

Menggagas Nilai - Nilai Kearifan Lokal Melalui Etnopedagogik



Kalsum, Agussalim, Imranah, Yulie Asni, Zurahmah, Fajriyani, Azmidar, Andi Zulfiana, Novia Anugra,
Eka Sriwahyuni, Selvy Anggriani Syarif, Nurul Hasanah, Hartina Husain, Nur Yusaerah, Humaeroah,
Nur Azisah, Muhammad Irwan, Nurleli Ramli, Syarifah Halifah, Nurrahmah

Menggagas Nilai - Nilai Kearifan Lokal Melalui Etnopedagogik



Kalsum, Agussalim, Imranah, Yulle Asni, Zurahmah, Fajriyani, Azmidar, Andi Zulfiana, Novia Anugra,
Eka Sriwahyuni, Selvy Anggriani Syarif, Nurul Hasanah, Hartina Husain, Nur Yusaerah, Humaeroah,
Nur Azisah, Muhammad Irwan, Nurielli Ramil, Syarifah Halifah, Nurrahmah

Menggagas Nilai-Nilai Kearifan Lokal Melalui Etnopedagogik

Penulis:

Kalsum, Agussalim, Imranah, Yulie Asni, Zurahmah,
Fajriyani, Azmidar, Andi Zulfiana, Novia Anugra, Eka
Sriwahyuni, Selvy Anggriani Syarif, Nurul Hasanah,
Hartina Husain, Nur Yusaerah, Humaeroah, Nur Azisah,
Muhammad Irwan, Nurleli Ramli, Syarifah Halifah,
Nurrahmah

Editor:

Nurleli Ramli

Penerbit IAIN Parepare Nusantara Press



2023



Menggagas Nilai-Nilai Kearifan Lokal Melalui Etnopedagogik

Penulis

Kalsum, Agussalim, Imranah, Yulie Asni, Zurahmah, Fajriyani, Azmidar, Andi Zulfiana, Novia Anugra, Eka Sriwahyuni, Selvy Anggriani Syarif, Nurul Hasanah, Hartina Husain, Nur Yusaerah, Humaeroah, Nur Azisah, Muhammad Irwan, Nurleli Ramli, Syarifah Halifah, Nurrahmah

Editor

Nurleli Ramli

Desain Sampul

Agsar

Penata Letak

Muh. Ilham Jaya

Copyright IPN Press,
ISBN: 978-623-8092-46-8
291 hlm 15,4 cm x 23 cm
Cetakan I, Agustus 2023

Diterbitkan oleh:

IAIN Parepare Nusantara Press
Jalan Amal Bakti No. 08 Soreang
Kota Parepare, Sulawesi Selatan 91132

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan
apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

Dicetak oleh IAIN Parepare Nusantara Press, Parepare



Prakata

Puji syukur kami panjatkan kepada sang pencipta karena atas kehendak dan karunia-NYA sehingga kumpulan tulisan teman-teman sejawat dalam buku mengagas nilai-nilai kearifan lokal melalui etnopedagogik dapat diselesaikan. Kearifan lokal di setiap daerah sangat beragam dan merupakan warisan budaya yang tidak ternilai harganya. Melestarikannya merupakan suatu kewajiban agar tidak tergerus oleh perkembangan zaman. Banyak pilihan yang dapat ditempuh untuk mewariskannya kepada generasi muda dan salah satu pilihannya adalah melalui pembelajaran dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal tersebut dalam pembelajaran dan atau menggunakan salah satu kearifan lokal tersebut sebagai media pembelajaran.

Buku ini terdiri dari ragam kearifan lokal berbagai daerah yang ada di Sulawesi Selatan khususnya pada masyarakat suku Bugis. Ulasan ragam kearifan lokal yang tersajikan dalam buku diharapkan dapat menjadi suatu inspirasi bagi para pendidik, pemerhati pendidikan, orang tua, dan masyarakat untuk dijadikan sebagai suatu alternatif dalam mendidik dan mengajarkan ilmu pengetahuan kepada generasi muda dengan memegang teguh nilai-nilai kearifan lokal. Kehadiran buku ini sebagai suatu bentuk kepedulian untuk melestarikan kearifan lokal dan kepedulian terhadap mulai terlupakannya nilai-nilai kebersamaan dan filosofis dari kearifan lokal.

