



ANALISIS PERMAINAN ORAY-ORAYAN TERHADAP ASPEK PERKEMBANGAN ANAK

ANALYSIS OF ORAYAN-ORAYAN GAMES ON CHILDREN'S DEVELOPMENT ASPECTS

Pupung Rahayu Noviati¹, Sendi Fauzi Giwangsa²

Program Studi PGSD STKIP Sebelas April Sumedang

Jalan Angkreng Situ No 19 Kelurahan Situ, Kec. Sumedang Utara, Sumedang, Jawa Barat

Email: noviati.rahayu@yahoo.com¹, sendifauzigiwangsa@gmail.com²

ABSTRAK

Artikel ini memuat tentang permainan tradisional yang ada di wilayah Jawa Barat, khususnya di Kabupaten Sumedang yaitu permainan *Oray-orayan*. Latar belakang penelitian mengacu pada permasalahan masuknya arus globalisasi ke Indonesia yang menyebabkan redupnya permainan tradisional digantikan dengan permainan yang bersifat online. Padahal jika dikaji lebih mendalam permainan tradisional mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui aspek-aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui permainan *Oray-orayan*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptik analitik dengan pendekatan bentuk, fungsi dan makna dari permainan *Oray-orayan*. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa permainan *Oray-orayan* dapat mengembangkan aspek psikomotor, moral dan nilai-nilai agama, sosial-emosional, bahasa, kognitif, dan seni.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, *Oray-orayan*, dan Aspek Perkembangan.

ABSTRACT

Sumedang Regency, the Oray-orayan game. The research background refers to the problem of the entry of globalization into Indonesia which caused the dimming of traditional games to be replaced by online games. In fact, if studied more deeply traditional games are able to develop various aspects of child development. The purpose of this research is to find out the development aspects that can be developed through the Oray-orayan game. The method used in this study is an analytical descriptive method with the form, function and meaning approach of the Oray-orayan game. The conclusion of this study is that the Oray-orayan game can develop psychomotor aspects, moral, religious, social-emotional, language, cognitive, and artistic values.

Keywords: Traditional Games, *Oray-orayan*, and Developmental Aspects.

PENDAHULUAN

“Oray-orayan luar leor mapay sawah, entong ka sawah parena keur sedeng beukah. Oray-orayan luar leor mapay kebon, entong ka kebon loba barudak keur ngangon. Mending ge teuleum, di leuwi loba nu mandi. Saha anu mandi, anu mandi pandeuri. Hok... hok... hok...” (Ular-ularan meliuk-liuk melewati sawah, jangan pergi ke sawah padinya sedang berisi. Ular-ularan meliuk-liuk melewati kebun, jangan pergi ke kebun banyak anak sedang menggembala. Lebih baik menyelam, di sungai banyak yang mandi. Siapa yang mandi, yang mandinya paling belakang. Hok..hok...hok).

Itu adalah lirik lagu yang mengiringi permainan Oray-orayan, dimana lagu tersebut dinamakan sama dengan nama permainannya, yaitu Oray-orayan. Apabila kita mengenang kebelakang, sungguh banyak permainan tradisional yang sering dimainkan anak-anak pada tahun 1990an, khususnya di daerah Jawa Barat. Oray-orayan termasuk jenis permainan yang ada di Jawa Barat yaitu di daerah Sunda. Permainan ini juga ditemukan di daerah Sumedang. Adapun arti permainan menurut Hidayat (2013) yaitu permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Banyak permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara beramai-ramai dengan teman-teman mereka di halaman atau di teras rumah. Mereka berkelompok, berlarian, atau duduk melingkar memainkan salah satu permainan dan tercipta keakraban.

Sedangkan menurut Asianbrain (dalam Hidayat :2013), jika semua orang

tua tahu dan menyadari bahwa aktivitas gerak dan suara anak (bisa disebut bermain) adalah cara yang paling efektif untuk anak belajar sesuatu. Sebab, bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Lewat permainan, anak akan mengalami rasa bahagia. Dengan perasaan suka cita itulah syaraf atau neuron di otak anak dengan cepat saling berkoneksi untuk membentuk satu memori baru. Itulah sebabnya mengapa anak-anak dengan mudah belajar sesuatu melalui permainan.

Adapun permainan tradisional ini dimainkan oleh anak-anak jaman dulu. Kebanyakan permainan ini dilakukan dengan cara kelompok. Kehidupan masyarakat di masa lalu yang bisa dibilang tidak mengenal dunia luar telah mengarahkan dan menuntun mereka pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi.

