



## Nilai-Nilai Prososial Dalam *Kaulinan Oray-orayan* Di Sekolah Dasar Negeri Isola Kota Bandung

Tuti Istianti

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

[tutiistianti@upi.edu](mailto:tutiistianti@upi.edu)

---

### Informasi artikel

#### Kata kunci:

Nilai  
Prososial  
Permainan tradisional  
Sekolah Dasar  
Etnopedagogi

---

### ABSTRAK

Pengungkapan nilai-nilai secara verbal dan gestural dari permainan tradisional khas Jawa Barat yaitu *Kaulinan Oray-orayan* memiliki momentum untuk kembali diangkat sebagai langkah awal pengembangan pembelajaran di sekolah. Artikel ini bermaksud menggali dan mengidentifikasi nilai pro-sosial dari aktivitas fisik dan psikis *Kaulinan Oray-orayan* yang dibutuhkan dan dapat menjadi sumber pengayaan pengalaman yang bersifat etnopedagogis atas muatan nilai-nilai kultural dan kebangsaan. Dengan menggunakan kajian semiotika dan analisis deskriptif, artikel ini berhasil mengidentifikasi nilai-nilai prososial yang terkandung dalam *Kaulinan oray-orayan*, antara lain mengandung unsur kesenangan, saling menghibur, saling membantu, persahabatan, pertolongan, pengorbanan, kemurahan hati, saling membagi. Rekomendasi dari studi ini adalah nilai-nilai tersebut bisa untuk kemudian dimanfaatkan serta dikembangkan untuk praksis pendidikan di sekolah

---

### Keywords:

Values  
Prosocial  
Traditional Games  
Elementary School  
Ethnopedagogy

---

### ABSTRACT

*The verbal and gestures values disclosure of west java traditional play named "Kaulinan Orayorayan" is needed as a starting poin in improving learning at schools. The article explores and identifies the values of pro-social of the physical and phsychological activities of "Kaulinan Oray-orayan" in which etnopedagogically is rich of cultural and national values. Based on semiotics study and descriptive analysis, it is identified the pro-social values in "Kaulinan Orayorayan" such as getting fun, entertaining, helping, building friendship, sacrificing, generosity, and sharing. It is recommended that the valeus of "Kaulinan Orayorayan" should be applied and improved in the teaching and learning practices at schools.*

Copyright © 2018 (Tuti Istianti). All Right Reserved

**How to Cite:** Istianti, T. (2018). Nilai-Nilai Prososial Dalam *Kaulinan Oray-Orayan* Di Sekolah Dasar Negeri Isola Kota Bandung. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 3(1), 11-22.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

---

### Pendahuluan

Seiring dinamika perkembangan kehidupan kultural yang semakin kompleks, yakni antara derasnya pengaruh kemajuan ilmu pengetahuan teknologi yang diikuti aneka mainan dan permainan era post-modern, yang ditandai dengan masifnya penggunaan piranti IT baik bersifat keras (hardware) dan lunak (software). Bahwa permainan anak tradisional sangat menarik untuk kembali diangkat, bukan saja dilihat dari kebermanfaatannya sesaat ketika permainan itu dilakukan bagi kebutuhan bermain dan belajar anak, tetapi tentu saja ada nilai-nilai yang dapat diungkap baik secara verbal dan gestural dari model permainan itu ketika dipertunjukkan. Karena itu, bagi kelengkapan pendidikan mengenalkan kembali pada anak-anak berbagai permainan tradisional yang pernah ada atau tidak lagi dikenalnya dalam realitas kekinian menjadi hal yang penting dan strategis.

Kepentingan itu beralasan, tentu selain bermakna menjadi sumber pengayaan pengalaman yang bersifat etnopedagogis atas muatan nilai-nilai kultural (etnis) dan kebangsaan (politis) khususnya

lokal Sunda di Jawa Barat. Permainan *Oray-orayan*, dalam kesempatan ini dipilih menjadi objek pembahasan karena mempunyai arti yang penting dibutuhkan bagi perkembangan dan pendidikan anak terutama dalam upaya menjalin hubungan pengembangan relasi sosial (*peer-relationship*). Nilai-nilai prososial dari aktivitas fisik dan psikis dalam permainan, khususnya *Kaulinan Oray-orayan* yang dapat dimanfaatkan dianggap sebagai wahana menstimulasi pengembangan kerjasama, menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengontrol diri, sikap empati, serta menghargai orang lain.

Nilai-nilai prososial merupakan komponen penting bagian dari garapan pendidikan diperolehnya raihannya pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk terjadinya tingkah laku peserta didik terciptanya kehidupan sosial yang lebih baik dalam masyarakat. Perilaku prososial banyak melibatkan altruisme, yaitu suatu minat untuk menolong orang lain dan tidak memikirkan diri sendiri (Megawati, 2016). Sedangkan menurut (Danasasmita, 2001) *Kaulinan barudak oray-orayan* dilakukan karena dalam prakteknya permainan ini memiliki unsur kerjasama, menghargai, berbagi, mendukung, dan menghormati yang dapat dilakukan secara bersama dalam jumlah anak yang banyak pada permainannya. Nilai prososial tersebut juga terangkum dalam nilai Sosial kewarganegaraan yang juga terikat pada permainan belajar anak usia dini. (Istianti, Hamid, & Abdillah, 2016)

Peninggalan seni budaya yang telah menjadi artefak kehidupan kultural masyarakat tradisional di berbagai tempat termasuk pada etnik Sunda di Jawa Barat, salah satunya Permainan *Oray-orayan* mengisaratkan adanya tanda-tanda dan makna akan nilai prososial yang dapat dijadikan rujukan pengembangan perilaku sosial yang mengacu kepada keinginan membantu sesama. Selain itu, pembelajaran "*Kaulinan barudak*" ada aspek-aspek serta rangsangan-rangsangan yang dapat mempengaruhi dalam meningkatkan kecerdasan sosial anak. (Lestari, 2016)