Semoga tulisan teman-teman sejawat dengan mengangkat kearifan lokal daerahnya masing-masing kembali mengingatkan para pembaca tentang ragam



warisan yang telah ditinggalkan oleh Nenek Moyang utamanya pada masyarakat suku bugis Sulawesi Selatan. Kami menyadari bahwa tulisan dalam buku ini tidak luput dari kesempurnaan oleh karena itu masukan dan kritik dari pembaca akan menjadi hal yang berharga untuk perbaikan tulisan berikutnya.

Terimakasih atas kerjasama teman-teman sejawat semua yang dengan ketulusan hatinya telah meluangkan waktu untuk memperkenalkan kearifan lokal daerahnya tanpa kerjasama yang baik dari teman-teman semua buku ini tidak akan hadir dan dinikmati oleh semua pembaca.

Parepare, April 2023

Founder AGSIA Foundation



Daftar Isi

Prakata	v
Daftar Isi	vii



Identifikasi Konsep Etnokimia pada Pembuatan <i>Lipa' Sabbe</i> sebagai Sumber Pembelajaran IPA Imranah	1
---	----------



Kajian Etnobiologi <i>Reu Balacung</i> : Perban Alami Masyarakat Enrekang sebagai Sumber Pembelajaran IPA Novia Anugra	20
--	-----------



Konsep Fluida Statis pada Rumah Terapung di Danau Tempe sebagai Sumber Pembelajaran Mekanika Fluida Fajriyani	39
---	-----------



<i>Mappere</i> : Identifikasi Konsep Fisika Eka Sriwahyuni	56
--	-----------



Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Berbasis Budaya <i>Tudang Sipulung</i> pada Pembelajaran Statistika Hartina Husain	69
--	-----------



Potensi Pigmen Pewarna Alami pada Corak
Songkok Recca sebagai Sumber Pembelajaran
IPA

Nur Yusaerah..... 89



Eksplorasi Etnomatematika pada Makanan
Tradisional Masyarakat Massenrempulu
sebagai Sumber Pembelajaran Matematika

Azmidar109



Pendidikan Berbasis Karakter Menuju Era 5.0
: Penerapan *Ada-Ada Pappaseng* sebagai
Sumber Pembelajaran Bahasa Inggris

Humaeroah.....128



*Buginese Cultural Values: Sipakatau,
Sipakalebbi, Sipakainge as an Introduction to
Ethnopedagogy for English Pre-Service
Teachers*

