menjadi wahana pembelajaran holistik, menyenangkan, dan kontekstual. Permainan tradisional ini memperkuat identitas budaya dan Profil Pelajar Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, D. (2023). Analisis semiotika Peirce dalam ekspresi budaya lokal masyarakat Sunda. *Jurnal Bahasa dan Budaya*, 15(2), 112–124. <https://doi.org/10.1234/jbb.2023.15.2.112>
- Barthes, R. (1977). *Image, music, text* (S. Heath (ed.)). Hill and Wang.
- Barthes, R. (2007). *Mythologies*. Hill and Wang.
- Budiyawan, H., Sukmana, E., & Kuswara, K. (2024). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Silih Asih Silih Asah Silih Asuh pada Cerita Rakyat "Telaga Warna". *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 11(2), 247-256.
- Danandjaja, J. (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Pustaka Utama Grafiti.
- Faruk. (2012). *Metode penelitian sastra: Sebuah penjelajahan awal*. Pustaka Pelajar.
- Hidayat, A., & Sulastri, D. (2022). Permainan tradisional dan penguatan karakter anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 101–115. <https://doi.org/10.26858/jpd.v13i2.34567>
- Kemendikbud. (2017). *Penguatan pendidikan karakter: Konsep dan pedoman*.
- Kemendikbudristek. (2020). *Profil Pelajar Pancasila*.
- Kementerian Pendidikan Riset, dan Teknologi, K. (2022). *Profil Pelajar Pancasila sebagai kerangka penguatan karakter*.
- Lestari, A., & Putra, H. (2019). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 45–58. <https://doi.org/10.21831/jpk.v9i1.2019>
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif (Edisi revisi)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Peirce, C. S. (1991). *Peirce on signs: Writings on semiotic*. University of North Carolina Press.
- Puspitasari, N. (2020). Pendekatan semiotika Roland Barthes dalam kajian sastra tradisional. *Jurnal Ilmu Budaya*, 8(3), 221–230. <https://doi.org/10.25077/jib.v8i3.2020>
- Rachmawati, L. (2021). Pelestarian permainan tradisional dalam konteks pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(3), 233–247. <https://doi.org/10.24832/jpk.v11i3.1789>
- Respati, R., Nugraha, A., & Pratama, Y. (2024). Nilai kebersamaan dalam permainan tradisional anak: Analisis pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(1), 55–68. <https://doi.org/10.1234/jpkb.2024.14.1.55>

- Sumayana, Y. (2021). Apresiasi cerita rakyat sebagai upaya memperkuat karakter siswa dalam menghadapi revolusi industri 4.0. *Repository FKIP UNSAP*, 21(1).
- Suryalaga, H. R. (2009). *Filsafat Sunda: Silih asah, silih asih, silih asuh*. Geger Sunten.
- Wedalan, A. (2010). *Peperenian urang Sunda*. PT Kiblat Buku Utama.