# BAB II

# KETOKOHAN MAKHLUK MITOLOGI GARUDA

## II.1 Gambaran Umum Garuda

Masuknya kebudayaan Hindu ke Indonesia melalui proses yang panjang. Berbagai pendapat para ahli meskipun masih berupa dugaan sementara, dan memberikan pemahaman tentang bagaimana proses masuk dan berkembangnya kebudayaan Hindu di Indonesia. Dikemukakan oleh NJ. Krom (1883-1945) yang menyatakan bahwa golongan Waisya (pedagang) merupakan golongan terbesar yang berperan dalam menyebarkan agama dan kebudyaan Hindu. Para pedagang yang sudah terlebih dahulu mengenal Hindu datang ke Indonesia selain untuk berdagang mereka juga memperkenalkan Hindu kepada masyarakat Indonesia. Karena pelayaran dan perdagangan waktu itu bergantung pada angin musim, maka dalam waktu tertentu mereka menetap di Indonesia jika angin musim tidak memungkinkan untuk kembali. Selama para pedagang India tersebut tinggal menetap, memungkinkan terjadinya perkawinan dengan perempuan-perempuan pribumi. Dari sinilah terjadi pengaruh terbesar kebudayaan India menyebar dalam kehidupan masyarakat Indonesia.

Makhluk mitologi Garuda adalah salah satu bukti peninggalan kebudayaan Hindu yang muncul di Indonesia. Garuda menurut Hidayat (2008:6) merupakan dewa dalam agama Hindu dan dipercaya sebagai kendaraan atau wahana Dewa Wisnu, salah satu Trimurti atau manifestasi (perwujudan) bentuk Tuhan dalam agama Hindu. Di Indonesia sendiri Garuda dikenal dengan nama Garuda Wisnu Kencana (GWK) dan dikisahkan pada sebuah buku atau kitab Adiparwa. Namun selain dikenal sebagai makhluk mitologi, menurut Hidayat (2008:Vii) Garuda di Indonesia juga dikenal sebagai nama lain dari burung langka yaitu Elang Jawa atau *Spizaetus Bartelzi* yang hanya hidup dipulau Jawa Indonesia. Hal ini terjadi karena simbol negara Indonesia yaitu Garuda Pancasila terinspirasi dari Elang Jawa, hingga akhirnya masyarakat telah menganggap burung Garuda adalah salah satu burung langka yaitu Elang Jawa.

## II.2 Garuda Sebagai Burung di Indonesia

Garuda di Indonesia selain menjadi salah satu makhluk mitologi, juga muncul sebagai nama lain dari burung langka yang dilindungi yaitu Elang Jawa menurut Hidayat (2008:Vii). Elang Jawa atau *Spizaetus Bartelzi* hidup dihutan hujan tropis yang ada di pulau Jawa dipuncak pohon yang tingginya 20-30 meter diatas permukaan tanah. Burung endemis Jawa ini masuk dalam kategori terancam punah dengan status Genting (*Endangered*). Menurut data BirdLife International saat ini populasi Elang Jawa diperkirakan hanya tersisa sekitar tiga ratus sampai lima ratus individu dewasa.



Gambar II.1 Garuda (Elang Jawa)
(http://fotogambarhewan.net/uploads/2014/11/elang-jawa-dengan-jambul-unik.jpg)

Elang Jawa memiliki ciri khas pada kepala berwarna coklat kemerahan, dengan jambul yang tinggi menonjol (dua sampai empat centimeter bulu, panjangnya hingga dua belas centimeter) dan tengkuk yang coklat kekuningan, kadang nampak keemasan bila terkena sinar matahari. Jambulnya hitam dengan ujung

putih, mahkota dan kumis berwarna hitam, sedangkan punggung dan sayap coklat gelap ekor kecoklatan dengan empat garis gelap dan lebar melintang yang nampak jelas di sisi bawah, ujung ekor bergaris putih tipis. Betina berwarna serupa, sedikit lebih besar.

### II.3 Visual Ketokohan Garuda

Makhluk mitologi Garuda tidak hanya terdapat pada peradaban Hindu-Budha di India saja namun menurut Hidayat (2008:5) makluk mitologi Garuda muncul juga di beberapa negara besar lainnya seperti Thailand, Jepang, dan Indonesia. Makluk mitologi Garuda memiliki visual dan nama yang berbeda disetiap negara.

