

NILAI-NILAI PENDIDIKAN DALAM PERMAINAN ANAK SUKU BUGIS PAGATAN KABUPATEN TANAH BUMBU

Saadah Erliani

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Persatuan Guru Republik Indonesia (STKIP-PGRI) Banjarmasin
erliani2706@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<hr/> <i>Sejarah Artikel:</i> Diterima (bulan) (tahun) Disetujui (bulan) (tahun) Dipublikasikan (bulan) (tahun) <hr/> <i>Keywords:</i> <i>Nilai Pendidikan,</i> <i>permainan anak, Bugis</i>	<hr/> Beragam jenis permainan anak nusantara salah satunya permainan tradisional Bugis Pagatan yang memiliki nilai pendidikan dan keunikan tersendiri. Bermain merupakan hal penting bagi seorang anak cara ini dapat melatih keterampilan secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide kreatif sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Dalam bermain itulah anak dapat menerima banyak rangsangan selain dapat membuat dirinya senang serta dapat menambah pengetahuan anak. Dalam proses belajar, anak-anak mengenalnya melalui permainan karena tidak ada cara yang lebih baik yang dapat merangsang perkembangan kecerdasan otaknya melalui kegiatan melihat, mendengar, meraba, dan merasakan, yang semuanya itu dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mendeskripsikan kandungan nilai pendidikan dalam permainan anak suku Bugis Pagatan Kabupaten Tanah Bumbu Kalimantan Selatan. Metode dan teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yaitu memaparkan sebagaimana adanya. Pengumpulan data digunakan teknik observasi, pencatatan, wawancara, perekaman, dan studi pustaka. Hasil penelitian ini menyimpulkan terdapat nilai dalam permainan anak suku Bugis yaitu bersahabat, jujur, mandiri dan terampil, nama permainannya adalah <i>marraga</i> , <i>maggasing</i> , <i>maggalenceng</i> dan <i>majekka</i> . <hr/> Abstract <hr/> <i>Various types of Indonesian children's games, one of which is the traditional Bugis Pagatan game which has its own educational value and uniqueness. Play is important for a child this way can practice skills repeatedly and can develop creative ideas according to their own ways and abilities. In playing that children can receive many stimuli in addition to making themselves happy and can increase children's knowledge. In the learning process, children get to know it through games because there is no better way that can stimulate the development of their brain intelligence through seeing, hearing, touching, and feeling, all of which can be done through play activities. The purpose of this study is to describe the content of educational values in the games of the Bugis Pagatan tribal children, Tanah Bumbu Regency, South Kalimantan. The method and technique used in this research is a descriptive method, which describes as it is. Data collection used observation, recording, interview, recording, and literature study techniques. The results of this study conclude that there are values in the games of Bugis children, namely friendly, honest, independent and skilled, the names of the games are <i>marraga</i>, <i>maggasing</i>, <i>maggalenceng</i> and <i>majekka</i>.</i>

Pendahuluan

Belakangan ini permainan yang paling diminati oleh anak-anak hingga orang dewasa adalah permainan modern, seperti *Playstation*, *game online*, dan sebagainya tidak terkecuali anak Bugis Pagatan. Padahal pada penerapannya permainan modern yang diminati oleh berbagai kalangan itu lebih bersifat individual. Berbeda halnya dengan permainan tradisional yang bisa menjadikan lebih kreatif dan bekerja sama untuk menang. Dengan bermain dalam kelompok dapat melatih kolaborasi dan interaksi anak. Permainan Tradisional lama-kelamaan akan tergantikan oleh adanya permainan modern yang lebih menarik. Keberadaan permainan modern yang didukung dengan adanya gadget menambahkan minat anak-anak Indonesia untuk memainkan permainan modern yang lebih canggih dan menarik. Perkembangan teknologi yang pesat adalah salah satu faktor penyebab permainan tradisional tidak lagi menjadi favorit anak zaman sekarang.

Ada banyak faktor penyebab langkanya permainan tradisional dimainkan salah satunya yaitu kebutuhan lahan bermain. Banyak lahan yang sudah tidak ada dikarenakan lahan tersebut digunakan untuk kebutuhan pembangunan ruko maupun perumahan. Menurut beberapa ahli, ketahanan fisik dan psikomotorik seorang anak dapat dilatih secara tidak langsung. Permainan yang mencakup lebih dari satu orang menjadi lingkup sosial yang bekerjasama dalam menyelesaikan suatu masalah. Setiap permainan akan menciptakan suatu kompetisi. Pemenang bukanlah hal utama yang merupakan tujuan dari permainan melainkan tahapan dimana anak-anak sedang berada pada tahap belajar (Zulfani, 2003). Juga mengenal beberapa elemen alam dan kepekaan terhadap panca indera, misalnya elemen tanah, elemen angin maupun elemen air. Daya tahan tubuh akan beradaptasi dengan alam secara langsung dapat membentuk ketahanan fisik bagi seorang anak. Kegiatan ini juga telah menjadikan seorang anak dapat mengisi kekosongan waktu dengan hal yang bermanfaat, serta menanamkan nilai luhur untuk berani dan maju tanpa disadari, berbagai permainan tradisional

yang telah ada memberikan kontribusi secara makro kepada keanekaragaman budaya, dan secara mikro kepada psikologis masing-masing anak.

Setelah mencermati permasalahan itu, peneliti merasa tertarik menggali ragam permainan tradisional dalam hal ini permainan tradisional Bugis Pagatan Kabupaten Tanah Bumbu tujuannya agar mereka dan generasi selanjutnya masih mengenal dan bisa memainkan permainan tradisional. Permainan tradisional ini terdapat nilai pendidikan yang berguna membentuk watak dan karakter anak menjadi pribadi yang bertanggung jawab dan berjiwa kepemimpinan serta mempunyai jiwa sosial yang baik.