Dari sedemikian rupa jumlah dan ragam jenis artefak kultural permainan tradisional sunda yang merupakan kekayaan etnografis Nusantara umumnya dan etnik Sunda di Jawa Barat khususnya, dalam studi terbatas ini akan dilakukan penukilan atas satu bagian dari jenis *Kaulinan Oray-orayan* sebagai produk budaya sunda mampu mewadahi nilai-nilai kesatuan dan persatuan. Demikian juga bahwa pembentukan sikap dan nilai prososial dalam arti positif mengacu kepada norma-norma sosial yang hidup di tengah kehidupan masyarakat sejatinya senantiasa terbentuk sebagai hasil proses pembudayaan, namun juga dapat terjadi sekedar hasil pembiasaan jika proses terbentuknya mengabaikan nilai dan norma yang menjadi acuan. Khususnya untuk prososial, kita bisa mengacu pada tingkatan Meso, tingkatan mikro dan tingkatan makro (Penner, Dovidio, Piliavin, & Schroeder, 2005) yang kemudian bisa diungkap secara spesifik. Menurut Powney (Siagawati, 2007) nilai yang meliputi wilayah keyakinan (*belief*) dari agama dan moral; nilai juga merujuk pada aspek-aspek lain mengenai bagaimana hidup berlangsung secara terus menerus. Pembatasan ini memiliki alasan untuk melihatnya dari kepentingan pendidikan khususnya sebagai bagian dari pengembangan karakter positif warga negara/ masyarakat untuk membantu dan memberi. Adapun beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak akan membantu dan memberi lebih banyak bila mendapatkan ganjaran karena melakukan perilaku prososial (Sears, 1994, p. 53), maka bisa kita pahami bahwa ada bagian kosong dalam penelusuran penelitian yang perlu untuk diisi oleh kajian yang spesifik, dalam hal ini untuk *Kaulinan oray-orayan*. Klarifikasi dan identifikasi menjadi urgensi untuk dilaksanakan, sehingga pemanfaatan dan pengembangan nilai-nilai khusus, yaitu pro-sosial dalam *Kaulinan Oray-orayan* dapat terjelajahi.

Berdasarkan permasalahan di atas, yang menjadi fokus tulisan ini adalah dapat dirumuskan masalah yaitu: 1. Mengetahui dan memahami eksistensi dan esensi *Kaulinan Oray-orayan*; 2. Mengidentifikasi nilai prososial dalam *Kaulinan Oray-orayan*; 3. Mengetahui proses terungkapnya nilai prososial dalam implementasi *Kaulinan Oray-orayan* di Sekolah Dasar

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis semiotika untuk mengungkap nilai-nilai dan naratif untuk menjelaskan eksistensi serta esensi *Kaulinan Oray-orayan*, tidak hanya terbatas pada masalah pengumpulan atau penyusunan data tetapi juga meliputi analisis dan interpretasi tentang arti data tersebut. Teknik pengumpulan data dilakukan yaitu dengan cara mengkaji pustaka dari beberapa buku, jurnal, dan kajian lapangan. Kajian lapangan ditempuh dengan

cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi mengamati langsung aktivitas permainan *Oray-orayan* di Sekolah Dasar Negeri Isola Bandung. Wawancara dilakukan dengan cara *face to face*, melalui telepon, dilakukan kepada pelaku, tokoh masyarakat, akademisi, dan praktisi/guru di sekolah.

### Hasil dan pembahasan

Dari penelusuran dan pengolahan data dari berbagai sumber, maka dapat kita pahami bahwa *Kaulinan* atau Permainan *Oray-orayan* dalam konteks budaya masyarakat sunda di masa lalu sangat erat kaitannya dengan relasi sosial. Permainan dalam tradisi sunda *Kaulinan Oray-orayan* di masa lalu masih menempati posisi yang penting dalam kehidupan masyarakat kekinian dan perlu dipertahankan mengingat Permainan *Oray-orayan* mampu mewadahi nilai-nilai kearifan lokal dari budaya Sunda yang menyukai keakraban.

Nilai yang dapat dipahami sebagai konsep berpikir atau jenis kepercayaan yang abstrak tidak dapat dilihat secara nyata yang penting bagi kehidupan seseorang sehingga dapat mempertimbangkan tindakan selanjutnya. Hal ini lah yang merupakan sesuatu yang abstrak yang tidak dapat dilihat secara nyata. (Fraenkel, 1977; Djahiri, 1996)

Dede Kosasih dalam makalahnya bahwa “*Kaulinan* dan Kakawihan Barudak Sunda, selanjutnya disebut KKBS, ternyata memiliki kearifan lokal (local wisdom, local genius) yang luar biasa. Dalam KKBS itu terkandung hal-hal positif, seperti pemupukan sifat kebersamaan, kreativitas ataupun kecintaan terhadap alam dan lingkungan. Permainan *Oray-orayan*, misalnya, yang erat dengan kakawihan yang menurut Dingding termasuk kedalam sastra lisan, tidak ada sang penciptanya dan merupakan karya bersama tidak bisa diakui secara pribadi. Karena dalam cara bermainnya harus melibatkan lebih dari lima orang menandakan kesan solidaritas dan rasa setia kawan secara eksplisit ada pada permainan tersebut. Bahkan Dingding, mengungkapkan dalam Permainan *Oray-orayan* terdapat nilai-nilai gotong royong manakala mereka membuat formasi.

Dalam keadaan semacam ini, kelompok merupakan satu kesatuan yang bergabung yang didasari rasa tanggung jawab bersama terhadap kelompoknya menjadi salah ciri dari prososial. Perilaku prososial adalah tindakan menolong yang sepenuhnya dimotivasi oleh kepentingan pribadi tanpa mengharapkan sesuatu untuk diri si penolong itu sendiri. (Sears, 1994, p. 47) Prososial sebagai kajian psikologis berkenaan dengan kecenderungan standar perilaku yang diharapkan dapat dibentuk segala tindakan apapun yang menguntungkan pihak lain sebagai hasil proses pembelajaran di sekolah. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak akan membantu dan memberi lebih banyak bila mendapatkan ganjaran karena melakukan perilaku prososial (Sears, 1994, p. 53) Pada bagian lain (Sears, 1994, h.48) menjelaskan bahwa perilaku prososial ini meliputi altruisme, saling membantu, saling menghibur, persahabatan, pertolongan, penyelamatan, pengorbanan, kemurahan hati, saling membagi dan menanggapi orang lain dengan simpati dan wujud kerja sama. Secara khusus, rasa percaya (trust) disebut memiliki posisi sentral, karena sangat mempengaruhi pengembangan perilaku prososial siswa (Malti, et al., 2016).