India adalah salah satu negara yang mayoritas penduduknya beragama Hindu-Budha terbesar. Di India Garuda disebut juga Garula digambarkan bertubuh emas, berwajah putih, bersayap merah. Paruh dan sayapnya mirip elang, tetapi tubuhnya seperti manusia. Ukurannya besar sehingga dapat menghalangi matahari.



Gambar II.2 Visual Garuda di India (Garula)
(http://www.lotussculpture.com/mm5/graphics/00000001/57wm3ia.jpg)

Sedangkan di Thailand makhluk mitologi Garuda disebut juga sebagai Krut atau Pha Krut digambarkan memiliki tubuh berwarna merah, berwajah burung, bersayap, tetapi badan dan tangan seperti manusia, namun memiliki kaki seperti burung.



Gambar II.3 Visual Garuda di Thailand (Krut)
(http://www.lotussculpture.com/mm5/graphics/00000001/57wm3ia.jpg)

Di Jepang makhluk mitologi Garuda meliliki nama yang berbeda yaitu Karura digambarkan memiliki tubuh layaknya manusia, namun berwajah burung dan bersayap, tubuh karura berwarna merah kekuningan layaknya api.



Gambar II.4 Visual Garuda di Jepang (Karura)
(http://www.lotussculpture.com/mm5/graphics/00000001/57wm3ia.jpg)

Di Nusantara Indonesia, makhluk mitologi Garuda banyak ditemukan sebagai relief di candi-candi besar peninggalan peradaban Hindu-Budha, seperti pada relief candi Prambanan, candi Dieng dan candi Panataran. Garuda dinusantara digambarkan bertubuh manusia, memiliki paruh dan sayap layaknya burung elang. Garuda di Indonesia muncul juga pada beberapa simbol kerajaan besar di Indonesia yang bercorak Hindu-Budha, salah satunya muncul pada lambang kerajaan yang dipimpin oleh Prabu Erlangga yaitu raja dari kerajaan Kahuripan.



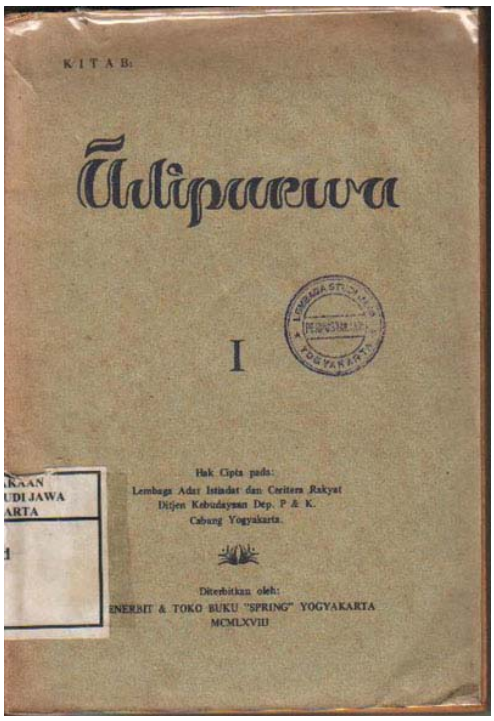
Gambar II.5 Visual Garuda di Indonesia
(http://1.bp.blogspot.com /AAAAAAAAAHI /201319336740390.jpg)

## II.4 Kitab Adiparwa

Kitab Adiparwa adalah buku pertama atau bagian pertama dari kisah Mahabharata. Mahabharata merupakan sebuah karya sastra kuno yang berasal dari India, yang ditulis oleh Begawan Byasa atau Vyasa, buku ini terdiri dari delapan belas kitab, maka dinamakan Astadasaparwa dalam arti asta (delapan), dasa (sepuluh) dan parwa (kitab). Delapan belas kitab Astadasaparwa diantaranya adalah Adiparwa, Sabhaparwa, Wanaparwa, Wirataparwa, Udyogaparwa, Bhismaparwa, Dronaparwa, Karnaparwa, Salyaparwa, Sauptikaparwa, Striparwa, Santiparwa, Anusasanaparwa, Aswamedhikaparwa, Asramawasikaparwa, Mosalaparwa, Mahaprastanikaparwa, dan Swargarohanaparwa.