Dalam mengumpulkan data, peneliti melakukan wawancara terhadap masyarakat Bugis Pagatan guna menggali informasi tentang ragam jenis permainan tradisional yang mulai jarang dilakukan anak-anak zaman sekarang. Penelitian ini juga menggunakan metode observasi untuk mengumpulkan data tentang cara memainkan permainan tradisional ini. Studi pustaka juga digunakan untuk menemukan data dan sejarah Bugis Pagatan Kabupaten Tanah Bumbu serta persebarannya. Lokasi penelitiannya adalah di daerah Mudalang, Manurung dan Wirittasi Pagatan Kabupaten Tanah Bumbu Kalimantan Selatan.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini adalah nilai-nilai pendidikan dalam permainan anak suku Bugis Pagatan Kabupaten Tanah Bumbu

Pengertian Nilai-Nilai Pendidikan

Nilai dan pendidikan merupakan dua hal yang satu sama lainnya tidak dapat dipisahkan. Sebagai proses hominisasi pendidikan berkepentingan untuk memposisikan manusia sebagai makhluk yang memiliki keserasian dengan habitat ekologinya, yaitu manusia diarahkan untuk mampu memenuhi kebutuhan biologisnya dengan cara yang baik dan benar. Dalam proses ini, maka pendidikan dituntut untuk mampu mengarahkan manusia pada cara-cara pemilihan dan pemilahan nilai sesuai dengan kodrat biologis manusia. Demikian pula, pendidikan sebagai proses humanisasi

mengarahkan manusia untuk hidup sesuai dengan kaidah moral, karena manusia hakikatnya adalah makhluk bermoral, moral manusia berkaitan dengan Tuhan, sesama manusia dan lingkungan. Dalam hal ini pendidikan seyogyanya tidak mereduksi proses pembelajaran hanya semata-mata untuk kepentingan salah satu segi kemampuan saja, melainkan harus mampu menyeimbangkan kebutuhan moral dan intelektual.

Nilai merupakan istilah yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan. Dalam pengembangan sejumlah strategi belajarnilai, Kniker menampilkan lima tahapan penyadaran nilai sesuai dengan jumlah huruf yang terkandung dalam kata value. Tahapan-tahapan itu adalah:

- 1) *Value identification* (identifikasi nilai). Pada tahap ini, nilai yang menjadi target pembelajaran perlu diketahui oleh setiap siswa.
- 2) *Activity* (kegiatan). Pada tahap ini siswa dibimbing untuk melakukan tindakan yang diarahkan pada penyadaran nilai yang menjadi target pembelajaran.
- 3) *Learning aids* (alat bantu belajar). Alat bantu adalah benda yang dapat memperlancar proses belajar nilai, seperti cerita, film, atau benda lainnya yang sesuai dengan topik nilai.
- 4) *Unit interaction* (interaksi kesatuan). Tahapan ini melanjutkan tahapan kegiatan (*activity*) dengan semakin memperbanyak strategi atau cara yang dapat menyadarkan siswa terhadap nilai.
- 5) *Evaluation segment* (bagian penilaian). Tahapan ini diperlukan untuk memeriksa kemajuan belajar nilai melalui penggunaan beragam teknik evaluasi nilai

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa nilai pendidikan merupakan batasan segala sesuatu yang mendidik ke arah kedewasaan, bersifat baik maupun buruk sehingga berguna bagi kehidupannya yang diperoleh melalui proses pendidikan. Proses pendidikan bukan berarti hanya dapat dilakukan dalam satu tempat dan suatu waktu. Dihubungkan dengan eksistensi dan kehidupan manusia, nilai-nilai

pendidikan diarahkan pada pembentukan pribadi manusia sebagai makhluk individu, sosial, religius, dan berbudaya.

Nilai-nilai Pendidikan karakter dari permendiknas hakikanya sama dengan nilai-nilai pendidikan itu sendiri secara lebih rinci nilai-nilai dan deskripsi nilai tersebut akan dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai-nilai pendidikan

No	Karakter	Deskripsi dan Aplikasi Membentuk Karakter
1.	Taqwa kepada Tuhan	<p>Taat menjalankan ajaran agama yang dianutnya. Bersikap toleransi dan menghormati pelaksanaan ajaran agama lain. Hidup berdampingan dan menciptakan suasana rukun dan damai. Keinsyafan yang dibarengi dengan ketaatan untuk mengerjakan perintah Allah Swt dan menjauhi larangan-Nya.</p> <p>Pelaksanaannya:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Menjalankan ajaran agama sesuai dengan ketentuan dan mengamalkannya b. Menjauhi larangan agama c. Menegakkan kebenaran dan menolak kejelekan d. Kasih sayang kepada ibu bapak dan berbakti kepada keduanya e. Segera bertaubat bila berbuat salah
2.	Tanggung Jawab	<p>Sifat seseorang menjalankan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap Tuhan Yang Maha Esa diri sendiri, masyarakat, lingkungan, negara dan memiliki kemampuan untuk dipercaya.</p> <p>Pelaksanaannya:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Melaksanakan tugas dengan sebaik-baiknya b. Mengerti dan memahami tugas dan