Setidaknya kita bisa memahami perilaku prososial terdiri dari tiga tingkatan, yaitu tingkatan Meso, tingkatan mikro dan tingkatan makro. (Penner, Dovidio, Piliavin, & Schroeder, 2005). Perilaku prososial banyak melibatkan altruisme, yaitu suatu minat untuk menolong orang lain dan tidak memikirkan diri sendiri (Megawati, Dkk., 2016: 134). Altruisme dalam tataran anak usia dini bias disebutkan sebagai keterampilan berteman dan keterampilan berbagi. (Istianti, Abdillah & Hamid, 2018) Sejalan dengan temuan yang diungkapkan Ryff (2013) bahwa perilaku menolong telah dikaitkan dengan aspek-aspek psychological well-being, pernyataan serupa juga diungkapkan oleh Wentzel dan Eisenberg (dalam Belgrave, Nguyen, Johnson & Hood, 2011) yang menyebutkan bahwa perilaku prososial merupakan sebuah indikator dari kompetensi sosial dan telah dikaitkan pada beberapa hasil yang positif seperti psychological well-being, prestasi akademik, serta hubungan teman sebaya dan hubungan sosial yang positif. Walau pada faktanya, di sisi lain perilaku prososial justru bisa diekspresikan sebagai amarah, yang selalu dipandang dari satu sisi saja, yaitu negative (Doorn, Zeelenberg, & Breugelmans, 2014). Tindakan prososial juga bisa dipicu oleh positive empathy, (Telle & Pfister, 2015) yaitu kondisi dimana menimbulkan motivasi untuk respon emosi positif sehingga

timbul perasaan empatik untuk menolong. Perilaku prososial memoderasi efek stres pada dampak positif, dampak negatif dan keseluruhan kesehatan mental (Raposa, Laws, & Ansell, 2016)

Menurut Seto Mulyadi (saat diwawancara Metro TV 10 Mei 2018) penggagas Pelestarian Permainan Tradisional, dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai kultural dan nilai-nilai pendidikan sangat tinggi, anak-anak bermain bergembira di alam bebas yang diterpa udara segar, dan kena terpaan langsung matahari. Selanjutnya Mulyadi menegaskan bahwa dalam permainan memiliki tujuan perkembangan di berbagai aspek, mempunyai nilai terapi, anak yang gagal kurang, berprestasi dengan bermain kesehatan psikologi menjadi terjaga, sehingga tidak akan melakukan kegiatan menyimpang seperti tawuran, geng motor, narkoba.

Dalam konteks Permainan *Oray-orayan*, didalamnya ada kegiatan bermain bersama yang melibatkan orang lain lebih dari satu orang dalam permainan ini, permainan ini lebih mengutamakan kesetiakawanan nampak diantara pemain saling memegang pundak satu ke pundak lainnya, bahkan pada saat kepala ular memangsa ekor di bagian belakang, mereka membantu dan semakin menguatkan ikatan untuk saling menjaga agar tidak terputus badan ular, ini menandakan ada suatu ikatan kebersamaan untuk saling menjaga satu sama lainnya. Sebagaimana pernyataan Menteri Sosial Idrus Marhum, saat diwawancara di cara Metro TV tanggal 10 Mei 2018, berkenaan dengan tema “Melestarikan Permainan Tradisional”, mengungkapkan bahwa “kalau bermain sendiri, tidak ada solusi dan tidak mungkin ada proses kesetiakawanan, demikian juga nilai spiritual mereka tidak ada sehingga dapat membentuk jiwa yang berbeda ketika bermain kelompok sehingga tidak mustahil menjadi anti sosial”. Lebih lanjut Marham, menurutnya kesetiakawanan sosial dapat dilihat dalam perspektif bangsa persatuan dan kesatuan.

Dari bentuknya ular pada umumnya adalah sama, tidak bertangan dan tidak berkaki berjalan dengan badannya (ngaleor) meskipun dapat dibagi menjadi tiga bagian kepala, leher, perut, dan ekor bersatu dalam satu badan. Cara bermainnya setiap pemain berbaris memegang pundak temannya sampai akhirnya dapat membentuk barisan yang panjang dan mereka berjalan melingkar seperti oray, sambil bernyanyi. Menjelaskan bahwa ada pembagian posisi saat bermain dengan posisi yang berbeda. Berdasarkan ketentuan permainan ini bahwa posisi paling depan sebagai hulu (kepala ular) dan bagian paling belakang (buntut) jadi ekornya, suatu ketika kepala ular di posisi berada pada badannya atau tidak mustahil menempati dirinya pada ekor. Setiap pemain menyesuaikan dengan aturan atau prosedur yang berlaku.

Sekaitan dengan kandungan nilai-nilai prososial yang terdapat dalam Permainan *Oray-orayan*, sebagai bagian dari keterampilan sosial dan sebagai wujud perilakunya berupa membangun hubungan yang positif yang mengacu pada keinginan membantu sesama (altruisme) secara sukarela dan merupakan tindakan sengaja untuk mengatasi, membantu dan mengurangi kesulitan yang dihadapi oleh orang lain. Senada dengan Arikunto (Halim, 2014) mengungkapkan bahwa dalam permainan tradisional anak terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah lambang dan nilai-nilai tersebut berdimensi banyak antara lain rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, gotong royong, dan aspek-aspek kepribadian lainnya. Secara garis besar, aspek-aspek yang terdapat dalam perilaku prososial terdiri:

- a. Altruisme, kesediaan untuk menolong orang lain secara sukarela tanpa mengharapkan imbalan
- b. Murah hati, kesediaan untuk bersikap dermawa kepada orang lain
- c. Persahabatan, kesediaan untuk menjalin hubungan yang lebih dekat dengan orang lain
- d. Kerjasama, kesediaan untuk bekerjasama dengan orang lain demi tercapainya suatu tujuan
- e. Menolong, kesediaan untuk membantu orang lain yang sedang berada dalam kesulitan
- f. Penyelamatan, kesediaan untuk menyelamatkan orang lain yang membutuhkan
- g. Pengorbanan, kesediaan untuk berkorban demi orang lain
- h. Berbagi, kesediaan untuk berbagi perasaan dengan orang lain dalam suasana duka. (Brigham, 1991)

Berkaitan dengan aspek-aspek di atas, permainan *Oray-orayan* secara praktis dan filosofis teridentifikasi memiliki skema alamiah maupun prosedural untuk memunculkan hal-hal tersebut. Identifikasi yang dilakukan melalui metodologi yang telah disebutkan di atas kemudian memperlihatkan adanya pola atas kecenderungan munculnya aspek altruisme, murah hati,

persahabatan, kerjasama, menolong, penyelamatan, pengorbanan dan berbagi. Tentu hal ini kemudian, menjadi potensi pengembangan dan pemanfaatan untuk praktik pendidikan di sekolah maupun di masyarakat.