Kitab Adiparwa Pada dasarnya bagian ini berisi ringkasan keseluruhan cerita Mahabharata, kisah-kisah mengenai latar belakang cerita, nenek moyang keluarga Bharata, hingga masa muda Korawa dan Pandawa. Kisahnya dituturkan dalam sebuah cerita bingkai dan alur ceritanya meloncat-loncat sehingga tidak mengalir dengan baik.

Kitab Adiparwa yang ada di Indonesia awalnya ditulis dalam bahasa sansekerta dan dianggap sebagai cerita suci bagi penganut agama Hindu, tidak tercatat kapan persisnya kitab ini masuk ke Indonesia, namun sebagaimana disebutkan dalam bagian pendahuluan kitab Adiparwa versi Jawa kuna, kitab ini telah disalin ke dalam bahasa Jawa kuna atau juga dikenal sebagai bahasa Kawi pada masa pemerintahan Raja Dharmawangsa Teguh dari kerajaan Kediri tahun 991-1016, menurut Zoetmulder (1994). Namun pada tahun 1958 kitab Adiparwa dibuat ulang di Jogjakarta dalam dua bahasa yaitu Jawa dan bahasa Indonesia lama oleh Siman Widyatmanta yang diterbitkan TBBJ (Tjabang Bagian Bahasa Jogjakarta) dengan judul Adiparwa Jilid I.




Gambar II.6 Kitab Adiparwa Jilid 1
(http://arsip.tembi.net/selft/2013/perpustakaan/20130529.jpg)

## II.5 Kisah Ketokohan Garuda

Berikut adalah kisah ketokohan Garuda pada kitab Adiparwa yang disederhanakan. Alkisah di negeri dongeng, tersebutlah seorang guru nan bijaksana bernama Resi Kasyapa. Resi ini memiliki empat belas orang istri, Namun ada dua istri yang belum juga memiliki anak mereka adalah Kudra dan Winata. Resi Kasyapa memberikan Kudra seratus telur dan Winata dua Telur untuk di jaga agar menetas dan mereka pelihara sebagai anak. Kudra berhasil menetaskan Semua telur tersebut menjadi ular, sedang Winata yang merasa putus asa melihat kudra berhasil menetaskan semua telur tersebut akhirnya memecahkan paksa satu telur sehingga saat ditetaskan paksa memiliki bentuk tidak sempurna tidak memiliki kaki dan paha anak pertama winata bernama Aruna. Aruna yang merasa marah karena bentuknya tidak sempurna pergi dan mengutuk Winata akan menjadi budak seumur hidupnya, sedang satu telur sisanya akhirnya menetas dan lahirlah Garuda. Meskipun sang resi sangat bijaksana dan bersikap adil terhadap kedua istrinya, namun Kadru senantiasa merasa cemburu terhadap Winata. Maka dalam setiap kesempatan Kadru senantiasa ingin menyingkirkan Winata dari perhatian dan lingkaran keluarga. Segala tabiat dan niat jahat seringkali dijalankan untuk menjauhkan Winata dari suami mereka.



Gambar II.7 Visual Garuda
(http://www.exoticindia.com/south-indian/pt06.jpg)

Pada suatu ketika, para dewa mengaduk samudra purba dengan air suci amertha sari, air suci tirta amerta yang membawa keabadian bagi siapapun makhluk yang meminumnya. Bersamaan dengan peristiwa itu muncullah kuda yang bernama Ucaihsrawa. Didorong oleh rasa kecemburuan yang telah menahun, Kadru menantang Winata untuk bertaruh mengenai warna kuda Ucaihsrawa, barang siapa yang kalah dalam pertaruhan tersebut, maka ia harus menjadi budak seumur hidup yang harus taat dan patuh terhadap apapun kehendak dan perintah sang pemenang. Dalam taruhan Kadru bertaruh Ucaihsrawa berwarna hitam, sedangkan Winata memilih warna putih.

Para ular tahu bahwa kuda Ucaihsrawa sebenarnyalah berwarna putih. Mereka kemudian melaporkan hal tersebut kepada Kadru, ibunda mereka. Atas pelaporan para ular, Kadru secara licik memerintahkan para ular untuk menyemburkan bisa mereka ke tubuh kuda putih agar nampak seperti kuda hitam. Pada saat Ucaihsrawa tiba di hadapan Kadru dan Winata, nampaklah kuda yang dipertaruhkan berwarna hitam, bukan putih sebagaimana aslinya, akhirnya Winata harus menjadi budak dan melayani segala perintah Kadru seumur hidupnya.