		<p>kewajibannya</p> <p>c. Siap menerima resiko pada setiap masalah dan memecahkannya secara bijaksana.</p> <p>d. Dapat dipercaya untuk melakukan tugas</p>
3.	Kepedulian Sosial	<p>Sifat penuh perhatian, jiwa penolong, suka memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang memerlukan.</p> <p>Pelaksanaanya:</p> <p>a. Peduli dan perhatian kepada keluarga dan masyarakat</p> <p>b. Ringan tangan membantu orang yang membutuhkan</p> <p>c. Ikut merasakan penderitaan orang lain dan membantunya</p> <p>d. Bersikap ramah terhadap siapapun.</p>
4.	Pedulil Lingkungan	<p>Sifat yang selalu berusaha menjaga dan mencegah kerusakan lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi untuk kelangsungan generasi mendatang.</p> <p>Pelaksanaanya:</p> <p>1. Membuang sampah pada tempatnya</p> <p>2. Tidak menebang pohon sembarangan dan apabila menebang segera menanam untuk menggantinya.</p> <p>3. Memanfaatkan dan mengelola alam dengan bijakasana</p> <p>4. Tidak memburu binatang yang dilindungi, dan mengusahakan kelestariannya.</p> <p>5. Memelihara tumbuhan di pekarangan rumah dan memelihara hewan peliharaan atau</p>

		menternakkan hewan.
5.	Berjiwa Kesatria	<p>Kesatria mengandung arti kepahlawanan, sifat gagah berani dan jujur. Jadi, kata ksatria mengandung makna keberanian, kejujuran, dan kepahlawanan.</p> <p>Pelaksanaannya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selalu membantu dan membela yang lemah dan yang benar 2. Membiasakan diri berani mengakui kesalahan dan membenarkan yang benar 3. Menghormati orang tua, guru dan pemimpin
6.	Cinta Tanah Air	<p>Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi dan politik bangsa.</p> <p>Pelaksanaannya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menumbuhkan semangat patriotisme dan jiwa nasionalis 2. Mengetahui makna lambang negara, sejarah bendera merah putih serta maknanya, dan lagu kabangsaan Indonesia raya. 3. Mengenal nilai-nilai luhur bangsa Indonesia yaitu kekeluargaan, gotong-royong, ramah tamah, religius dan lain sebagainya. 4. Mencintai bahasa, seni budaya, dan sejarah Indonesia, mengerti, menghayati, mengamalkan Pancasila 5. Mengenal adat-istiadat suku-suku bangsa di Indonesia 6. Mengutamakan kepentingan umum dari pada kepentingan diri pribadi

7.	Patuh	<p>Sikap taat menurut pada perintah, setia dan loyal. Menjalankan kewajibannya sebagai warga warga Negara dengan adil dan penuh kesadaran dan kewajiban serta keikhlasan. Rela berkorban untuk kepentingan dan kemuliaan bangsa Indonesia.</p> <p>Pelaksanaannya:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Taat pada peraturan, misalnya di sekolah, di rumah, menaati peraturan umum, misalnya di jalan raya. b. Bersikap setia dan tidak ingkar janji c. Loyal memberikan bantuan
8.	Demokratis	<p>Pemikiran yang mengutamakan peran serta masyarakat dalam ikut andil mendukung jalannya pemerintahan, penganut pemahaman dari rakyat oleh rakyat dan untuk rakyat. Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.</p> <p>Pelaksanaannya:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Melaksanakan peraturan yang berlaku di masyarakat b. Menghargai perbedaan pendapat c. Mengutamakan kewajiban terlebih dulu baru hak d. Mengutamakan kepentingan orang banyak dari pada kepentingan pribadi
9.	Toleransi	<p>Perilaku yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya. Membebaskan pandangan, perilaku, kepercayaan dan sebagainya kepada orang lain.</p>

		<p>Pelaksanaannya:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Tidak mengganggu orang yang memiliki pandangan, agama, suku, etnis, sikap yang berbeda pada dirinya b. Memberikan kebebasan pada orang lain beribadah. c. Menghormati orang lain walau banyak perbedaan
10.	Suka Bermusyawah	<p>Musyawah adalah laku utama seorang demokrat yang menghormati pendapat orang lain. Orang yang suka bermusyawah terhindar dari sikap yang otoriter dan semau sendiri. Dalam setiap gerak dan tindakan yang menyangkut orang lain. Dalam sikap berorganisasi sebelum mengambil keputusan selalu dirundingkan terlebih dahulu.</p> <p>Pelaksanaannya:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Suka merundingkan suatu masalah atau rencana sebelum melakukan tindakan b. Tidak bersikap otoriter c. Menghargai pendapat orang lain walau berbeda d. Menjaga perasaan orang lain
11.	Rela Menolong	<p>Sikap baik untuk kepentingan orang lain yang kurang mampu.</p> <p>Pelaksanaannya:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Senang membantu orang lain tanpa harus diminta b. Ringan tangan melayani orang lain c. Reli berkorban demi kepentingan orang lain
12.	Berani	<p>Sikap mental untuk bersedia menghadapi dan</p>

		<p>mengatasi suatu masalah dan tantangan. Kebesaran jiwa, rela berkorban. Pelaksanaannya:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Bersedia menghadapi tantangan b. Bisa mengambil keputusan secara tepat walau resiko besar c. Berkata sesuai dengan realita dan tidak berdusta
13.	Tabah	<p>Sikap jiwa tahan uji, tetap pendirian dan kuat hati dan tidak gentar diikuti jiwa keberanian. Pelaksanaannya:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Berani menghadapi kesulitan, tetapi ia tidak mundur dan tidak ragu b. Sabar terhadap ujian cobaan dan tidak mudah putus asa c. Tidak gentar terhadap musuh d. Istiqamah dalam kebaikan
14.	Disiplin	<p>Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Kataatan atau kepatuhan pada aturan yang ditetapkan Pelaksanaannya:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Datang tepat waktu misalnya, pergi ke sekolah atau menghadiri pertemuan atau latihan b. Membiasakan diri mengatur jadwal harian c. Melakukan sesuatu secara konsisten d. Menghargai waktu dan tidak menyia-nyiakannya
15.	Rajin	<p>Suka bekerja dengan sungguh-sungguh, giat, tekun dalam belajar dan melakukan aktivitas</p>