#### **a. Eksistensi dan Esensi *Kaulinan Oray-orayan***

Atmadibrata (1980) dalam Giyartini (2014) menjelaskan bahwa Permainan *Oray-orayan* sudah dikenal sejak dahulu dan terdapat hampir di seluruh Jawa Barat. Kaulinan atau permainan merupakan suatu aktivitas didalamnya terdapat unsur bermain yang membawa suasana kesenangan. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif. (Smith & Pellegrini, 2008)

Menurut Ano Karsana, salah satu tokoh akademisi dari Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung, menyebutkan bahwa *Kaulinan barudak* di Tatar Pasundan merupakan warisan budaya dari leluhur yang terbentuk dari kebiasaan-kebiasaan anak-anak pada zaman dahulu yang kebanyakan terilhami dan berbahan dari alam. Nenden Yuyu (Staf Dinas Kabupaten Bandung Bidang Kebudayaan), dalam sejarah Permainan *Oray-orayan* saat ini belum begitu jelas bagaimana terciptanya permainan tradisional ini. Penamaan permainan *oray-orayan* nampaknya didasari oleh wujud permainannya yang menyerupai ular. Dibagian lain Nenden mengungkapkan pula bahwa definisi ini tentu kurang komprehensif karena walaupun meniru ular, namun yang ditiru hanyalah bentuk gerakan ular. Esensi permainan yakni ular memakan ekornya, tidak ada dalam kenyataan yang sesungguhnya. Selanjutnya Nenden menjelaskan pula bahwa Permainan *Oray-orayan* adalah memainkan peran sebagai binatang mitologi sekaligus binatang dalam arti yang sesungguhnya. Artinya *oray-orayan* menyatukan dunia mitos (dunia para dewa, leluhur) dengan dunia sesungguhnya. Dengan kata lain *oray-orayan* merupakan wujud penyatuan dunia mitos dengan dunia manusia yang melahirkan “kehidupan baru”.

Senada juga yang diungkapkan Somarwan saat ditemui dikediamannya beberapa waktu lalu merupakan Ketua Seksi Seni Tradisional Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Garut, Permainan *Oray-orayan* merupakan permainan yang berasal dari Daerah Jawa Barat. Penamaan *Oray-orayan* didasari oleh wujud permainan yang menyerupai ular. Permainan ini merupakan bentuk kebiasaan dari masyarakat zaman dahulu yang diturunkan secara turun temurun untuk mengisi waktu senggang. Permainan ini diiringi oleh lagu-Lagu *Oray-orayan* yang bermacam-macam versinya. Bahkan menurut Santika Ketua Bidang Olah Raga Tradisional dan Kebudayaan (FORMI) Jawa Barat, bahwa *Oray* atau ular ini dipilih karena masyarakat sunda dulu dipercaya jika ular merupakan lambang dari kesuburan dan penghubung dunia kita dengan dunia nyata. Ular dulu dipilih karena menjadi posisi penting dalam masyarakat sunda dulu. *Oray-orayan* juga zaman dahulu dipakai sebagai ritual atau perantara, yang memainkannya juga orang suci yang dianggap memiliki jiwa yang polos, jujur, apa adanya, maka permainan ini diperuntukan khusus untuk anak-anak, karakter seperti itu biasanya ada pada anak. Kenapa ular dipilih, karena permainannya juga menyerupai bentuk ular dan memakan ekornya sendiri. Adapun yang memainkan *Oray-orayan* pada umumnya oleh kalangan anak-anak.

#### **b. Sejarah Terbentuknya Permainan *Oray-orayan***

Menurut R. Taufan Rizki Anugerah Praktisi Organisasi Asma Riksa Budaya Kabupaten Bandung, menyebutkan bahwa permainan yang sangat sederhana ini bernama *oray-orayan*, dalam kata sunda *oray-orayan* adalah dwiwacana/kata berulang memakai akhiran yang artinya meniru/menyerupai *oray* atau ular. Permainan ini terdapat hampir di seluruh Jawa Barat dengan cara yang hampir sama, seiring perkembangan dan adat budaya daerah yang berbeda, kadang syair lagu permainan *Oray-orayan* berbeda pula. Bahkan Dingding menjelaskan di Kota dan di desa berbeda lagunya (syairnya) sebab lagu ini penyebarannya secara lisan mengandalkan indera pendengarannya. Nenden menyatakan pula permainan tradisional ini berasal dari tanah sunda, namun masih belum jelas

siapa yang menemukan atau membuat permainan tradisional ini. Hal ini menegaskan, bahwa leluhur sunda bukan hanya memahami esensi kebudayaannya, namun juga mengemas sebagai media pendidikan anak selaras dengan kebutuhan zamannya. Sudah barang tentu ini menjadi bahan mawas diri masyarakat moden saat ini, khususnya masyarakat sunda sebagai pewaris dari *oray-orayan*. Yang menjadi ciri khas permainan *oray-orayan* yaitu antara gerakan dan lagu merupakan dwi tunggal yang tidak dipisahkan selama permainan tersebut atau aktivitas permainan ini perpaduan kakawihan (lagu) dalam lingkup kaulianan bahkan menurut KKBH (Kakawihan *Kaulinan* Barudak Buhun) menjelaskan bahwa permainan *oray-orayan* merupakan permainan yang berasal dari Kebudayaan Sunda. Dalam permainan terdapat sebuah lagu daerah yang berasal dari Jawa Barat yang digunakan untuk mengiringi permainan. Bahkan Aldo sebagai perintis Komunitas Hong Di Bandung sekaligus sebagai Ketua Komunitas Wahana Satia Sunda bahwa Permainan *Oray-orayan* sudah ada sejak dahulu secara turun temurun, dan tidak ada informasi yang jelas kapan mulai munculnya permainan, namun ketika penjajahan Belanda *Kaulinan* ini sudah ada. Senada dengan yang diungkap Nandang Ketua Ligar Pustaka Buhun Kabupaten Bandung, Permainan *Oray-orayan* sudah dikenal sejak lama bahkan sebelum kemerdekaan. Dibagian lain Nandang mengungkapkan pula kesan moral yang ingin diangkat pada permainan ini adalah tentang kesatuan dan persatuan, dalam Permainan *Oray-orayan* ini mengandung filosofi *Oray* berasal dari sifat ular yang jika diganggu akan menyerang.