Sejak saat itu Winata diperintahkan melayani segala keperluan Kadru serta mengasuh seratus ular anaknya yang nakal-nakal dan sering menghilang diantara semak-semak, karena kasihan melihat ibunya selalu kelelahan dengan tugas-tugas yang diberikan oleh Kadru. Garuda akhirnya membantu ibunya untuk menjaga para ular. Setelah berhari-hari menjaga para ular, Garuda merasa kesal dengan tingkah laku para ular yang nakal dan tidak bisa diatur, lalu Garuda bertanya kepada ibunya kenapa kita harus menuruti semua perintah Kadru, sementara Kadru bermalas-malasan saja. Dengan berat hati Winata menceritakan perihal taruhan tersebut kepada Garuda.

Garuda yang tidak rela ibunya menjadi budak Kudra, bertanyalah Garuda kepada para ular bagaimana caranya agar ibunya bisa bebas dari Perbudakan Kudra. Para ular menberitahukan agar Garuda dapat membawakan mereka air suci tirta

amerta. Garuda menyanggupi persyaratan itu dan segera mohon ijin ibunya untuk berangkat ke Kahyangan. Perjalanan Garuda tidaklah mudah, selain Garuda harus melawan para dewa yang menjaga air suci tirta amerta, Garuda juga menemui beberapa monter jahat yang menghalangi perjalanannya.

Sinkat cerita dengan kekuatan Garuda dan tekadnya yang beras untuk membebaskan ibu tercintanya dari perbudakan, Garuda akhirnya bisa mengalahkan semua dewa termasuk Dewa Indra yang menjadi pemimpin para dewa perang dan juga monter-monter jahat yang menghalangi perjalannan Garuda. Pada saat Garuda hendak pergi dengan membawa kamandalu bertali rumput ilalang yang berisi air suci tirta amerta ditangannya, datanglah Bathara Wisnu yang sudah mengetahui alasan Garuda mengambil air suci tirta amerta dan mengatakan akan memberikan tirta amerta kepada Garuda dengan syarat Garuda harus bersedia menjadi tunggangan Bathara Wisnu, tanpa pikir panjang Garuda pun menyanggupinya karena ingin sesegera mungkin membebaskan ibunya dari perbudakan Kadru.



Gambar II.8 Garuda membawa Tirta Amerta
(http://upload.wikimedia.org/wikipedia/Garuda_returning_with_the_vase_of_Amrita.jpg)

Tidak lama setelah kesepakatan itu dibuat, datang Dewa Indra menghampiri Garuda dan Bathara Wisnu, Dewa Indra masih tidak percaya bahwa senjatanya yang sangat sakti tidak bisa melukai sang Garuda, akhirnya dengan besar hati

Garuda memberi sehelai bulunya pada Dewa Indra, untuk ditunjukan kepada para dewa bahwa Garuda telah terluka oleh Dewa Indra. Garuda pergi meninggalkan Kahyangan tempat para dewa menuju kediaman Kadru dan para ular. Tidak lama setelah Garuda pergi, Bathara Wisnu memerintahkan Dewa Indra untuk merebut kembali air suci tirta amerta setelah sampai ditangan para ular dan Garuda telah membawa kembali ibunya pulang ke rumahnya.

Diberikanlah air suci tirta amerta kepada para ular, dan Garuda terbang membawa Winata kembali kerumah. Sebelum pergi Garuda berpesan kepada para ular untuk mandi terlebih dahulu sebelum meminum air suci tirta amerta, para ular yang berjumlah seratus ekor, berlarian ke danau untuk mandi tanpa ada satu pun yang menjaga tirta amerta. Ketika para ular berada di danau, Dewa Indra mengambil kembali tirta amerta dengan meninggalkan beberapa helai ilalang yang digunakan untuk mengikat kamandalu. Para ular terkejut ketika melihat kemendalu yang berisi tirta amerta hilang dan hanya tersisa ilalang yang sedikit basah oleh tirta amerta, para ular berebutan menjilati ilalang hingga akhirnya lidah para ular terbelah menjadi dua bagian, itu sebabnya keturunan para ular sebangsa reptil memiliki lidah yang terbelah. Setelah membawa pulang dan membebaskan sang ibu yaitu Winata dari perbudakan sang Kadru, Garuda lalu pergi menepati janjinya pada Bathara Wisnu untuk menjadi kendaraanya, dan menjadi salah satu dewa yang dihormati dan dikagumi oleh penganut agama Hindu.




