Volume 31 Nomor 1 Tahun 2025
ISSN: 0853-5876 / E-ISSN: 2622-4356

PERMAINAN TRADISIONAL ANJANG-ANJANGAN MENGASAH KREATIVITAS DAN RESILIENSI

Nur Annisya Mangadil[1], Agung Hujatnika[2], Nuning Damayanti[3]
Institut Teknologi Bandung, Indonesia
e-mail: ica_mangadil@gmail.com
Kronologi Naskah: dikirim 20 April 2025; direvisi 28 Mei 2025; diputuskan 15 Juni 2025

Abstract

This study analyzes the relationship between the values of wisdom in the traditional game of "anjang-anjangan" and resilience amidst environmental issues, carried out creatively. This study used a qualitative approach with interactive and non-interactive methods. The sample of this study were six children aged six to nine years living in East Bandung. The research location was Seni Tani, Arcamanik, East Bandung, which was selected based on the use of garden land that utilizes idle land under high-voltage power lines to become a sustainable organic food farming garden. Data were obtained through observation of the subjects through interviews, direct observation, recording during activities and documentation. The results of this study indicate that playing "anjang-anjangan" is an appropriate method for bringing children closer to nature through the agricultural sector. While playing, children demonstrate their creative side developed from their imagination when role-playing as farmers. They experience their role through play activities similar to those of farmers in the garden, namely planting spinach seeds and all the processes. At Seni Tani, children find a lot of trash indicating environmental pollution in the soil caused by human activities. This discovery encourages children to think critically and think about finding solutions. Finally, children experience themselves as humans who live side by side with nature through the wise attitudes they learn while playing on the ledges and reflect on their experiences observing the amount of trash in the garden, which they demonstrate through their actions while playing in the garden and while caring for their kale independently at home. The values of wisdom embedded in the ledges become useful lessons for their future lives.

Keywords: *Anjangan-Anjangan; Children; Creativity; Resilience*

Abstrak

Penelitian menganalisa keterhubungan nilai kearifan pada permainan tradisional *anjang-anjangan* dan resiliensi ditengah isu lingkungan yang dilakukan dengan cara yang kreatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode interaktif dan noniteraktif. Sampel dari penelitian ini adalah enam orang anak berusia enam sampai sembilan tahun yang tinggal di Bandung Timur. Lokasi penelitian dilaksanakan di Seni Tani, Arcamanik, Bandung Timur yang dipilih berdasarkan penggunaan lahan kebun yang memanfaatkan lahan tidur di bawah sutet menjadi kebun pertanian pangan organik yang bekelanjutan. Data didapatkan melalui pengamatan terhadap subjek melalui wawancara, observasi langsung, pencatatan selama kegiatan dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa bermain *anjang-anjangan* adalah metode yang tepat untuk mendekatkan diri anak dan alam melalui sektor pertanian. Saat bermain, anak-anak menunjukkan sisi kreatifnya yang dikembangkan dari imajinasinya pada saat bermain peran menjadi seorang petani. Menghayati perannya dengan kegiatan bermain yang sama halnya dengan kegiatan petani di

kebun, yakni menanam biji sayur bayam dengan segala prosesnya. Di Seni Tani, anak menemukan banyak sampah yang menunjukkan adanya pencemaran lingkungan pada tanah yang diakibatkan oleh ulah tangan manusia. Penemuan tersebut memicu anak untuk berpikir kritis dan berpikir untuk menemukan solusi. Terakhir, anak menghayati dirinya sebagai manusia yang hidup berdampingan dengan alam melalui sikap-sikap bijaksana yang mereka dapati selama bermain *anjang-anjangan* dan merefleksikan pengalamannya saat mengamati banyaknya sampah di kebun yang mereka tunjukkan melalu aksinya selama bermain di kebun dan selama merawat sayur kangkungnya secara mandiri dirumahnya masing-masing. Nilai kearifan yang tertanam dalam permainan *anjang-anjangan* menjadi pembelajaran yang berguna untuk bekal hidup mereka dimasa depan.