Yulie Asni.....143



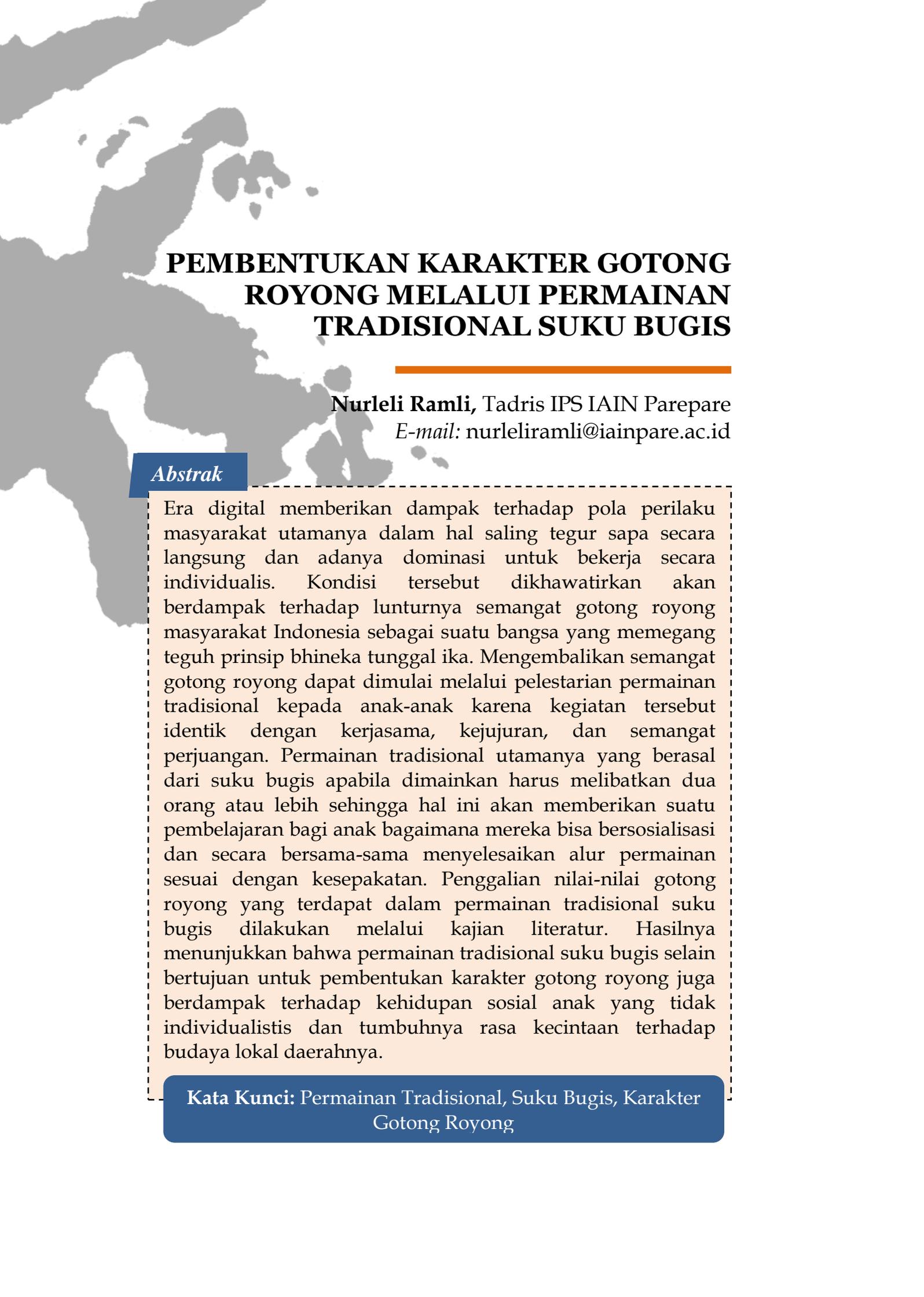
Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Kearifan
Lokal dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Kalsum, Agussalim160

	Penggunaan Materi Berbasis Budaya Lokal dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Inggris Siswa SMP pada <i>Procedure Text</i> Nurul Hasanah.....171
	Implementasi <i>Tudang Sipulung</i> sebagai Modeling Konseling Kelompok pada Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Andi Zulfiana 185
	Menilik Nilai Tradisi <i>Mappatettong Bola</i> dalam Merawat Semangat Gotong Royong sebagai Sumber Pembelajaran IPS Zurahmah 196
	Modal Sosial Masyarakat Bugis dalam Pengasuhan Anak Buruh Migran Perempuan Selvy Anggriani Syarif..... 219
	<i>La Pagala</i> : Petuahnya dalam Pengintegrasian Pembelajaran Bahasa Asing Nur Azisa, Muhammad Irwan 238
	Pembentukan Karakter Gotong Royong Melalui Permainan Tradisional Suku Bugis Nurleli Ramli 251



Pola Asuh Orang Tua dalam Membentuk
Moral Anak pada Masyarakat Pesisir Mandar
Syarifah Halifah, Nurrahmah267