		<p>Pelaksanaannya:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan sesuatu secara konsisten b. giat belajar c. Tepat waktu dan tekun melakukan aktivitas apapun
16.	Terampil	<p>Memiliki kualitas pemikiran yang orisinal, banyak ide dan banyak memiliki kepandaian</p> <p>Pelaksanaannya:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Suka ikut kegiatan pelatihan b. Suka mempraktikkan keterampilan yang dilihat c. Belajar membuat hasta karya
17.	Ceria	<p>Sikap periang dan bisa mengendalikan diri, berperasangka baik.</p> <p>Aplikasinya:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Tidak mudah bersedih, bermuram b. Tidak mudah tersinggung c. selalu bahagia dan mudah empati
18.	Menghargai prestasi	<p>Sikap yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.</p> <p>Pelaksanaannya:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mengucapkan selamat pada teman atau keluarga yang mendapat prestasi b. Mencontoh orang yang berprestasi c. Mau belajar dengan orang yang berprestasi agar kelak juga berprestasi d. Menghargai karya dan jerih payah orang orang
19.	Hemat	<p>Sikap menggunakan sesuatu tepat guna dan</p>

		<p>lebih terarah dan tepat menurut kegunaannya, irit, sangat berhati-hati dalam mengeluarkan atau membelanjakan uangnya tidak boros.</p> <p>Pelaksanaannya:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Membelanjakan uang seperlunya b. Membuat daftar belanja sebelum ke pasar
20.	Cermat	<p>Sikap tekun, teliti, seksama, telaten, pandai menggunakan kesempatan</p> <p>Pelaksanaannya:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Teliti terhadap segala sesuatu b. Proses berfikir, menghitung, dan mempertimbangkan segala sesuatu, untuk berbuat c. Cerdas, terampil agar ia senantiasa terhindar dari kekeliruan dan kesalahan d. Membuat kegiatan secara terencana dan yang bermanfaat.
21.	Bersahaja	<p>Sikap kesederhanaan yang sepiantasnya dan tidak berlebih-lebihan, arif bijaksana.</p> <p>Pelaksanaannya:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Berpakaian yang tidak berlebih-lebihan. b. Berkata sopan santun c. Hormat pada orang tua, guru dan pemimpin
22.	Mandiri	<p>Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.</p> <p>Aplikasinya:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mengerjakan pekerjaan rumah dengan baik b. tidak lekas minta bantuan orang lain dalam mengerjakan tugas c. Membiasakan diri menyiapkan peratan

		sendiri
23.	Kerja Keras	<p>Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.</p> <p>Pelaksanaannya:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mengerjakan pekerjaan rumah secara konsisten b. Belajar dengan giat c. Tidak mudah putus asa
24.	Jujur	<p>Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.</p> <p>Pelaksanaannya:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Berkata sesuai dengan kenyataan b. Tidak berbohong walau tertekan
25.	Setia	<p>Setia berarti tetap pada suatu pendirian dan ketentuan. Amanah dan teguh hati.</p> <p>Pelaksanaannya:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Tidak ingkar janji dan curang b. Suka senang bersama dalam bersahabat/pasangan
26.	Bersahabat	<p>Sifat rasa senang bergaul, berinteraksi dengan orang lain dan bekerja sama dengan teman atau sahabat.</p> <p>Pelaksanaannya:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Menyampaikan kata-kata yang baik, sopan dan ramah b. Tidak menyinggung perasaan teman dengan kata-kata kurang enak didengarnya

		c. Menyampaikan kata-kata yang runut dan mudah dipahami d. Menjadi pendengar yang baik bila teman berkeluh kesah
--	--	---

Pengertian Permainan anak-anak

Menurut Santrock (2007: 216-217) permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Games adalah aktivitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan. Piaget (1962) mengemukakan bahwa permainan adalah aktivitas yang dibatasi dan medium yang mendorong perkembangan kognitif anak. Sebagai contoh, anak-anak yang baru saja belajar penambahan dan pengalian, mulai bermain dengan angka dengan cara yang berbeda dari cara mereka pertama kali menyelesaikan operasi ini, sambil tertawa ketika mengerjakannya. Melalui kegiatan bermain anak belajar mengembangkan kemampuan emosi dan sosial, sehingga diharapkan muncul emosi dan perilaku yang tepat sesuai dengan konteks yang dihadapi dan diterima oleh norma sosial dalam (Mashar,2011: 125) karena Permainan dalam pembelajaran sangat membantu dalam membuat suasana belajar yang menyenangkan. Caranya dapat secara integratif atau secara khusus diberikan dalam sela atau jeda dalam proses pembelajaran. Tujuan permainan secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, diantaranya :

1. Kerja sama kelompok (*team building*)
2. Menyegarkan suasana (*energizer*)
3. Mencairkan suasana (*ice breaker*)
4. Komunikasi
5. Pengetahuan
6. Pengalaman

Ragam Permainan Tradisional Bugis Pagatan

Marraga

Marraga berasal dari kata bugis. *Marraga* termasuk jenis permainan yang memadukan unsur olahraga dan seni. Permainan ini memerlukan kecekatan ketangkasan dan kelincahan. Permainan yang berasal dari malaka ini, konon hanya dimainkan oleh para bangsawan bugis pada saat diadakan upacara-upacara resmi kerajaan seperti, pelantikan raja dan perkawinan anggota kerajaan. Dewasa ini *marraga* bukan hanya dimainkan oleh para bangsawan, tetapi juga oleh orang kebanyakan. *Marraga* umumnya dimainkan oleh pria, baik remaja maupun dewasa. Dalam satu permainan jumlah pemainnya 5-15 orang.