Gambar II.9 Garuda menjadi kendaraan Bathara Wisnu
(http://www.sacred-texts.com/hin/hmvp/img/45000.jpg)

## II.6 Nilai-Nilai yang Terkandung Dalam Kisah Ketokohan Garuda

Dalam kisah ketokohan Garuda yang diceritakan pada kitab Adiparwa banyak sekali manfaat yang bisa diambil dari nilai-nilai kebaikan, salah satunya sifat Garuda yang terkandung dalam cerita baik untuk diperkenalkan kepada anak-anak sejak dini untuk perkembangan moralnya dimasa depan yaitu:

1. **Pantang menyerah**

   Pantang menyerah adalah sikap yang tidak mudah patah semangat dalam menghadapi berbagai rintangan, selalu bekerja keras untuk mewujudkan tujuan, melewati semua rintangan dan hambatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sifat ini baik untuk dikenalkan kepada anak-anak agar bisa mewujudkan cita-cita yang diinginkannya.

   Dalam kisah Perjalanan Garuda untuk membebaskan ibunya dari perbudakan tidaklah mudah, Garuda menemui berbagai rintangan dalam perjalanannya, salah satunya ketika Garuda harus melawan para dewa yang menjaga tempat disimpannya air suci tirta amerta. Garuda memiliki sifat pantang menyerah sehingga semua rintangan dilewatinya dengan gagah berani.

2. **Rela berkorban**

   Rela berkorban adalah sikap yang mencerminkan adanya kesediaan dan keikhlasan memberikan sesuatu yang dimiliki untuk orang lain, walaupun akan menimbulkan penderitaan bagi diri sendiri. Dalam pengertian yang lebih sederhana, rela berkorban adalah sikap dan perilaku yang tindakannya dilakukan dengan ikhlas serta mendahulukan kepentingan orang lain dari pada kepentingan diri sendiri.

   Akhir dari kisah, akhir dari kisah ketokohan Garuda rela menjadi kereta atau tunggangan Bathara Wisnu dikarenakan perjanjian yang disepakati Garuda dengan Bathara Wisnu agar bisa membebaskan ibunya dari

perbudakan, ini membuktikan bahwa Garuda memiliki sifat rela berkorban demi ibunya.

3. **Berjiwa besar**

   Berjiwa besar adalah sikap dimana seseorang mampu menghargai pendapat dan keyakinan orang lain sekalipun berbeda dengan pendapat dan keyakinannya dan senantiasa mencerna apa yang disampaikan orang lain dengan hati yang lapang dan pikiran jernih tanpa mengedepankan emosi, salah satu contohnya adalah Berani mengalah demi kepentigan orang lain.

   Diceritakan Garuda menang melawan para dewa yang menghalanginya mengambil air suci tirta amerta untuk syarat membebaskan ibunya dari perbudakan, bahkan dewa Indra pemimpin dari semua dewa perang tidak bisa mengalahkan Garuda, namun Garuda yang memiliki sifat berjiwa besar mencabut sehelai bulunya dan diberikan kepada dewa Indra untuk ditunjukan kepada dewa lain.

4. **Menepati janji**

   Janji adalah perkataan yang menyatakan kesediaan dan kesanggupan untuk berbuat. Pengertian lain menyebutkan, bahwa yang disebut dengan janji adalah pengakuan yang mengikat diri sendiri terhadap suatu ketentuan yang harus ditepati atau dipenuhi. Sedangkan menepati janji berarti berusaha untuk memenuhi semua yang telah dijanjikan kepada orang lain dimasa yang akan datang. Orang yang menepati janji orang yang dapat memenuhi semua yang dijanjikannya.

   Dicerikan pada kisah ketokohan Garuda sangat menjunjung tinggi sifat menepati janji, setelah Garuda berhasil membebaskan ibunya dari perbudakan Kadru, namun Garuda tetap menepati janjinya kepada dewa Wisnu untuk menjadi tunggangannya, meskipun bisa saja Garuda melarikan diri karena tidak ada dewa yang bisa mengalahkan Garuda.

## II.7 *Game* (Permainan)

*Game* atau permainan untuk anak-anak bisa dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran, semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan "modern" yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran menurut Adams (yang dikutip Mubarak, 2013).

Teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944 yang berisi: "*Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.*" ( J. Von Neumann and O. Morgenstern, Theory of Games and Economic Behavior (3d ed.1953). Permainan sebagai media pembelajaran yang menghibur dibagi menjadi beberapa jenis menurut H.Hetzler dalam buku Definiton of Game (seperti dikutip Mubarak, 2013) yaitu:

- **Permainan Fungsi**

  Dalam permainan ini diutamakan adalah gerakannya seperti berlari, melompat, berguling, dan sebagainya. Bentuk permainan ini berfungsi untuk melatih gerak dan perbuatan juga dalam permainan fungsi ini, anak banyak menggunakan energi fisiknya. Sehingga membantu perkembangan fisik.

- **Permainan Konstruktif**

  Dalam permainan ini yang dibutuhkan/diutamakan adalah hasilnya, permainan ini sangat penting untuk anak yang berusia 6-10 tahun, seperti membuat mobil-mobilan, rumah-rumahan, dan sebagainya. Dalam

permainan ini anak dapat melakukan segala hal keinginannya, tidak ada aturan dalam permainan ini.

- **Permainan Reseptif**

  Sambil mendengarkan cerita atau melihat buku yang bergambar, anak dibawa berfantasi dan menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya sendiri menjadi aktif. Mereka membuat permainan dari apa yang mereka dengar dan mereka lihat.

- **Permainan Peran**

  Anak itu sendiri memegang peran sebagai apa yang sedang dimainkannya, menirukan karakter yang dikagumi dalam kehidupan nyata atau media, seperti permainan pura-pura, menjadi super hero, dan lain sebagainya.

- **Permainan Sukses**

  Dalam permainan ini, yang diutamakan adalah prestasi, untuk kegiatan permainan ini sangat dibutuhkan keberanian, ketangkasan, kekuatan, dan bahkan persaingan.

Beberapa permainan banyak yang menggabungkan dari jenis-jenis permainan diatas, salah satunya yaitu *board game* atau papan permainan.

## II.8 *Board Game* (Permainan Papan)

Permainan *board game* atau yang disebut juga permainan papan sudah banyak dimainkan dalam kebudayaan dan peradaban sepanjang sejarah. Sejumlah situs sejarah penting, artefak, dan dokumen memperlihatkan bahwa adanya permainan board game pada masa itu. *Board game* atau permainan papan adalah jenis permainan dimana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan, atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai. Menurut Mike Scorviano (2010) dalam Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan.

### II.8.1 Jenis-Jenis *Board Game* (Papan Permainan)

Ada berbagai jenis *board game* atau papan permainan, diantaranya adalah permainan papan bertema atau memliki alur cerita salah satu contohnya yaitu Star Trek dan Cluedo, Permainan papan yang tidak memiliki tema atau alur cerita salah satu contohnya yaitu Catur dan lain-lain.




Gambar II.10 *Board game* Star Trek
(http://wizkidsgames.com/wp-content/uploads/fleet/star-trek-fleet-display.jpg)

### II.8.2 Manfaat *Board Game* (Papan Permainan)

*Board game* atau papan perminan memiliki banyak manfaat karena dapat dimainkan untuk semua umur, papan permainan juga memiliki manfaat khususnya untuk anak-anak selain sebagai media permainan yang menghibur, Menurut Nelson Gustav Wisana (2011) manfaat dari papan permainan atau *board game* yaitu (seperti dikutip Mubarak, 2013):

- **Aturan (*Rule*)**

  Permainan papan merupakan permainan yang penuh dengan aturan. Permainan papan hanya akan dapat dimainkan dengan baik ketika semua

pemain mematuhi aturan-aturan tersebut. Artinya permainan ini secara tidak langsung melatih pemain untuk mematuhi aturan secara sadar dan berlaku jujur.

- **Interaksi Sosial**

  Kebanyakan permainan papan dapat dimainkan oleh lebih dari dua orang pemain. Dibalik tujuan akhir permainan yaitu untuk memenangkan permainan, tiap pemain secara tidak sadar juga melakukan komunikasi intens dengan pemain lain selama permainan berlangsung, baik dengan tujuan melakukan tipu daya, bercanda, negosiasi, maupun membahas aturan permainan yang ada, atau tindakan lain yang mengharuskan pemainnya untuk berinteraksi dengan pemain lainnya.