Kata Kunci : Anjang-Anjangan; Anak-Anak; Kreativitas; Resiliensi

PENDAHULUAN

Manusia menjadi pusat dan berkuasa untuk mengendalikan segala entitas yang ada di muka bumi. Dimulai sejak terjadinya revolusi industri di abad-18, manusia menganggap kemampuan rasionalnya yang menciptakan beragam teknologi dapat memperdaya dan mengeksploitasi isi bumi. Transformasi ini mengacu pada kinerja manusia yang mengoptimalkan efesiensi. Sikap antroposen merupakan wujud deskriminasi manusia terhadap alam, sebab baginya, alam hanya berharga dalam konteks nilai guna terhadap kesejahteraan manusia saja. Seorang filsuf asal Norwegia, Arne Næss menjelaskan tentang ekologi dalam sebagai pendekatan terhadap lingkungan yang melihat pentingnya subjek untuk memahami lingkungan secara keseluruhan. Melihat totalitas alam sebagai entitas yang hidup berdampingan dan kompleks. Manusia harus mulai menyadari bahwasannya homo sapiens hanyalah "*biotic citizen*" atau bagian kecil dari organisme kolektif di alam raya. (Dewi: 2022).

Mengeksploitasi isi bumi memicu proses deteriorasi yang ditandai dengan penurunan mutu pada aspek ekosistem. Hilangnya habitat flora maupun fauna akibat penebangan hutan secara masif. Degradasi tanah yang salah satunya disebabkan oleh penggunaan pupuk kimia berlebih. Polusi udara yang diakibatkan oleh meningkatnya jumlah kendaraan bermotor. Polusi air yang diakibatkan dari kekacauan pada sistem pengelolaan pembuangan limbah yang kurang baik. Perubahan iklim yang kian meningkat mengakibatkan perubahan pada pola cuaca yang ekstrim.

Upaya mengatasi kerusakan dengan bertanggungjawab adalah sikap mulia untuk dilakukan. Memahami segala entitas yang ada di muka bumi sejatinya mengembalikan hubungan manusia dan alamnya. Jika sains dan teknologi cenderung mengeksploitasi dan memanipulasi, seni cenderung merawat, mengagumi dan menghayati (Sugiharto: 2013). Seni dapat berperan memberikan jeda pada percepatan, memberikan cara pandang yang kreatif dan dapat dilakukan oleh segala kalangan usia melalui praktik-praktik yang menyenangkan. Salah satunya pada praktik budaya melalui permainan tradisional, sebab pada permainan tradisional mengandung nilai kearifan yang saling terkoneksi dengan kehidupan manusia.

Penelitian ini, merujuk pada praktik bermain sebagai metode belajar dan juga digunakan sebagai bagian dari proses menghayati. Kegiatan bermain adalah wahana yang paling disenangi oleh anak-anak. Pada prosesnya, menimbulkan dialog, aksi dan refleksi yang mengacu pada pendekatan lebih mendalam antar manusia dan alam. Tidak hanya berhenti sampai pada mengalami, hal ini pun ditekankan pada nilai-nilai resiliensi dimana manusia mampu beradaptasi dan bertahan di masa sulitnya krisis lingkungan yang menyerang aspek sumber pangan. Proses bermain dan menghayati lingkungan dengan subjek anak-anak didalamnya, menjadi menarik untuk di bahas, sebab anak-anak sebagai sebagai pewaris alam raya dan memiliki peran penting dimasa depan untuk memastikan bumi ini tetap lestari.