Permainan dilakukan pada sebidang tanah datar yang permukaannya dibuat lingkaran dengan garis tengah minimal 6 meter. Peralatan yang digunakan adalah raga, yaitu sejenis bola yang terbuat dari rotan yang dibelah-belah, diraut halus kemudian dianyam. Alat ini umumnya berdiameter 15 cm. Adakalanya gendang di pergunakan untuk mengiringi jalannya permainan.

Peraturan permainan *marraga* dapat dikatakan sederhana, yaitu pemain (jika menerima raga dari pemain lain) harus melambungkan raga tersebut agar jangan sampai terjatuh sebelum dioperkan pada pemain lainnya. Cara melambungkan raga adalah dengan menggunakan kaki, tangan, bahu, dada dan anggota tubuh lainnya, tetapi tidak boleh dipegang. Tinggi rendahnya lambungan raga ada yang dapat mencapai 3 m dari permukaan tanah secara tegak (sempak sarring/anrong sempak); ada yang sedikit melampaui kepala (sepak biasa); dan ada yang dibawah pusar (sepak caddi). Hal itu tergantung dari keahlian dan keinginan pemain. orang yang dianggap mahir (*niak sempakna* atau *niak belona*), selain dapat mempertahankan raga agar tidak jatuh ke tanah, juga dapat melambungkan raga sesuai dengan persyaratan permainan (*bajiki anring sempakna*), yaitu :

1. Pintar mengambil raga, disiplin dan mampu menghidupkan suasana bermain (*caraddeko anggalle raga*),
2. Sepakannya bervariasi dan sulit ditiru oleh pemain lainnya (*jai sempak masagalana*).

Sebelum permainan dimulai, para pemain berdiri membentuk lingkaran. Salah seorang pemain (termahir) memegang raga kemudian melambungkannya. Pemain yang posisinya pas dengan jatuhnya raga, maka dia yang harus memulai permainan. Selanjutnya, raga dioperkan pada pemain lain dalam lingkaran tersebut, demikianlah secara bergiliran. Sebagai catatan, pemaian tidak boleh memonopoli permainan dan menyerobot kesempatan pemain lain.dalam hal ini berlaku asa pemerataan kesempatan bagi para pemain untuk Menunjukkan keahliannya masing-masing.pertandingan dianggap selesai jika bola jatuh ke tanah.pemain yang menjatuhkannya dapat dikeluarkan sebelum permainan dimulai atau kembali seperti semula.

Nilai yang terkandung dalam permainan marraga adalah kerja sama, kecermatan, demokrasi dan sportivitas.nilai kerja keras dan kerja sama tercermin dari usaha para pemain untuk menjaga dengan berbagai macam cara agar raga tidak jatuh ke tanah. Nilai kecermatan tercermin dari usaha pemain untuk melambungkan atau menyepak raga ke sasaran yang dituju,sehingga raga tidak keluar dari arena permainan.nilai demokrasi tercermin dari tidak adanya pemonopolian atau penyerobotan kesempatan pemain lain. Jadi, para pemain diberi kesempatan untuk menunjukkan keahliannya. Dan nilai sportivitas tercermin dari pemain yang dengan lapang dada keluar arena karena menjatuhkan raga ke tanah.

Maggasing

Maggasing adalah penamaan dalam bahasa Bugisdalam bahasa Indonesia umumnya dikenal dengan bermain gasing. Jumlah pemain maggasing 2-6 orang. Secara umum *maggasing* dimainkan oleh kaum laki-laki, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa.*Maggasing* dapat dilakukan di mana saja; bisa di halaman rumah, di halaman rumah adat, ataupun di lapangan pada waktu pagi dan atau sore hari. Peralatan yang digunakan adalah sebuah gasing yang terbuat dari kayu yang berkualitas baik, seperti: kayu jati, teras batang nangka, kayu bayam, teras batang jambu dan kepundung. Kayu tersebut dibentuk dengan garis tengah antara 2,5-4 cm.

Bagian bawahnya agak runcing, kemudian ujungnya dibentuk seperti paku dengan tonjolan sepanjang kira-kira 2 mm. Saat ini tonjolan tersebut sebagian besar sudah menggunakan paku besi. Paku inilah yang nantinya akan menyentuh tanah sewaktu gasing berputar. Peralatan lainnya adalah ulang atau benang yang diameternya sekitar 1 mm dan panjangnya 3 meter. Salah satu ujung benang dibuhul kuat-kuat. Ujung yang lain dikaitkan pada sekerat kayu kecil sebesar lidi yang panjangnya 3 cm. Sekerat kayu ini berfungsi sebagai penahan benang sewaktu gasing dilontarkan.