PEMBENTUKAN KARAKTER GOTONG ROYONG MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL SUKU BUGIS

Nurleli Ramli, Tadris IPS IAIN Parepare
E-mail: nurleliramli@iainpare.ac.id

Abstrak

Era digital memberikan dampak terhadap pola perilaku masyarakat utamanya dalam hal saling tegur sapa secara langsung dan adanya dominasi untuk bekerja secara individualis. Kondisi tersebut dikhawatirkan akan berdampak terhadap lunturnya semangat gotong royong masyarakat Indonesia sebagai suatu bangsa yang memegang teguh prinsip bhineka tunggal ika. Mengembalikan semangat gotong royong dapat dimulai melalui pelestarian permainan tradisional kepada anak-anak karena kegiatan tersebut identik dengan kerjasama, kejujuran, dan semangat perjuangan. Permainan tradisional utamanya yang berasal dari suku bugis apabila dimainkan harus melibatkan dua orang atau lebih sehingga hal ini akan memberikan suatu pembelajaran bagi anak bagaimana mereka bisa bersosialisasi dan secara bersama-sama menyelesaikan alur permainan sesuai dengan kesepakatan. Penggalian nilai-nilai gotong royong yang terdapat dalam permainan tradisional suku bugis dilakukan melalui kajian literatur. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan tradisional suku bugis selain bertujuan untuk pembentukan karakter gotong royong juga berdampak terhadap kehidupan sosial anak yang tidak individualistis dan tumbuhnya rasa kecintaan terhadap budaya lokal daerahnya.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Suku Bugis, Karakter Gotong Royong

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia dikenal dengan semangat kebangsaan yang memegang teguh prinsip gotong royong tanpa memandang ras, agama, dan suku. Hal inilah yang menjadikan bangsa Indonesia bisa hidup berdampingan dengan banyaknya keberagaman. Semangat gotong royong menjadi warisan leluhur yang sangat bermakna untuk menciptakan perdamaian, akan tetapi seiring dengan perkembangan digitalisasi kehidupan sosial masyarakat mengalami pergeseran dari kehidupan sosial secara langsung menjadi kehidupan sosial tidak langsung dengan memanfaatkan media sosial. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh tersedianya beragam jasa yang diperjual belikan sehingga sudah jarang ditemukan kerumunan warga yang saling membantu satu sama lain. Semangat gotong royong secara langsung masih bisa didapatkan pada daerah-daerah kecil, akan tetapi apabila sudah berada pada suatu wilayah yang agak besar atau bahkan kota, maka semangat gotong royong tersebut sudah mulai jarang ditemukan. Memudarnya semangat gotong royong juga dipengaruhi oleh berbagai aplikasi dan peralatan yang mempermudah pekerjaan manusia.

Hal yang paling mengkhawatirkan apabila semangat gotong royong tidak bisa diwariskan kepada generasi muda, oleh karena itu generasi muda utamanya anak-anak harus dibiasakan melakukan gotong royong secara langsung (Irfan, 2017). Berbagai cara bisa dilakukan untuk mengajarkan gotong royong kepada anak-anak, akan tetapi perlu diketahui bahwa anak-anak akan lebih mudah mempelajari sesuatu ketika mereka mempraktekkannya atau terlibat dalam kegiatan tersebut. Anak-anak akan sulit untuk menerima sesuatu ketika hanya diajarkan melalui ceramah tanpa memberikan contoh langsung kepada mereka dalam kehidupan sehari-harinya. Keterlibatan secara langsung dalam suatu pelajaran secara tidak langsung akan mengajarkan dan membiasakan anak sehingga ketika mereka mengalami kendala, maka mereka akan bertanya kepada orang

tua, keluarga, atau orang dewasa yang memahami untuk mendapatkan jawaban.