### c. Cara dan Aturan Memainkan Permainan *Oray-orayan*

Menurut Husna ( 2009: 10) Permainan *Oray-orayan* seluruh pemain membentuk barisan ke belakang dan perpegangan pada bahu atau pinggul teman di depannya. Pemain yang paling depan memimpin barisan mengelilingi lapangan sambil meliuk-liuk seperti jalannya ular, tentunya sambil menyanyikan *oray-orayan*. Saat lagu selesai, pemain terdepan mengejar pemain yang paling belakang dan menariknya agar lepas dari barisan. Untuk itu, pemain paling belakang harus berupaya menghindari dari sergapan pemain depan. Jika pemain terlepas dari dari barisan, terpaksa ia harus keluar dari permainan. Meskipun demikian, ia masih menjadi penonton yang menyoraki jalannya permainan, barisanpun kembali meliuk-liuk dan bernyanyi. Pemain terdepan akan terus beraksi sampai sampai anak-anak di barisannya habis

Bahkan Nandang menyebutnya bahwa Permainan *Oray-orayan* tidak ada aturan yang signifikan, karena cara memainkannya sama di berbagai daerah yakni dengan membuat sebuah barisan panjang dan dua orang saling memegang untuk dilewati barisan yang memanjang tersebut sambil menyanyikan lagu *Oray-orayan*. Selanjutnya menurut Nandang waktu ditemui menjelaskan aturan Permainan *Oray-orayan*; pertama pemain membuat barisan berjejer ke belakang membentuk ular. Urutan barisannya berdasarkan pemain yang badannya tinggi ada di depan sebagai kepala ular, semakin ke belakang arah ekor semakin yang berbadan kecil. Semua tangan pemain memegang bahu atau pinggang teman yang ada di depannya, kecuali yang menjadi kepala ular (paling depan) tangannya bebas. Kedua; barisan yang sudah terbentuk berjalan meliuk-liuk menyerupai ular melata sambil bernyanyi/bertanya jawab sebagai mana diutarakan di atas. Selama barisan berjalan, yang menjadi ekor selalu bersiap-siap untuk mengelak, karena begitu lagu/tanya jawab selesai dan si kepala upar berbunyi “*Kok...kok...kok...*”, maka ular akan berlari-lari kecil mengikuti kepala yang berusaha menangkap ekor. Pada gerakan ini, pemain menjadi badan harus dapat mengikuti kemana kepala ular bergerak. Apabila badan ular putus, mereka kembali menyusun bentuk ular dan memiliki permainan seperti semula. Ketiga; jika si ekor tertangkap, ia harus keluar arena permainan, sehingga makin lama badan ular makin pendek. Walau demikian, tanya jawab/nyanyian bersahutan tetap ramai karena yang telah tertangkap tidak boleh ikut bermain namun tetap ikut serta dalam bernyanyi. Keempat; jika pemain tinggal 3 atau 4 orang anak, permainan dimulai lagi dari awal dan kepala ular diganti oleh yang lain. Demikian seterusnya hingga permainan diakhiri.

Mengingat permainan *oray-orayan* yang menjadi prasyarat kepersertaan bisa lebih dari lima orang dan dilakukan secara komunal membentuk deretan memanjang menyerupai *oray* (ular)

sehingga memerlukan lapangan atau pekarangan yang cukup luas. Husna menyebutnya Jumlah pemain sekitar 6 orang atau lebih, permainan ini dilakukan halaman rumah atau lapangan, menurut berbagai informasi yang dihimpun bahwa asal-usul permainan ini pada mulanya dilakukan saat anak bermain di galengan (jalan pesawahan) yang dilakukan secara spontan. Namun seiring perkembangannya, permainan *oray-orayan* sudah mulai jarang dilakukan bahkan tidak dikenali lagi oleh sebagian anak. Permainan *Oray-orayan*, walaupun ada sekarang ini hanya ada pada pertunjukan dalam seni seperti yang sering dipertunjukkan pada Komunitas Hong. Menurut *Giyartini, Rosarina (2014)*, berdasarkan hasil telaah bahwa permainan *Oray-orayan* adalah bentuk simbolik dari ritus penyucian melalui laku kembali ke ruang asal. Permainan *oray-orayan* ini didalamnya mengandung unsur rekreatif dan nuansa riang yang memberi kesempatan pada pelaku untuk terlibat bermain secara bersama-sama dengan tidak menggunakan alat apapun tetapi wujud permainannya berupa dialog tanya jawab diantara pemain dan nyanyian-nyanyian selain menggunakan fisiknya.

Semua pemain dari kepala ular sampai ekor ular bergerak maju sambil meliuk-liuk menyerupai gerakan seekor ular ke kiri dan ke kanan mengitari arena permainan sambil kakawihan (lagu *oray-orayan*) yang dilantumkan secara bersama-sama.

*Berikut teks Kawih oray-orayan (Lirik Lagu Oray-orayan)*

### ***Oray-orayan***

*Oray-orayan*  
*luar leor mapay sawah*  
*tong ka sawah*  
*parena keur sedeng beukah*  
*Oray-orayan*  
*luar leor mapay leuwi*  
*tong ka leuwi*  
*di leuwi loba nu mandi*  
*Oray-orayan*  
*Oray naon*  
*Oray bungka*  
*Bungka naon*  
*Bungka laut*  
*Laut naon*  
*Laut dipa*  
*Dipa naon*  
*Dipandeuri, ri..ri..ri*

*(Huluna tuluy ngudag- ngudag buntutna bari disada “kok...kok..kok..kok...”)*

Manakala lagunya (syair) sudah hampir habis serempak menyuarakan kok..kok..kok... menirukan suara ayam yang sedang berkokok. Pemain yang bertindak sebagai kepala ular menangkap ekor yang berada di barisan paling belakang ekor ular. Pemain yang paling belakang merasa ketakutan tertangkap dan berupaya menghindari tangkapan kepala ular. Begitu seterusnya dilakukan secara berulang-ulang.