Ada dua jenis permainan beserta aturannya yang ditumbuhkembangkan oleh masyarakat Bugis, yaitu permainan yang mengutamakan bentuk, keindahan, serta lamanya perputaran gasing dan permainan kompetisi. Pada permainan pertama yang dinilai tidak hanya bentuk, keindahan, ukuran, tinggi badan gasing, kehalusan rautannya dan lamanya putaran, tetapi juga keseimbangannya dalam berputar. Peserta yang paling memenuhi kriteria itu dinyatakan sebagai pemenangnya. Sedangkan pada permainan kedua lebih mengutamakan keahlian seseorang dalam bermain dan dapat mengeluarkan semua gasing lawan dari lingkaran. Pemain yang dapat melakukannya dianggap sebagai pemenang.

Permainan yang disebut sebagai *maggasing* mengandung nilai keserasian dan sekaligus keindahan serta ketangkasan dan kecermatan. Nilai keserasian dan keindahan tercermin dalam pembuatan gasing. Dalam konteks ini gasing tidak hanya dapat berputar, tetapi keserasian bentuk dan keindahan sehingga enak dipandang mata juga diperhatikan. Nilai ketangkasan dan kecermatan tercermin dalam usaha mengeluarkan gasing lawan dari arena (lingkaran permainan). Tentunya ini membutuhkan ketangkasan dan kecermatan. Sebab jika tidak, sulit untuk mengeluarkan gasing lawan dari dalam arena.

Magguleceng

Maggalenceng adalah salah satu permainan yang ada di kalangan orang Bugis. Permainan *maggalenceng* dapat dilakukan oleh anak-anak dan orang dewasa laki-laki maupun perempuan. Namun, saat ini, secara umum

maggalenceng dimainkan oleh kaum perempuan, terutama anak-anak yang berusia 6-12 tahun. Kaum laki-laki sangat jarang memainkannya. Jumlah pemain tergantung dari jumlah papan maggalenceng yang tersedia. Untuk satu papan permainan hanya dapat dimainkan oleh dua orang. Peralatan yang digunakan dalam permainan adalah aggalancengngeng yang terbuat dari kayu yang tebalnya kurang lebih 10 cm, lebar 20 cm dan panjang 50 cm. Kayu tersebut diberi lubang-lubang (bundar) dengan kedalaman kurang lebih 5 cm. Jumlah lubang seluruhnya adalah 12 buah, dengan rincian 10 lubang dibuat dua jejer (masing-masing jejer 5 lubang), kemudian dua lubang yang agak besar di setiap ujungnya (aggalancengngeng). Selain aggalancengngeng, permainan ini juga menggunakan biji-biji buah pohon asam atau kerikil yang jumlahnya antara 50-70 biji untuk mengisi lubang yang tersedia. Biji-biji tersebut nantinya dibagi menjadi dua untuk masing-masing pemain.

Ada empat cara yang dikenal oleh orang Bugis-Makassar dalam permainan ini. Pertama, *mabbetta*, yaitu jika biji yang terakhir kena lubang yang kosong di daerahnya sendiri, sementara lubang lawan di depannya berisi maka bijinya diambil sebagai kemenangan pihak lawan. Kedua, *maddappeng*, yaitu apabila biji persis habis pada lubang lawan yang berisi tiga biji, maka bijinya diambil sebagai kemenangan lawan. Ketiga, gabungan dari *mabbettadan maddappeng*. Dan, keempat *sigappae*, yaitu masing-masing ulu tidak diisi tetapi digunakan sebagai tempat biji kemenangan.

Jalannya permainan dimulai dengan memasukkan biji-biji ke dalam lubang-lubang yang ada di dalam papan permainan (aggalancengngeng), kecuali dua buah lubang besar saja yang berada di ujung aggalancengngeng. Kedua lubang ini tidak boleh diisi. Jumlah biji pada setiap lubang adalah sama. Jika jumlah seluruh biji yang disepakati adalah 70 biji, maka setiap lubang akan diisi oleh 7 biji. Kemudian salah satu pemain yang mendapat kesempatan pertama akan mengambil semua biji dari lubang paling ujung yang ada di daerahnya sendiri. Biji-biji tersebut kemudian akan diedarkan satu persatu dengan arah yang berlawanan jarum jam ke setiap lubang yang ada di papan permainan, kecuali satu lubang besar di ujung papan yang

menjadi “milik” lawan. Apabila biji masuk ke lubang yang paling besar (miliknya sendiri), maka biji tersebut merupakan nilai bagi pemain yang bersangkutan. Namun, jika biji yang terakhir jatuh ke lubang yang masih ada bijinya, maka pemain mengambil biji-biji tersebut untuk diedarkan kembali. Demikian seterusnya hingga suatu saat biji terakhir jatuh pada lubang yang kosong. Jika itu terjadi, maka pemain yang lain (lawan mainnya) akan menggantikannya. Permainan akan berlangsung terus hingga biji-biji yang berada di lubang-lubang kecil seluruhnya masuk ke dua buah lubang besar di ujung papan permainan milik kedua pemain. Bagi pemain yang mendapatkan biji terbanyak akan menjadi pemenangnya.

Nilai yang terkandung dalam permainan *maggalenceng* adalah kecermatan dan sportivitas. Nilai kecermatan tercermin dari perlunya perhitungan yang pas agar biji-biji yang akan dijatuhkan tidak mengenai lubang yang kosong sehingga dapat terus bermain dan mengumpulkan nilai sebanyak-banyaknya. Nilai sportivitas tercermin tidak hanya dari sikap para pemain yang tidak berbuat curang saat berlangsungnya permainan, tetapi juga mau menerima kekalahan dengan lapang dada.