- **Pendidikan (*Education*)**

  Faktor edukasi ini terdapat hampir diseluruh permainan papan yang mengharuskan pemainnya untuk mengasah otak seperti mengatur strategi, memprediksi, mempersiapkan taktik, dan pengambilan keputusan. Selain itu banyak permainan papan yang memiliki tema sejarah yang baik untuk para pemainnya ketahui.

- **Risiko dan Simulasi**

  Permaian papan merupakan permainan yang melatih kehidupan bermasyarakat dengan memberikan latihan simulasi situasi kepada pemainnya, baik itu situasi yang menguntungkan maupun merugikan bagi para pemain.

## II.9 Fase Perkembangan Anak

Menurut Yusuf (2011) menjelaskan fase anak sekolah dasar usia 6-12 tahun di bagi menjadi 7 tahapan fase yaitu (h.178):

- **Perkembagan Intelektual**

  Pada usia sekolah dasar 6-12 tahun anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut

kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif seperti membaca, menulis dan menghitung.

- **Perkembagan Bahasa**

  Bahasa adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk tulisan, lisan, isyarat atau gerak dengan menggunakan kata-kata, kalimat bunyi, lambang, gambar atau lukisan. Pada awal masa ini, anak sudah dapat menguasai 2.500 kata dan pada masa akhir usia 11-12 tahun telah dapat menguasai sekita 5.000 kata (Abin Syamsuddin M, 1991: Nana Syaodih S, 1990).

- **Perkembangan sosial**

  Perkembangan sosial adalah pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga dikatakan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri degnan norma-norma kelompok, tradisi dan moralagama. Perkembangan sosial pada anak-anak sekolah dasar ditandai dengan adanya perluasan hubungan, dengan keluarga atau teman sebaya sehingga ruang gerak hubungan sosialnya telah bertambah luas. Pada usia ini anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri-sendiri *(egosentris)* kepada sikap yang *kooperatif* (bekerja sama) atau *sosiosemtris* (mau memperhatikan kepentingan orang lain).

- **Perkembangan Emosi**

  Emosi adalah faktor dominan yang mempngaruhi tingkah laku individu, dalam hal ini termasuk pula perilaku belajar. Emosi yang positif seperti perasaan senang, gembira, bersemangat atau rasa ingin tahu akan mempengaruhi individu untuk mengosentrasikan dirinya terhadap aktivitas belajar, seperti membaca buku, aktif dalam berdiskusi, mengerjakan tugas dan displin dalam belajar.

  Menginjak usia sekolah dasar, anak mulai menyadari bahwa pengungkapan emosi secara kasar tidaklah di terima di masyarakat. Oleh

karena itu dia mulai belajar untuk mengendalikan dan mengontrol emosinya. Mengontor emosi diperoleh anak melalui peniruan dan latihan. Peran orang tua sangatlah penting dalam melatih emosi anak apabila sebuah keluarga degan kondisi emosi yang stabil maka kondisi emosi anak cenderung stabil. Emosi-emosi yang secara umum dialami pada tahap perkembangan usia sekolah ini adalah marah, takut, cemburu, iri hati, kasih sayang, rasa ingin tahu dan kegembiraan.

- **Perkembangan Moral**

  Anak mulai mengenal konsep moral (mengenal benar dan salah atau baik dan buruk). Pada usia anak ini belum mengetahu tentang moral tetapi lambat laun anak akan memahaminya. Usaha menanamkan konsep moral sejak dini merupakan hal yang seharusnya, karena ini formasi yang di terima anak mengenai benar dan salah atau baik dan buruk akan menjadi pedoman pada tingkah lakunya dikemudian hari.

- **Perkembangan Penghayatan Agama**

  Penghayatan secara rohaniah semakin mendalam, pelaksanaan kegiatan ritual diterimanya sebagai keharusan moral (Abin Syamsuddin M, 1996). Deng mengenalkan nilai-nilai keagamaan anak akan lebih baik dalam setiap prilaku moralnya.

- **Perkembangan Mototrik**

  Perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakanya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Pada masa ini ditandai dengan kelebihan gerak atau aktivitas motoriknya yang lincah. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik ini seperti menulis, menggambar, melukis, bermain. Sesuai dengan perkembangan fisik (motorik) maka permulaan sangat tepat diajarkan seperti dasar-dasar menulis dan menggambar.