Gambar 1 Sejumlah anak sedang bermain Oray-orayan



Gambar 2 Sejumlah Anak sedang Melakukan Kaulinan Oray-orayan di SD Isola Bandung

#### d. Analisis *Kaulinan Oray-orayan* dalam Permainan Tradisional Sunda

Dalam konteks relasi sosial manusia, hubungan harmonis antar manusia perlu dipupuk dan dilestarikan melalui Permainan *Oray-orayan* tentu saja memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Bahkan menurut Dingding Permainan *Oray-orayan* di setiap aktivitas kegiatan kaya akan nilai-nilai sosial seperti kebersamaan, kejujuran, berani menerima resiko, berkomunikasi, kecekatan. Dibagian lain Dingding mengungkapkan dalam lagu *Oray-orayan* terdapat nilai edukatif pada kutipan lagu “*ulah ulin di sawah parena keur sedeng beukah*” (jangan bermain di sawah padinya sedang merekah) pada kutipan lain berisi syair “*mending ka leuwi di leuwi loba anu mandi* (lebih baik ke lubang di lubang banyak yang mandi), sebagian dari isi syair ini memiliki nilai-nilai edukatif yang mengisyaratkan bahwa daripada bermain di sawah tentu akan merusak padi yang sedang merekah, lebih baik mandi untuk membersihkan badan atau berwudlu.

Untuk memperoleh kejelasan dan makna yang terkandung dalam permainan anak desa (*Kaulinan urang lembur*) bernama Permainan *Oray-orayan* dapat dilakukan analisis mulai dari : a). *Spatial*, yakni analisis keruangan atau karakteristik fisik tempat yang menjadi latar belakang terlahirnya jenis Permainan *Oray-orayan* ; b). *Ecosystem*, yakni analisis pengenalan sumber daya lingkungan; c). *Gestural*, bagaimana kegiatan bermain *Oray-orayan* itu dilakukan; dan d). *Verbal*, arti kata-kata yang diucapkan dalam nyanyian berupa canda tawa dalam Permainan *Oray-orayan*.

### 1) *Spatial*

Berdasar analisis *Spatial* / keruangan yang menjadi tempat permainan tersebut terlahir adalah pematang sawah yang berada tidak jauh dari kampung tempat mereka tinggal. Diantara pematang sawah di hulu biasanya terdapat aliran sungai / irigasi di bagian lain yang juga menjadi tempat bermain.

Secara kronologis, dari berbagai sumber informasi yang terhimpun dari anggota Komunitas Caraka Sundanologi Permainan *Oray-orayan* ini terbentuk di siang hari dilakukan sejumlah anak antara 5 – 6 orang. Biasanya anak-anak bermain ketika para orangtua mereka tengah bekerja di sawah. Tanah tempat berpijak bagi anak-anak bermain adalah berupa *galengan*, batas tanah kering yang memisahkan satu kotak sawah dengan yang lainnya yang lebarnya kurang lebih antara 40 - 50 cm, sehingga hanya dapat dipijak oleh 1 pasang kaki. Karena itu ketika anak bergerak atau bermain hanya dapat dilakukan dengan cara beriringan dari depan ke belakang tidak ke samping. Namun seiring dengan perkembangannya Permainan *Oray-orayan* ini pada sebagian anak umumnya dilakukan di pekarangan rumah yang luas. Menurut Soemarwoto (Zoer'aini Djamal Irwan, 2005: 51) pekarangan mempunyai fungsi ganda yang merupakan integrasi antara fungsi alam dengan fungsi untuk memenuhi kebutuhan sosial, budaya, dan ekonomi manusia. Fungsi ganda berupa hidrologi, pencagaran, sumber daya genetik (plasma nutfah), efek iklim mikro, sosial, dan produksi. Aktualisasi Permainan *Oray-orayan* melekatkan anak dengan alam (*spatial*) merupakan bagian terpenting dari proses pengenalan anak terhadap lingkungan hidupnya. Manusia dan lingkungan komponen yang saling mempengaruhi satu sama lain. Manusia dengan lingkungan memiliki kontribusi dalam hal pemeliharaan dan pelestariannya. Manusia dengan segala perilakunya berkontribusi merusak alam sehingga menciptakan bencana atau sebaliknya tipikal manusia yang kurang peduli terhadap lingkungan cenderung semakin memperburuk keadaan alam semesta, bahwa keberadaan manusia di muka bumi memiliki dimensi ganda, sebagai perusak dan pemelihara.

Dalam konteks Permainan *Oray-orayan* ini, menggambarkan terjadinya pola hubungan interaksi yang dinamis tidak hanya dengan manusia termasuk dengan alam sekitarnya. Dalam kehidupan nyata, manusia tidak bisa hidup sendiri melainkan beserta dengan makhluk-makhluk lain yang ada di bumi, baik benda hidup dan benda mati, dalam ruang dan waktu yang sama. Selain kebutuhan, sifat kelompok manusia didasari adanya hubungan berkomunikasi dan bekerjasama sebagai ciri manusia dalam hidup bermasyarakat. (Franken, 2002), manusia seharusnya hidup berdampingan dengan alam membuat manusia dapat meningkatkan kualitas hidupnya karena dengan hal itu manusia dapat mengendalikan rasa takut dan menciptakan kebahagiaan.

### 2) *Ecosystem*

Pemilihan nama Ular terhadap permainan yang disebut *oray-orayan*, merupakan pengenalan lingkungan atas jenis satwa yang ada di lingkungan tanah sawah disekitar kampung mereka. Ular adalah satu jenis binatang termasuk berbahaya / menakutkan bagi kalangan anak-anak terutama tetapi juga tentu menarik dari bentuk dan perilakunya. Terlebih jika mengetahui hal positif dari keberadaan di lingkungan mereka. Keberadaan ular bisa menjadi ancaman jika salah memperlakukannya, sebaliknya juga menjadi sahabat petani dalam menghalau hama padi berupa tikus. Karena itu, keluarga petani akan membiarkan ular sawah betapapun berbisanya tetap ada di lingkungan mereka sebagai penjaga sawah mereka dari ancaman hama tikus. Sebagai apresiasi terhadap keberadaan ular di sawah mereka, anak-anak menemukan permainan ular-ularan dengan meniru laku berjalan bersama beriringan sambil bernyanyi (*kakawihan*) dalam senda gurau menuju tepi kali.