Mallogo

Mallogo (Bugis) adalah salah satu permainan tradisional masyarakat Sulawesi Selatan (Sul-Sel). Permainan ini mengandung nilai pendidikan seperti kejujuran dan sportivitas. Meskipun kini *mallogo* jarang dimainkan lagi, namun masyarakat Sul-Sel senantiasa merasakan kerinduan untuk melihat permainan ini. Kerinduan ini bukti bahwa mereka begitu terikat pada tradisi leluhurnya (Abu Bakar Punagi, 1960: 45; Aminah Pabittei, 2009: 68).

Pada masa lalu selain masyarakat awam, *mallogo* juga lazim dimainkan oleh kaum bangsawan. Oleh karena itu, terdapat dua jenis logo. Logo untuk bangsawan terbuat dari tanduk kerbau, seng, atau besi yang disepuh emas, sedangkan logo masyarakat dari tempurung kelapa kering.

Permainan *mallogo* hanya memerlukan peralatan sederhana, yaitu logo dari tempurung kelapa kering dan sebilah bambu sebagai pemukul. Logo dibuat dua bentuk, yaitu logo kecil ukuran 7-8 cm sebanyak 6-8 buah dan

logo besar ukuran 15 cm. *Mallogo* dimainkan oleh dua orang atau lebih. Rata-rata pemain adalah anak-anak atau remaja laki-laki maupun perempuan.

Secara umum ada tiga aturan dalam permainan *mallogo* yaitu pemain dianggap pemenang jika mampu menjatuhkan semua logodan ia kembali dapat memukul. Jika pemain pertama tidak dapat menjatuhkan semua logo maka permainan berpindah ke lawan. Nilai pemenang ditentukan dari jumlah logo yang jatuh.

Mula-mula. Enam atau delapan logo kecil dijajar ke belakang dengan menancapkan salah satu sudutnya ke tanah. Jarak antar logo kurang lebih 10 cm. logo besar diletangkan di tempat menembak atau memukul. Jarak tembak diatur sesuai kesepakatan pemain. Pemain yang dahulu memukul juga diatur sesuai kesepakatan atau undian. Salah satu pemain mulai memukul logo besar sembari duduk atau jongkok. Jika dapat menjatuhkan semua logo kecil, ia mendapat nilai dan dapat memukul lagi. Sebaliknya, jika tidak, maka pemukul berganti ke pemain yang paling banyak menjatuhkan logo kecil.

Mallogo memiliki istilah-istilah khusus yang harus dipahami oleh setiap pemain. Istilah-istilah tersebut antara lain

- Olo, istilah untuk menyebut orang atau kelompok yang pertama memukul
- Boko, istilah untuk orang atau kelompok pemukul selanjutnya.
- Ambaq, istilah untuk orang atau kelompok yang melakukan pukulan.
- Logo mate, istilah untuk logo yang ada pada jajaran pertama dalam posisi terlungkup setelah dipukul.
- Logo tuwo, istilah untuk orang atau kelompok yang berhasil menjatuhkan satu atau lebih logo kecil.
- Senteng, sebutan untuk logo yang jatuh semua.
- Lepa atau piping, sebutan untunk pukulan yang hanya mengenai logo kecil tapi tidak sampai jatuh.
- Rencing, sebutan untuk pukulan pertama, dan kedu-duanya batal.

- Bacu, sebutan untuk pukulan yang hanya membuat antar logo saling bersentuhan tapi tidak jatuh.

Majjeka

Berasal dari kata Jeka yang artinya jalan. Merupakan permainan masyarakat pada umumnya oleh karena bahan utamanya mudah diperoleh. Jumlah pemain antara 2-4 orang. Permainan ini banyak dilakukan oleh kalangan anak-anak, laki-laki dan perempuan. Perlengkapan permainan terdiri atas tempurung kelapa yang utuh dan kuat dan tiap belahan ujungnya diberi lubang. Juga terdapat dua utas tali yang panjangnya kurang lebih 1,5 meter. Tali di ikatkan ke dalam tempurung kelapa yang telah di lubangi setelah itu tempurung kelapa di mainkan dengan cara menginjakkan kaki kita di atasnya dan berjalan. Nilai yang terkandung dalam permainan ini adalah kecermatan, ketelitian dan keseimbangan.

Suku Bugis Pagatan

Kerajaan Pagatan yang dahulunya diserah-kuasakan oleh Sultan Banjar meliputi sebuah wilayah yang cukup luas. Namun setelah sistem pemerintahan kerajaan Pagatan dihapuskan oleh Belanda pada tanggal 1 Juli 1912 dengan *staatblads* 1912 no 312, maka wilayahnya semakin mengecil. Akan tetapi meskipun wilayahnya semakin kecil, nama Pagatan masih kuat melekat sebagai simbolisme historis masyarakat rantau yang bahkan orang-orang Bugis yang tinggal di Luar Pagatan mengidentifikasi dirinya sebagai Bugis Pagatan. Jika ditelusuri asal Bugis yaitu Bugis adalah suku yang tergolong ke dalam suku-suku Deutero Melayu. Masuk ke Nusantara setelah gelombang migrasi pertama dari daratan Asia tepatnya Yunan. Kata "Bugis" berasal dari kata To Ugi, yang berarti orang Bugis. Penamaan "ugi" merujuk pada raja pertama kerajaan Cina yang terdapat di Pammana, Kabupaten Wajo

saat ini, yaitu La Sattumpugi. Ketika rakyat La Sattumpugi menamakan dirinya, maka mereka merujuk pada raja mereka. Mereka menjuluki dirinya sebagai To Ugi atau orang-orang atau pengikut dari La Sattumpugi. La Sattumpugi adalah ayah dari We Cudai dan bersaudara dengan Batara Lattu, ayahanda dari Sawerigading. Sawerigading sendiri adalah suami dari We Cudai dan melahirkan beberapa anak termasuk La Galigo yang membuat karya sastra terbesar di dunia dengan jumlah kurang lebih 9000 halaman folio.