Anjang-anjangan adalah salah satu permainan tradisional yang pada pengertiannya sebagai sebuah permainan anak-anak yang meniru aktivitas atau kegiatan orang dewasa dan sampai pada masuk pada tahap menciptakan dunianya sendiri. Permainan *anjang-anjangan* sangat berguna untuk melatih interaksi sosial anak dengan sebayanya maupun dengan lingkungannya. Terdapat pengembangan imajinasi dan pola kerja kreatif yang terlihat dari memanfaatkan benda-benda sekitar untuk menunjang imajinasinya dalam bermain. Permainan tradisional juga dapat dijadikan sebagai warisan budaya karena masyarakat mengakui bahwa permainan tersebut merupakan permainan asli yang diturunkan dari nenek moyang dan harus dilestarikan agar tidak punah dan terlupakan. (Agustin, Susandi dan Muhammad: 2021). Dalam sebuah permainan, terdapat nilai-nilai penting bagi kehidupan anak. Potensi manusia yang kreatif, bahwa anak yang bermain dan pada saat proses kreasinya terjadi dalam penghayatan yang merupakan integrasi keseimbangan dinamis fisik-kreatif-rasio dan seluruh jabaran intuisi. (Tabrani: 2022)

Penelitian yang dilakukan menitikberatkan pada sub-permaian dari *anjang-anjangan* yakni bermain tanam-tanaman. Kegiatan bermain dilaksanakan di Seni Tani yang lokasinya berada di Arcamanik, Bandung Timur. Pemilihan tempat bermain, berdasarkan konsep dari permaian ini yang dilakukan dalam kebun yang sesungguhnya. Selain itu, pemilihan lokasi ini berdasarkan terdapat unsur resiliensi pada pola kerja para petani muda yang memanfaatkan lahan komplek yang terbatas menjadi lebih produktif. Peran anak-anak dalam permainan ini yakni mereka menjadi sosok petani yang melakukan kegiatan berkebun, yakni mengolah tanah, mengolah kompos, menanam sayurnya secara organik dengan memanfaatkan besek sebagai media tanamnya dan merawatnya secara mandiri. Pada kegiatan ini anak memiliki jurnal mandiri untuk menuliskan segala perasaannya ketika bermain dalam bentuk kalimat.

Kegiatan ini bertujuan untuk membuktikan kemampuan mereka yang dalam perspektifnya mereka berhak mengetahui, berpendapat, dan turut memberikan suaranya atas situasi bumi dan ketahanan pangan di hari ini dan di masa depan. Melalui cara yang kreatif dan dipadukan dengan imajinasinya, anak melibatkan rasio maupun fisiknya dalam mengolah sayur yang mereka tanam dan rawat. Anak yang secara langsung dihadapkan dengan objek yang diamati. Mereka akan melibatkan segala perasaan, nalar, imajinasi dan segala inderanya menjadi pengalaman berharga, memori dan pengetahuan yang akan mereka ulang lagi dengan mudah. Sedari dini anak memahami untuk menghargai lingkungan sebagai bentuk rasa cintanya terhadap alam semesta. (Piaget: 2000)

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan dua metode. Pertama metode interaktif yang meliputi wawancara, observasi langsung saat kegiatan bermain dilakukan dan diskusi bersama. Motede kedua, yakni dengan

menggunakan metode noniteraktif yang meliputi kajian literatur dan mencatat setiap peristiwa yang terjadi dalam proses penelitian. Semua data yang didapat dan dikumpulkan kemudian akan direduksi sampai pada fokus yang dituju.

Fokus penelitian adalah mengkaji perspektif anak dalam menghayati anak selama dalam proses bermain *anjang-anjangan.* Permaian tradisional *anjang-anjangan* sebagai metode anak bermain dan belajar memahami alam melalui sektor pertanian dan dipraktikkannya langsung di kebun dan merawat tumbuhan sayur secara mandiri. Nilai kearifan dalam permainan ini diharapkan menjadi semangat resiliensi bagi anak di masa kini dan di masa dewasanya kelak Penelitian berlangsung di Seni Tani jalan Ski Air No. 30, Cisaranten Endah, Kec. Arcamanik, Kota Bandung. Pemilihan Lokasi penelitian berdasarkan, tempatnya yang dekat dengan tempat tinggal anak dan juga semangat juang para petani muda yang memanfaatkan lahan tidur di area sutet menjadi lahan yang berpotensi sebagai sumber daya pangan melalui pertanian organik yang berkelanjutan.