Permainan tradisional di daerah Sunda semakin meredup, bahkan mungkin diseluruh wilayah Indonesia. Anak-anak jaman sekarang kebanyakan hanya tahu atau mendengar istilah permainannya saja, tanpa tahu bagaimana permainan tersebut dimainkan. Sungguh miris dengan kenyataan tersebut, dimana permainan tradisional sudah jarang dimainkan atau sama sekali tidak pernah dimainkan oleh anak-anak jaman sekarang.

Redupnya permainan tradisional pada saat ini salah satunya disebabkan oleh arus globalisasi yang datang ke Indonesia, dimana permainan-permainan modern lebih mendominasi anak-anak. Adanya media elektronik ataupun media online mampu memikat anak-anak untuk lebih memainkan permainan yang tersedia di media elektronik maupun online tersebut. Misalnya : game online, video streaming,

youtube dan lainnya. Anak-anak dibuai dengan permainan yang menurut mereka sangat menyenangkan, tanpa memikirkan dampak dari permainan itu. Adapun dampak yang paling kentara dari permainan online yaitu merusak penglihatan dan menumbuhkan sikap individualisme pada anak.

Berbeda dengan permainan tradisional, dalam permainan tradisional, jika di telaah lebih dalam memiliki beberapa keuntungan, dari segi fisik yaitu psikomotor anak dapat berkembang dengan optimal dan dari segi psikis yaitu beberapa permainan tradisional berpotensi mengembangkan aspek-aspek perkembangan penting anak yaitu aspek moral dan nilai-nilai agama, aspek sosial emosional, aspek bahasa, aspek kognitif dan aspek seni.

Oray-orayan adalah dwiwacana/kata berulang memakai akhiran “an” yang artinya meniru menyerupai *oray* atau ular. Yaitu permainan dengan menirukan bentuk dan perilaku dua ekor ular yang sedang berkelahi. Permainan ini pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan permainan Ular Naga, biasanya dimainkan oleh 10-20 orang anak laki-laki dan perempuan, usia 3-6 tahun dibagi menjadi dua kelompok. Permainan ini tidak memerlukan alat bantu, tetapi hanya menggunakan syair-syair lagu yang berisi tanya jawab yang dilakukan sendiri oleh pemain.

Permainan *oray-orayan* memiliki makna sebagai ular bohongan, yang akan melewati sebuah gerbang atau lubang. Biasanya dimainkan oleh lebih dari 6 orang. Adapun langkah-langkah permainan Oray-orayan adalah sebagai berikut :

Tempat dan waktu bermain

- 1) Tempat bermain: di halaman atau lapangan yang luas (sekitar 8x8meter)
- 2) Waktu bermain: 20-30 menit.

Cara bermain

- 1) Pertama, menentukan dua orang pemain yang akan dijadikan penjaga *gawang* (gerbang), biasanya anak yang berusia paling tua. Penjaga *gawang* berhak memilih nama *gawang* mereka, misalnya nama buah-buahan, Jeruk dan Apel.
- 2) Kedua, anak-anak lainnya membagi dua kelompok yang jumlahnya seimbang serta membuat barisan berjejer kebelakang.
- 3) Pada tiap-tiap kelompok, anak yang paling depan menjadi kepala ular, yang ditengah menjadi badan ular, dan anak yang paling belakang menjadi ekornya.
- 4) Agar terlihat seperti ular, setiap pemain meletakkan tangannya di bahu temannya yang berada di muka, kecuali yang menjadi kepala ular. Kedua kepala ular itu saling berhadapan. Anak yang menjadi ekor atau paling akhir, dipilih anak yang paling kecil tapi lincah karena ia harus dapat mengelakkan tangkapan si penjaga *gawang*.
- 5) Masing-masing kelompok berjalan meliuk-liuk seperti ular sambil menyanyikan lagu:

*“Oray-orayan luar leor mapay sawah
Entong ka sawah parena keur sedeng
beukah
Oraya-orayan luar leor mapay kebon
Entong ka kebon loba barudak keur
ngangon
Mending ge teuleum
Di leuwi loba nu mandi
Saha anu mandi
Anu mandi pandeuri
Hok... hok... hok....”*

- 6) Setelah selesai melantunkan lagu tersebut, penjaga gawang berusaha menangkap kepala atau ekor ular sambil diiringi suara hok hok.
- 7) Anggota kelompok yang berhasil ditangkap penjaga gawang diberi pilihan untuk memilih bergabung dengan penjaga gawang, apakah memilih Jeruk atau Apel.
- 8) Permainan diteruskan sampai semua pemain masuk dalam kedua kelompok penjaga gawang tersebut.
- 9) Setelah semua pemain habis dan bergabung dalam kelompok penjaga gawang, selanjutnya permainan diteruskan dengan permainan lainnya. Misalnya permainan tarik tambang atau suit. Kelompok yang kalah akan mendapatkan hukuman untuk menggondong kelompok yang menang.