Keberadaan manusia berinteraksi dengan alamnya sebagaimana yang tergambar di atas, menghasilkan tatanan ekosistem yang tidak terpisahkan antara organisme ketersediaan tumbuhan, hewan, dan manusianya sebagai siklus materi yang bisa berkembang secara bersama-sama yang mampu menjadi kontrol dalam menjaga keadaan bumi. Perilaku manusia turut serta mewarnai

kehidupan alam semesta ini sebagai tempat tinggal manusia, dan sifat makhluk hidup senantiasa mempertahankan eksistensinya untuk melangsungkan tatanan kesatuan ekosistem secara utuh, sedangkan keberhasilan dalam menjaga dan memelihara keutuhan satwa ditentukan oleh pemahaman yang dimiliki manusia itu sendiri berkenaan dengan alam sekitarnya. Komitmen memelihara alam sekitar sebagai wujud perilaku peduli terhadap lingkungan. Manusia bagian dari ekosistem terdapat untuk memelihara alam demi kepentingan bersama, kepentingan manusia dan kepentingan alam. Perilaku manusia dalam berhadapan dengan alam berupa sikap hormat terhadap alam, tanggung jawab terhadap alam, prinsip kasih sayang dan peduli terhadap alam sebagai bentuk pro terhadap lingkungan. Berdasarkan (Padilla et al. 2007), perilaku pro lingkungan memiliki enam (6) indikator, yaitu : (1) penghematan energy, (2) mobilitas dan transportasi, (3) pencegahan limbah, (4) daur ulang, (5) konsumersime, (6) perilaku yang bertujuan untuk melestarikan alam. Ke-enam inidkator ini dapat digunakan untuk mengukur seberapa besar perilaku pro lingkungan dari masing-masing individu. Sikap yang positif terhadap perilaku pro-lingkungan mengacu pada tindakan secara sukarela dalam memelihara dan mempertahankan kelangsungan alam untuk kepentingan hajat hidup umat manusia di muka bumi.

### 3) *Gestural*

Berpijak, berjalan dan bermain di atas tanah *galengan* selebar 40 cm, tentu hanya dapat dilakukan dengan beriringan. Berjalan beriringan seraya berpegangan tangan pada pundak teman di depannya dalam menuju satu tempat, misalnya dari saung tempat beristirahat menuju tepian kali secara *gestural* menjadi model permainan berjalan bersama saling berbagi posisi, mengikatkan pegangan sehingga jika salah seorang terjatuh akan terjatuh pula yang lainnya.

Secara integral permainan *Oray-orayan* setiap gerakannya menggambarkan makna yang sangat tinggi. Dari aksi tubuh yang terlihat dari permainan ini mampu mengkomunikasikan pesan-pesan lewat gerakan, wajah, tangan, atau bagian lain dari tubuh menunjukkan ke arah kerjasama dan kepedulian terhadap teman. Secara gestural permainan ini mengisyaratkan adanya tanda-tanda membangun atau meningkatkan kegotongroyongan. Dari bahasa tubuh dari permainan *Oray-orayan* ini memberikan pesan meningkatnya rasa percaya diri, kelincahan dan kecekatan setiap orang yang memainkan akan diuji pada permainan ini. Dalam hal ini, teori dari (Sears, 1994, h.48) bisa dikonfirmasi, karena kerjasama dan pembagian peran yang begitu solid menjadi bagian penting pada saat pemain menentukan posisi masing-masing manakala menjadi peran sebagai kepala ular, badan dan ekor ular tanpa adanya pemaksaan peran.

### 4) *Verbal*

Secara *verbal* dari ungkapan kata-kata yang terucapkan dalam canda-tawa dan nyanyian *Oray-orayan* secara bersahutan seperti di bawah ini, dapat ditemukan makna baik sekedar hiburan dan pendidikan / pengenalan lingkungan :

**Tabel 1 Teks Kawih Oray-orayan dengan Bahasa daerah Sunda dan yang telah Diterjemahkan**

| Teks Kawih (Lagu) <i>Oray-orayan</i>  | Terjemahan Bahasa Indonesia  |
|---|--|
| + <i>Oray-orayan...</i><br>- <i>oray naon?</i><br>+ <i>oray bungka...</i><br>- <i>bungka naon</i><br>+ <i>bungka laut...</i><br>- <i>laut naon?</i><br>+ <i>laut dipa...</i><br>- <i>dipa naon?</i> | + <i>Bermain ular-ularan</i><br>- <i>Ular apa?</i><br>+ <i>Ular bungka</i><br>- <i>Bungka apa?</i><br>+ <i>Bungka laut</i><br>- <i>Laut apa?</i><br>+ <i>Laut dipa</i><br>- <i>Dipa apa?</i> |

|   |  |
|---|--|
| + <i>dipandeuri...</i><br><i>kok...kok...kok...4x</i> | + <i>Dibelakang</i><br><i>Kok... kok... kok 4x</i> |
| <b>Keterangan: Dipa=pulau</b>                         |  |

Dalam lagu *Oray-orayan* terdapat pesan yang disampaikan menggambarkan ikatan hubungan sosial yang baik. Lagu sebagai sarana mempermudah komunikasi sehingga mampu menciptakan kehidupan manusia yang lebih harmonis. Lagu yang dilantumkan bukan hanya sebagai sarana komunikasi secara verbal tetapi juga bisa menghibur. Gerakan dalam permainan *Oray-orayan* dengan mengkombinasikan dengan lagu secara menyatu memang penting untuk mengungkap makna tema isi lagu dan menambah nilai ungkapan makna penampilan. Makna lagu yang dilantumkan mengekspresikan kesan kegembiraan dan menghibur, sedangkan isi lagu *Oray-orayan* mengandung tujuan memperkenalkan ular sebagai satwa liar yang hidup di alam liar namun tetap harus di lindungi dari kepunahannya. Dalam kitab-kitab suci, ular kebanyakan dianggap sebagai musuh manusia. Anggapan ini tidak beralasan, ular-ular turut serta berperan dalam mengontrol populasi tikus di sawah dan kebun, dari isi lagu ini memiliki pesan yang sangat berharga agar keberadaan ular tidak menyusut jumlahnya.