PEMBAHASAN

Proses Bermain *Anjang-Anjangan*

Pada tanggal 19 Mei 2024, keenam orang anak datang ke kebun dan mengikuti alur penelusuran kebun yang ditemani oleh Fathan sebagai fasilitator dari Seni Tani. Kegiatan bermain diawali dengan memantik anak-anak untuk mulai memilih dan memainkan perannya. Semua setuju untuk menjadi tukang kebun dan petani sebab kami akan bermain tanam-tanaman di kebun. Didekatkan media bertani pada anak, tanpa waktu yang lama mereka langsung meresponnya dengan memakaikan camping dikepalanya dan ada pula yang memanggul pacul dipundaknya.

Gambar 1. Seorang anak yang memanggul cangkul
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Permaian dimulai dengan berkeliling keseluruh area kebun, berkenalan dengan jenis-jenis sayuran yang tumbuh disana dan mendengarkan pengalaman Fathan sebagai petani muda yang melakukan proses menanam hingga panen. Seni Tani adalah kebun organik yang memanfaatkan lahan tidur di dalam komplek perumahan menjadi lahan kebun yang produktif. Sebelumnya, kebun ini adalah lahan yang terbengkalai, banyak ilalang yang tumbuh disana juga banyak tumpukan sampah didalamnya. Dibersihkannya lahan tersebut dan dimulai dengan tanaman edamame. Menurutnya pada bagian akar edamame yang memiliki bintil dapat membuka ruang-ruang tanah dan membuatnya menjadi gembur. Setelahnya, tim Kebun Seni Tani mulai menguji cobakan dengan menanam beragam sayuran. Fathan menjelaskan bahwa dari 17 jenis sayuran yang pernah ditanam, hanya ada enam sayur yang mampu tumbuh dengan subur, diantaranya kangkung, bayam, pagoda, caisim, romain dan pakcoy. Selama empat tahun, Fathan dan tim Seni Tani berupaya agar

tanahnya ini menjadi semakin layak tanam dan dapat ditanami oleh lebih banyak ragam sayuran.

Anak-anak mendengarkan dan mengamati kebunnya dengan seksama. Bermain dengan melibatkan seluruh inderanya. Anak mengamati beragam warna, rupa sayur dan menemukan jenis sayur yang familiar dan asing. Mereka meraba tekstur sayuran maupun tekstur tanaman lainnya dengan telapak tangannya. Mereka juga menggunakan indera pengecapnya untuk untuk mencicipi rasanya daun mint. Sambil bermain, anak mendengarkan paruh ayam jago yang mematuk-matuk makanannya. Tubuhnya, berdampingan dengan kebun dan segala isinya, menjadikan pengalaman empiris bagi anak-anak.

Permainan terus berlanjut, anak-anak menjadi tukang kebun untuk menanam bayamnya di kebun. Dibawah terik matahari, di bawah sutet yang tinggi, anak-anak melubangi tanah dengan tangannya sendiri. Ditaburkannya benih bayam dalam lubang tersebut. Sambil menabur, anak-anak berdoa agar biji bayam dapat tumbuh dengan sehat dan agar menjadi bayam yang enak untuk di buat sup. Ditutup lubang tersebut dengan menggunakan tanah dan dilapisi lagi oleh daun-daun kering yang difungsikan sebagai payung untuk benih-benih didalam tanah agar tidak terkena terik matahari secara langsung. Interaksi yang mereka lakukan bukan hanya pada alam saja, melaikan melibatkan Tuhan dengan berdialog langsung dengan kata-kata pengharapan.