Sawerigading Oponna Ware (Yang dipertuan di Ware) adalah kisah yang tertuang dalam karya sastra I La Galigo dalam tradisi masyarakat Bugis. Kisah Sawerigading juga dikenal dalam tradisi masyarakat Luwuk, Kaili, Gorontalo dan beberapa tradisi lain di Sulawesi seperti Buton. Komunitas ini berkembang dan membentuk beberapa kerajaan. Masyarakat ini kemudian mengembangkan kebudayaan, bahasa, aksara, dan pemerintahan mereka sendiri. Beberapa kerajaan Bugis klasik antara lain Luwu, Bone, Wajo, Soppeng, Suppa, Sawitto, Sidenreng dan Rappang. Meski tersebar dan membentuk suku Bugis, tapi proses pernikahan menyebabkan adanya pertalian darah dengan Makassar dan Mandar. Saat ini orang Bugis tersebar dalam beberapa Kabupaten yaitu Luwu, Bone, Wajo, Soppeng, Sidrap, Pinrang, Sinjai, Barru. Daerah peralihan antara Bugis dengan Makassar adalah Bulukumba, Sinjai, Maros, Pangkajene Kepulauan. Daerah peralihan Bugis dengan Mandar adalah Kabupaten Polmas dan Pinrang. Kerajaan Luwu adalah kerajaan yang dianggap tertua bersama kerajaan Cina (yang kelak menjadi Pammana), Mario (kelak menjadi bagian Soppeng) dan Siang (daerah di Pangkajene Kepulauan) Masa Kerajaan Kerajaan Bone Di daerah Bone terjadi kekacauan selama tujuh generasi, yang kemudian muncul seorang To Manurung yang dikenal Manurungge ri Matajang. Tujuh raja-raja kecil melantik Manurungge ri Matajang sebagai raja mereka dengan

nama Arumpone dan mereka menjadi dewan legislatif yang dikenal dengan istilah *ade pitue*.

PEMBAHASAN

Berdasarkan paparan data diatas bentuk nilai-nilai pendidikan pada permainan anak suku Bugis Pagatan Kabupaten Tanah Bumbu adalah (1) nilai bersahabat, banyak terdapat dalam permainan *Marraga*, *Maggeleceng*, (2) jujur, nilai ini terdapat dalam semua permainan (3) nilai mandiri banyak terdapat dalam permainan *Maggasing* dan *Majekka* (4) nilai terampil hampir semua permainan nilai ini ada agar permainan berjalan dengan baik.

Simpulan

Dengan adanya penggalian informasi melalui penelitian sebagai bentuk upaya pelestarian warisan budaya kepada generasi selanjutnya dalam hal ini permainan tradisional yang banyak mengandung nilai-nilai pendidikan guna membentuk watak dan karakter peserta didik. Permainan tradisional yang hampir punah di tanah bugis ini dapat kembali dihidupkan dengan memperkenalkan permainan-permainannya terlebih dahulu. Mulai dari cara membuat mainan tradisional hingga peraturan dalam bermainnya. Selain itu, untuk lebih mempererat objek (permainan) dengan subjeknya, perlu diketahui juga asal mula dari suatu permainan serta filosofi yang terkait di dalamnya. Era globalisasi yang begitu cepat berkembang dengan berbagai teknologi yang tinggi dikhawatirkan akan menggeser keberadaan permainan anak-anak tradisional yang membentuk citra anak-anak di Pagatan. Tanpa disadari, berbagai permainan tradisional yang telah ada memberikan kontribusi secara makro kepada keanekaragaman budaya, dan secara mikro kepada psikologis masing-masing anak.

DaftarPustaka

Andi Muhammad Akhmar, Wahyuddin Pardiman dan Burhanuddin Arofah, *Strategi Budaya Bugis Pagatan dalam Menjaga Identitas Ke-Bugis-an dalam Masyarakat Multikultural*, Kafata Arkeologi, Vol.13 No. 1, Juli 2017,

E. Susanto, 2013, Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Afektif di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Karakter* III (3): 288-301.

Hayati, N., Seriati, N. N., & Nurhayati, L. (2012). Kegiatan bermain berbasis art craft bagi anak usia dini untuk mempromosikan kecintaan pada lingkungan. *Jurnal Kependidikan*, 42(2), 152-1661.

H.Susanto,2017,Pengembangan PermainanTradisional untuk Membentuk Karakter pada Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Moral Kemasyarakatan*2(2): 117-130.

Hapidin, Yenina, 2016, Pengembangan Model PermainanTradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*10(2): 201-212.

Hasanah, N.I., 2015. Pengaruh Permainan Tradisional Kalimantan Selatan “Badamprak” Terhadap Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B Tk Tarbiyatul Athfal Darmawanita Iain Antasari.

<https://zulfitrianisaid.blogspot.com/2018/12/makalah-permainan-tradisional-suku-bugis.html> di akses tanggal 08 Juni 2021.

Muh. Rusli, *Reinterpretasi Adat Pernikahan Suku Bugis Sidrap Sulawesi Selatan*, *Jurnal Karsa*, Vol. 20 No. 2, Desember 2012

St Aminah, Pabittei. 2009. *Permainan Rakyat Daerah Sulawesi Selatan*. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sulawesi Selatan.