Konstelasi konseptual nilai prososial yang tercermin melalui Permainan *Oray-orayan* ini menitik beratkan pada pengungkapan perilaku yang berdasar nilai altruisme, yaitu karakter yang dapat peduli orang lain dalam hal-hal kebersamaan dalam menjaga, memelihara, dan mempertahankan nilai-nilai budaya dan karakter bangsanya seperti yang tercermin dari teori (Sears, 1994, h.48) tentang perilaku prososial di atas. Seperti halnya di *United Kingdom* dan Turki, pelaksanaan pendidikan karakter dilakukan dengan menanamkannya pada kurikulum IPS dan Pendidikan Kewarganegaraan (William Benedict Russell III & Stewart Waters, 2013) yang diimplementasikan melalui permainan belajar.

### Simpulan

Berdasarkan hasil kajian di atas, maka dapat diambil beberapa simpulan yang antara lain: (1) Eksistensi Permainan *Oray-orayan* dalam konteks pendidikan mencerminkan berbagai aspek yang memiliki manfaat untuk modal atau persiapan bagi anak menjalani kehidupan bermasyarakat. (2) Esensi dalam Permainan *Oray-orayan* adalah unsur rekreatif dan suasana riang (verbal) sehingga memberi kesempatan pada pelaku untuk terlibat bermain secara bersama-sama hal ini terungkap secara gestural terjadinya dialog tanya jawab (saling bersahutan) melalui lagu yang dinyanyikan. (3) Aktualisasi Permainan *Oray-orayan* melekatkan anak dengan alam (spatial) merupakan bagian terpenting dari proses pengenalan anak terhadap lingkungan alam, dan lingkungan hidup. (4) Implementasi Permainan *Oray-orayan* di sekolah memiliki esensi selain mendatangkan rasa kegembiraan bagi anak yang memainkannya, terdapat juga nilai edukatif yaitu menanamkan sikap-sikap tertentu untuk memupuk semangat kebersamaan, dan kerjasama, saling menghargai, dan kepedulian. (6) Teridentifikasi nilai-nilai prososial dalam Permainan *Oray-orayan* di sekolah dasar pada pembelajaran yang berupa kegiatan; saling menghibur, saling membantu, persahabatan, pertolongan, pengorbanan, kemurahan hati, saling membagi, dan belajar bermasyarakat. (5) Implementasi Permainan *Oray-orayan* pada pembelajaran di kelas memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai bahan pengembangan perilaku prososial anak sekolah dasar, seperti: persahabatan, berbagi, pengorbanan.

### Referensi

- Belgrave, F. Z., Nguyen, A. B., Johnson, J. L., & Hood, K. (2011). Who is likely to help and hurt? Profiles of African American adolescents with prosocial and aggressive behavior. *Journal of youth and adolescence*, 40(8), 1012-1024.
- Brigham, J. C. (1991). *Social Psychology: second eddition*. . New York: Harper Collins Publisher.
- Danasasmita, M. (2001). *Wacana Bahasa dan Sastra Sunda Lama*. . Bandung: STSI Press.
- Djahiri, K. (1996). *Menelusuri Dunia Afektif*. . Bandung: Lab Pengajaran PMP IKIP Bandung.

- Doorn, J. v., Zeelenberg, M., & Breugelmans, S. (2014). Anger and Prosocial Behavior. *Emotion Review*, 6(3), 261–268.
- Fraenkel, J. R. (1977). *How To Teach About values*. . New Jersey: Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs.
- Giyartini, R. (2014). Makna Simbolik Kaulinan Barudak Oray-Orayan. *Panggung*, 24(4).
- Halim, F. M. (2014). Interior Museum Permainan Anak-Anak Tradisional Jawa di Surabaya. *Jurnal Intra*, 2(2), 1.
- Istianti, T., Hamid, S. I., & Abdillah, F. (2016). Menelisik Moral Sosial Kewarganegaraan Dalam Permainan Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 1(2), 86-96.
- Istianti, T., Abdillah, F., & Hamid, S. I. (2018). Model Pembelajaran Perilaku Sosial Kewarganegaraan: Upaya Guru Dalam Memupuk Gotong Royong Sejak Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 56-62.
- Lestari, J. D. (2016). Jurnal Model Pembelajaran Tematik “*Kaulinan Barudak*” Untuk Meningkatkan Kecerdasan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 1(1), 43-53.
- Malti, T., Averdijk, M., Zuffiano, A., Ribeaud, D., Betts, L., Rotenberg, K., & Eisner, M. (2016). Children’s trust and the development of prosocial behavior. *International Journal of Behavioral Development*, 40(3), 262–270.
- Megawati, E. (2016). Hubungan antara Perilaku Prosocial dengan Psychological Well-Being pada Remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*, 3(1), 132-141.
- Padilla, A., Hogan, R., & Kaiser, R. B. (2007). The toxic triangle: Destructive leaders, susceptible followers, and conducive environments. *The Leadership Quarterly*, 18(3), 176-194.
- Penner, L., Dovidio, J., Piliavin, J., & Schroeder, D. (2005). PROSOCIAL BEHAVIOR: Multilevel Perspectives. *Annu. Rev. Psychol.*, 56, 14.1–14.28.
- Raposa, E., Laws, H., & Ansell, E. (2016). Prosocial Behavior Mitigates the Negative Effects of Stress in Everyday Life. *Clinical Psychological Science*, 4(4), 691–698.
- Sears, D. O. (1994). *Psikologi Sosial Jilid 2*. (M. Adyanto, Trans.) Jakarta: Erlangga.
- Siagawati, M. W. (2007). Mengungkap Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, 9(1), 3-4.
- Smith, P. K., & Pellegrini, A. (2008). “Learning Through Play”. (Published online September 12). Minnesota: Goldsmiths, University of London, United Kingdom University of Minnesota, USA.
- Telle, N.-T., & Pfister, H.-R. (2015). Positive Empathy and Prosocial Behavior: A Neglected Link. *Emotion Review*, 8(2), 154–163.
- William Benedict Russell III, & Stewart Waters. (2013). “Reel” Character Education: Using Film to Promote Global Citizenship. *Childhood Education*, 89(5), 303-309. doi:10.1080/00094056.2013.830901