Gambar 2. Anak-anak yang sedang memilah bibit
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Benih bayam yang mereka tanam di bedeng, disiram dengan air hujan yang ditampung dalam bak penampungan air dan ditinggalnya benih bayam ini di bedeng. Sejak masa tanam sampai masa panen nanti, selama satu minggu sekali, Fathan memberikan kabar perkembangan sayurannya pada anak-anak agar mereka mengetahui sejauh mana pertumbuhannya dan sejauh mana Tuhan mendengarkan harapannya.

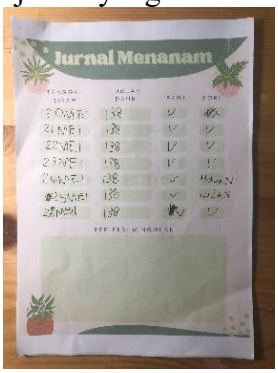
Perannya sebagai petani, tidak hanya berhenti pada kegiatan menanam bayam di kebun dan hanya mendengarkan kabar dari Fathan saja. Mereka akan memainkan perannya sebagai petani lebih jauh dari itu. Petani yang bertanggungjawab tentu akan merawat, mengurus tanamannya dengan rasa sayang dan sabar. Permainan pun masih tetap berlanjut. Kini, anak-anak bermain menjadi petani yang mengolah kompos organik yang didalamnya terdapat rumput-rumput, dedaunan dan ampas kopi yang mereka dapati dari hasil sampah organik warga sekitar Seni Tani. Anak-anak mulai mengaduk komposnya dan tanah di kebun dengan tangannya. Selama proses mengaduk, mereka banyak menemukan objek-objek temuan yang wajar ada dalam tanah dan tak wajar. Objek wajar yang mereka temui adalah earthworm, ant, dung beetle, dung beetle larvae dan centipede. Objek tak wajar yang ditemui adalah plastic bag, potongan lantai keramik, potongan kaca, plastic rope and pipe. Benda tak wajar ini ditemukan, membuktikan bahwa adanya pencemaran tanah yang diakibatkan dari sampah-sampah yang dihasilkan oleh masyarakat.

Gambar 3. Plastik yang ditemukan dalam tanah
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Tanah dan kompos yang telah diaduk dan dimasukkan ke dalam wadah bambu atau dalam bahasa Sunda disebut *besek*. Dimasukkan setiap gumpalan tanah hingga memadati seluruh permukaan *besek*, setelahnya membuat enam buah lubang untuk memasukkan bibit sayur. Jenis sayur yang di pilih untuk ditanami di dalam besek adalah kangkung, alasannya karena sayur ini mudah untuk di rawat dan tidak mudah mati, sehingga menjadi pilihan yang tepat untuk anak sebagai petani pemula.

Bibit kangkung yang sudah disimpan dalam lubang, ditutup lubangnya dengan tanah dan disirami dengan air. Kegiatan ini menjadi akhir dari kegiatan bermain yang dilakukan secara bersama-sama di kebun. *Besek* yang berisi kangkung dibawa pulang kerumahnya masing-masing untuk dirawat secara mandiri dan menuliskan refleksinya. Perasaan yang dilibatkan, tenaga yang dikeluarkan, pengamatan pada pertumbuhan kangkung yang mereka amati semuanya akan ditulis dalam lembar jurnal yang sudah disediakan oleh penulis.

Bibit kangkung yang ditanam butuh waktu kurang lebih empat minggu sampai masa panen. Artinya, selama empat minggu anak-anak tetap berperan sebagai petani dihadapan kangkungnya. Selama proses pertumbuhan kangkung, orangtua memberikan laporan foto kegiatan anak, foto perkembangan kangkung maupun foto jurnal yang ditulis untuk anak.



Gambar 4. Jurnal Menanam
(Sumber : Dokumentasi orangtua D)

Selama proses itu pula, anak melibatkan emosi, perasaan yang senang karena jumlah daun kangkung yang setiap minggunya semakin banyak. Belajar melawan rasa malas. Melewati perasaan yang sedih karena melihat kangkung yang ditanamnya habis di makan tikus dan belajar untuk semangat kembali dengan menanam kangkung yang baru.