Itulah pemaparan mengenai seputar permainan *Oray-orayan*, dimana tata cara permainan tradisional tersebut sangatlah mudah untuk dilakukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang berjudul “Analisis Permainan Oray-orayan terhadap Aspek Perkembangan Anak” ini merupakan penelitian yang cenderung berorientasi pada pemahaman baik secara tekstual maupun kontekstual. Pemahaman tekstual berkaitan dengan bentuk permainan tradisional Oray-orayan, sedangkan kontekstual berkaitan dengan fungsi dan makna. Jadi tujuan dari penelitian ini untuk memperoleh pemahaman bentuk, fungsi dan makna permainan tradisional Oray-orayan.

Metode yang digunakan adalah metode deskriptik analistik dengan pendekatan bentuk, fungsi dan makna dari

permainan tradisional Oray-orayan yang ada di daerah Sumedang yang dapat mengembangkan aspek moral dan nilai-nilai agama, aspek sosial emosional, aspek bahasa, aspek kognitif dan aspek seni.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Aspek paling dasar dalam permainan tradisional adalah mengembangkan psikomotor anak. Begitu pula dengan permainan Oray-orayan bahwa psikomotor anak awalnya yang akan berkembang yaitu daya tahan, kekuatan dan kelenturan, karena ada aktivitas berjalan bervariasi, maju-mundur-ke samping. Hal ini sependapat dengan hasil penelitian dari Dasrun Hidayat (2013) yang berjudul “Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat”. Penelitiannya mengkaji mengenai makna pelestarian permainan tradisional, dengan fokus kajian perihal nilai-nilai kearifan lokal permainan konclong meliputi konsep dasar dan pola permainan, klasifikasi permainan, aturan dasar permainan. Berdasarkan temuan di lapangan bahwa konclong memiliki tiga konsep dasar yang dapat mendorong motorik anak yaitu berlatih daya tahan, keseimbangan dan daya lentur. Konclong melatih anak agar memiliki nilai-nilai tersebut sehingga dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan usianya.

Selain aspek psikomotor diatas, permainan Oray-orayan berpotensi untuk mengembangkan aspek-aspek lainnya, yaitu aspek moral dan nilai-nilai agama, aspek sosial emosional, aspek bahasa, aspek kognitif dan aspek seni. Agar lebih jelas, disini dipaparkan kelima aspek perkembangan tersebut. Pertama, aspek

moral dan nilai-nilai agama. Menurut Hurlock (1990) Moral adalah sopan santun, kebiasaan, adat istiadat dan aturan perilaku yang telah menjadi kebiasaan bagi anggota suatu budaya sedangkan nilai-nilai agama adalah kumpulan dari prinsip-prinsip hidup, ajaran-ajaran tentang bagaimana manusia seharusnya menjalankan kehidupannya didunia ini, yang satu prinsip dengan lainnya saling terkait membentuk satu kesatuan yang utuh tidak dapat dipisahkan. Dalam permainan *Oray-orayan* aspek moral dan nilai-nilai agama yang terkandung yaitu dapat membedakan ciptaan Tuhan dan manusia dimana *Oray* (ular) adalah ciptaan Tuhan, menghargai teman dan tidak memaksakan kehendak, dimana adanya kesempatan mengenai pemilihan siapa yang menjadi penjaga *gawang*, siapa yang menjadi kepala ular, badan ular, dan ekor ular dan terakhir adalah membantu dan menolong teman, dimana pemainnya yang lain memperjuangkan melepaskan temannya ketika tertangkap oleh penjaga *gawang*. Kedua, aspek sosial-emosional, menurut Syamsuddin (dalam Hutari :2012) mengemukakan “emosi merupakan suatu suasana yang kompleks dan getaran jiwa yang menyertai atau muncul sebelum atau sesudah terjadinya suatu perilaku.” serta mengungkapkan bahwa “Sosialisasi adalah proses belajar untuk menjadi makhluk sosial”.