Kreativitas dan Resiliensi

Permainan *anjang-anjang* merupakan permainan anak-anak yang merangsang imajinasi,

kreativitas dan terdapat nilai-nilai kearifan didalamnya. Permainan ini adalah permainan yang mudah untuk dilakukan oleh anak-anak. Ketika anak bermain, mereka menghayati permainannya dengan meniru sosok atau tokoh yang mereka pilih. Mendalami karakternya dengan mengikuti setiap gerak tubuh dan tingkah laku. Tidak hanya meniru, anak pun mengamati hingga dapat mempengaruhi pola pikirnya dalam memandang karakter yang dipilihnya berdasarkan pengalamannya yang ia lalui ketika bermain.

Keterampilan dalam mengayati peran sebagai petani oleh keenam anak-anak ini, bermain seolah menjadi petani yang bekerja di kebun. Bangun pagi, pergi ke kebun, menanam sayur, mengolah kompos, mengaduk tanah dan merawat sayurnya hingga masa panen. Pada saat proses bermain, setiap anak tidak hanya melibatkan tubuhnya dalam ruang bermain yang nyata, melainkan mereka sedang melibatkan inderanya, imajinasinya, logika berfikirnya, perasaannya dan mengasah kemampuan motoriknya untuk berkreasi dengan objek-objek yang ada disekelilingnya.

Kreativitas pun menjadi hal yang diamati pada penelitian ini. Saat bermain, anak-anak secara otomatis menggunakan imajinasinya untuk menanggapi segala momentum. Hal ini terlihat, ketika saat berkebun yang tidak banyak menggunakan alat-alat perkebunan. Kebanyakan dari kegiatan ini, anak-anak mengandalkan tangannya sebagai alat utama untuk melakukan kegiatan bertani. Menabur biji, melubangi tanah, dan lain-lain. Keterbatasan inilah yang kemudian mendorong anak untuk mencari solusi dengan cara yang kreatif. Tangan yang digunakan, diimajinasikan sebagai skop besar yang kuat dan dapat melubangi tanah dengan sangat dalam. Biji-biji bayam yang ditabur diatas tanah, diimajinasikan sebagai garam yang ditabur di atas potongan daging yang sangat panjang. Saat mengaduk tanah dan kompos, anak-anak membuat seperti gunung yang diimajinasikan sebagai gunung besar yang siap mengeluarkan lahar yang panas. Lahar tersebut mereka imajinasikan dari air yang digunakan untuk membasahi tanah dan kompos tersebut. Cacing yang ada didalamnya diimajinasikan sebagai warga sekitar pegunungan yang harus di evakuasi ke tempat lain yang lebih aman, yaitu area rerumputan disamping tempat mereka mengaduk.

Gambar 5. Bermain imajinasi: air sebagai lava
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Imajinasi-imajinasi yang muncul dari masing-masing anak menjadi imajinasi kolektif pada saat mereka bermain bersama. Keseruan ketika berimajinasi membuat mereka nyaman dalam kegiatan belajarnya. Sambil bermain, anak mengamati sekitar dan terus mengimajinasikannya menjadi gambaran-gambaran yang muncul dikepala. Kegiatan ini memperlihatkan cara berpikir anak yang dirumuskan oleh Primadi Tabrani dalam bukunya yang berjudul Bahasa Rupa, sebagai berikut :

Tabel 1 Bagaimana Anak Berfikir

Masip , Total, Partisipasi	Memungkinkan terjadinya proses kreasi
Bagaikan di alam mimpi	
Magi dan Mite	

Tabel diatas menunjukkan banyaknya gambaran imajinasi yang muncul di kepala, dipantik dari panca indera yang merespon lingkungan bermain, emosi yang terlibat pada prosesnya dan keluwesan mereka dalam menanggapinya dengan mengalir mengikuti arusnya bagaikan di alam mimpi. Diubahnya imajinasi tersebut menjadi bentuk bahasa, dilontarkan dalam bentuk kata-kata maupun kalimat, terjadinya dialog antar satu anak dan anak lainnya. Diwujudkan dialog menjadi sebuah aksi dengan membentuk rupa visual yang berasal dari benda-benda yang ada disekitar mereka. Terakhir, adanya sikap yang ditunjukkan melalui gerak tubuh, cara pandang mereka dalam menilai suatu kejadian, baik itu cara pandang yang kritis maupun cara pandang untuk mencari maupun memberikan solusi dari masalah yang mereka temukan saat bermain. Kreativitas yang mereka tunjukkan memperlihatkan adanya penghayatan pada saat bermain *anjang-anjangan* yang berperan sebagai petani maupun sebagai peran-peran lainnya yang banyak bermunculan. Sikap yang mereka tunjukkan pun akhirnya menjadi sebuah pembelajaran yang sangat baik bagi dirinya sendiri.

Sikap bertanggungjawab terlihat dari pengamatan anak tentang pencemaran tanah yang mereka lihat. Tanah di kebun yang dikotori oleh sampah, membuat mereka memahami mengenai himbauan “buang sampah pada tempatnya” ketika mereka melihat langsung adanya beragam benda-benda wajar yang tak ada di tanah. Dorongan untuk menjadi anak yang bertanggungjawab dan muncul rasa ingin merawat tanah di kebun sangat terasa ketika salah seorang anak memberikan komentarnya “kasian cacing yang ada di dalam tanah, kalo jalan nanti ketabrak plastik”. Respon lainnya ditunjukkan dari tindakannya yang mengambil sampah plastik yang ditemui, lalu dibuangnya pada tempat sampah.

Gambar 6. Kondisi kangkung dari anak Z
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Sikap tanggungjawab lainnya ditunjukkan ketika anak merawat kangkungnya dirumahnya mereka. Disirami sebanyak dua kali dalam sehari dan memperhatikan kesehatan maupun kesuburan dari kangkungnya tersebut. Jika diantara mereka ada yang melihat kangkungnya tumbuh dengan batang yang lemah atau daun yang menguning. Sesegera mungkin mereka menelusuri keganjilannya tersebut dengan bertanya pada orangtuanya, melakukan refleksi dan membuat solusi agar kangkungnya menjadi lebih sehat dengan menyiraminya dengan cukup air dan menyimpannya dibawa sinar matahari yang cukup hingga batang kangkungnya kembali menjadi lebih kuat dan lebih segar.

Keterampilan gotong royong dan kebersamaan pun sangat terlihat ketika anak-anak bermain bersama, saling bersaut-sautan, saling merespon dan saling menanggapi satu sama lain. Saat ada yang merasa kesulitan, maka teman-teman yang lain sigap membantu dan memecahkan masalahnya secara bersama-sama. Perilaku ini terlihat pada satu momen ketika pada saat anak-anak mengaduk kompos dan tanah dilakukannya secara bersama-sama agar pekerjaannya lebih ringan dan saat menemukan sampah didalamnya, mereka bersama-sama untuk membuangnya di tempat sampah. Begitu pula saat anak-anak diminta untuk menaburkan biji bayam, sebelum mulai menabur, salah seorang anak mengingatkan untuk berdoa dan kemudian mereka semua berdoa, mengucap doanya masing-masing yang dilakukan secara bergantian. Setelah berdoa selesai dan mengucapkan amin, semua anak mulai menaburkan biji-biji bayam tersebut dengan riang gembira dan penuh harapan.