Aspek sosial-emosional yang dapat dikembangkan permainan ini yaitu anak mau bermain bersama, dimana dengan adanya pembagian regu atau kelompok, anak dapat menunjukkan ekspresi wajar saat senang dan takut, senang ketika tidak tertangkap penjaga *gawang* dan takut ketika berhasil ditangkap oleh penjaga

gawang, anak belajar mengerti aturan main dalam bermain bersama, sehingga nanti dalam kehidupan nyata mereka akan hidup sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku, anak dapat mengerti akibat jika melanggar aturan, anak dapat memimpin kelompok kecil, serta anak dapat memecahkan masalah sederhana.

Ketiga, aspek bahasa, Menurut Wibowo (2001:3), bahasa adalah sistem simbol bunyi yang bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat arbitrer dan konvensional, yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran. Dalam permainan *Oray-orayan* anak dapat menirukan suara ular, berbicara lancar dengan menggunakan kalimat kompleks, anak mengerti dan dapat melaksanakan lebih dari 3 perintah, serta dapat memperkaya kosa kata anak.

Keempat, aspek kognitif, menurut Menurut Chaplin (2002) dalam bukunya “*Dictionary of Psycology*”, menyebutkan bahwa kognisi adalah konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan, termasuk di dalamnya mengamati, melihat, memperhatikan, memberikan, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga, dan menilai. Aspek kognitifnya yaitu anak dapat membedakan besar-kecil, panjang-pendek, kepala-ekor. Selain itu hasil penelitian dari Koswara dkk (2016) yang berjudul “Analisis Permainan Tradisional Jawa Barat *Oray-orayan* sebagai Alternatif Metode Pembelajaran Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Bagi Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar”, dimana didalamnya mengkaji tentang bagaimana peran permainan *Oray-orayan* dapat dijadikan suatu cara atau

metode yang tepat digunakan dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah di kelas satu Sekolah Dasar. Kelima, aspek seni, menurut menurut J.J Hogman memiliki tiga poin atau tiga pilar utama, yaitu *ideas*, *activities*, dan *artifact*. *Ideas* bisa diartikan dengan wujud seni sebagai suatu yang kompleks dari ide-ide, gagasan-gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya. Sedangkan *activities* dapat diartikan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam berkesenian. Dan terakhir *artifact* dapat diterjemahkan sebagai wujud seni melalui hasil karya yang dihasilkan oleh manusia. Melalui permainan ini anak mampu menyanyikan lagu sesuai dengan tema, tema permainan tentang “Oray-orayan”, mereka menyanyikan lagu “Oray-orayan.”.

Demikian pemaparan mengenai manfaat dari permainan Oray-orayan dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang sangat penting bagi anak di usia Sekolah Dasar. Semakin anak sering bermain, maka semakin besar potensi dalam mengembangkan aspek ke enam aspek tersebut.

PENUTUP

Dapat ditarik sebuah kesimpulan dari penjelasan di atas mengenai permainan Oray-orayan, yaitu bagaimana permainan tersebut mampu mengembangkan aspek psikomotor, moral dan nilai-nilai keagamaan, sosial-emosional, bahasa, kognitif dan seni. Maka oleh karena itu sudah saatnya permainan-permainan tradisional, bukan hanya permainan Oray-orayan dilestarikan kembali dengan cara

dikenalkan kepada anak-anak generasi sekarang serta diupayakan mereka memainkan permainan-permainan tersebut di dalam kesehariannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaplin. J.P. (2002). *Kamus lengkap psikologi*. Cetakan Keenam. Penerjemah. : Kartiko, K. Jakarta : PT. Raja Grafindra Persada.
- Hidayat, Dasrun. (2013). *Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat*. Jurnal Academica Fisip Untad. Vol.05 No. 02 Oktober 2013
- Koentjaraningrat. (2000). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Koswara. (2016). *Analisis Permainan Tradisional Jawa Barat Oray-orayan sebagai Alternatif Metode Pembelajaran Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Bagi Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar*. Jurnal Kalimaya. Vol 4 No 2 Agustus 2016.
- Hurlock, Elizabeth. (1990). *Psikologi Perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan (Alih bahasa Istiwidayanti, Soedjarwo; Editor Ridwan Max Sijabat)*. Jakarta: Erlangga
- Hutari, Hossana. (2012). <http://rossanahutari.blogspot.com/2012/11/perkembangan-sosial-emosional-anak-usia.html>
- Wibowo, Wahyu. (2001). *Manajemen Bahasa*. Jakarta: Gramedia.