Sikap lainnya yang ditunjukkan adalah sikap empati. Ketika bermain menjadi seorang petani, anak sebenarnya sedang memahami perasaan orang lain dan cara pandang petani melalui perspektif dirinya. Hal ini sangat berfungsi sebagai pelajaran dasar untuk membentuk hubungan sosial yang baik dalam lingkungan bermasyarakat. Belajar untuk bersikap empati pun artinya anak menunjukkan sikap saling menghargai. Sikap ini terlihat saat salah seorang anak mengeluh lelah ketika sedang mengaduk tanah, "cape ya jadi petani, kasian petani setiap hari ngaduk tanah pasti tangannya sakit". Dari responnya yang demikian, sebenarnya anak mulai mengolah perasaannya untuk memahami pekerjaan petani yang bekerja keras demi membuat kita selalu kenyang karena sumber pangan yang mereka rawat di kebun. Petani selalu bertemu dengan rasa lelah, sama halnya dengan anak-anak yang sedang berperan menjadi petani dan mereka tiru sebagian kecil proses kerjanya. Begitupula sikap empati yang mereka tunjukkan pada alam, khususnya dalam hal ini pada kebun tempat mereka bermain, dimana mereka merasakan dirinya terhadap cacing-cacing ditanah yang hidup berdampingan dengan sampah dan mempertanyakan kesehatan sayurnya di kebun yang disekitarnya terdapat sampah.

Sikap resiliensi yang anak pelajari dari permainan ini ditunjukkan dari aksi mereka selama bermain peran sebagai seorang petani. Melalui permainan ini, anak-anak belajar tentang nilai-nilai moral yang penting dalam kehidupan masyarakat dan juga hidup berdampingan dengan alam.Sikap yang mereka tunjukkan menjadikannya sebagai pembelajaran untuk mereka bawa hingga hidupnya di masa depan. Mereka juga belajar untuk mencari dan menemukan solusi pada masalah yang ditemui tentang krisis lingkungan yang sudah mereka rasakan sebagian kecilnya.

SIMPULAN

Anak-anak memiliki peran penting dimasa depan untuk membuat keberlangsungan bumi ini tetap lestari. Sikap antroposen mesti dihilangkan dan digantikan dengan sikap yang lebih bijaksana, yakni merawat bumi ini dan menyadari bahwasannya manusia hanyalah entitas kecil di alam raya dengan cara-cara yang menyenangkan untuk anak seusianya. Permainan tradisional *anjang-anjangan* menjadi metode yang tepat untuk mendekatkan diri anak dengan alam, khususnya pada sektor pertanian yang memanfaatkan lahan sekitar dan lokasinya tak jauh dari tempat tinggalnya. Anak-anak belajar dengan cara yang kreatif yakni dengan bermain tanam-tanaman dan berimajinasi berperan sebagai seorang petani. Pada prosesnya yang melibatkan fisik dan rasionya untuk meneladani sikap-sikap mulia dan nilai-nilai kearifan yang terkandung dalam permainan permainan *anjang-anjangan*. Pada kegiatan ini pula ternyata dapat memantik anak untuk berpikir kritis atas lingkungan yang mereka amati, dan merefleksikannya dengan cara-cara yang lebih baik pada tanaman yang mereka tanam sendiri rumah.

REFERENCE

Agustin, N. W., Susandi, A., & Muhammad, D. H. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak dan Nilai-Nilai Pendidikan Islam di PAUD Kamboja Probolinggo. FALASIFA: Jurnal Studi Keislaman, 12(02), 33-44.

Anggreani, D., Purnomo, E. H., & Hidayat, D. (2021). Penguatan pendidikan karakter melalui literasi cina klasik Di Zi Gui dengan Pendekatan Teori Behavioristik. *Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter*, *5*(2), 147–158.

Maryati, S., & Nurlaela, W. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(02), 49-61

Tabrani, Primadi. (2022). *Potensi Manusia: Kreativitas*. Itb Press: Bandung

Piaget, Jean. (2000). *The Psychology of The Child*. Basic Books.inc: New York.

Tabrani, Primadi. (2005). Bahasa Rupa. Kelir: Kabupaten Bandung

Sugiharto, Bambang. (2012). *Untuk Apa Seni ?*. Pustaka Matahari: Bandung.

Lathifah, A. S. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran konstruktivisme: Meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (Jurdikbud)*, *4*(1), 69–76.