Perkembangan digitalisasi berdampak terhadap cara anak bermain, mereka yang hidup dalam lingkungan masyarakat yang didominasi oleh orang dewasa dan usia anak yang tidak sepermainan mengakibatkan mereka bermain melalui handphone(Puspita, 2020). Dampaknya anak-anak tidak mendapatkan kehidupan sosial sesuai dengan masa perkembangannya, padahal mereka pada masa perkembangannya akan sangat mudah untuk dibentuk kecerdasan dan karakternya yang didasari oleh nilai-nilai sosial. Tumbuh kembang anak-anak menjadi tanggung jawab generasi sebelumnya, oleh karena itu anak-anak sejatinya dapat diperkenalkan dengan lingkungan yang mendukung tumbuh kembangnya melalui sekolah, keluarga, dan masyarakat.

Anak-anak juga wajib untuk mengetahui kearifan lokal daerahnya karena didalamnya terdapat berbagai nilai-nilai sosial yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam bermasyarakat. Permainan tradisonal menjadi salah satu kearifan lokal yang perlu diperkenalkan dan bahkan harus dimainkan anak-anak karena dalam permainan tersebut terdapat banyak nilai-nilai kehidupan sosial yang perlu untuk mereka ketahui dan terapkan dalam bermasyarakat (Erliani, 2021). Permainan tradisional secara tidak langsung akan mengajarkan kepada anak bagaimana menyelesaikan suatu permasalahan secara bersama-sama dan memberikan mereka pemahaman bahwa manusia tidak bisa hidup individualistik. Karakteristik dalam permainan tradisional yang bersifat edukatif adalah dimainkan minimal oleh dua orang, mengasah kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual anak(Ramadhani, 2018).

Pembentukan karakter pada anak melalui permainan tradisional menurut Causton-Theohari, Bull, Cosier, dan Dempf-Aldrich dapat dilakukan melalui tahapan: **(1) anatomi**, merupakan tahap nilai baru yang memperkenalkan kepada anak

tentang perbedaan-perbedaan *core value* pada masing-masing suku bangsa. Perbedaan yang diajarkan pada tahapan ini bertujuan agar anak dapat saling memahami satu sama lain, bekerjasama, dan menumbuhkan sifat empati sehingga mereka bisa mencitai budaya daerahnya dan menghargai budaya daerah lain; (2) **heteronomi**, merupakan tahap nilai berpotensi yang memperkenalkan kepada anak tentang aturan dan pendisiplinan melalui permahinan sehingga ketika anak ingin terlibat dalam permainan, maka dia harus mematuhi segala aturan yang melekat dalam permainan tersebut; (3) **Sosionomi**, merupakan tahap nilai berkembang pada lingkungan teman sebaya dan masyarakat daerahnya. Pada tahapan ini, proses nilai-nilai budaya sudah dilakukan melalui aturan permainan dimana anak sudah dapat berbagi aturan dengan teman sebaya sebagai *role model* yang mengikuti permainan yang sama. Jika proses ini terus berulang dan berkesinambungan, maka anak akan terbiasa menghormati aturan main yang akan membantunya untuk beradaptasi dengan aturan masyarakat; (4) **otonomi**, merupakan tahap nilai mengisi dan mengendalikan kata hati dan kemauan bebasnya tanpa tekanan lingkungannya. Tahapan ini seiring dengan proses yang berlangsung berkesinambungan dan menetap, maka nilai-nilai moral dalam permainan tradisional akan terinternalisasi sehingga individu sudah terbiasa mengendalikan diri tanpa tertekan oleh aturan otoritas, tetapi kemampuan mengendalikan diri lebih disebabkan karena anak mampu mematuhi aturan berdasarkan pengalaman menyenangkan saat bermain yang telah terekam dalam memori di alam bawah sadarnya (Mulyana & Lengkana, 2019). Permainan tradisional secara tidak langsung memberikan banyak dampak positif kepada anak karena mengajarkan nilai-nilai dengan cara yang menyenangkan dan tanpa paksaan.

Permainan tradisional diberbagai daerah memiliki penyebutan yang berbeda satu sama lain karena dipengaruhi oleh dialektika, akan tetapi jika ditelusuri lebih mendalam ternyata ada beberapa permainan yang cara memainkannya sama. Pada

hakekatnya permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan emosinya sehingga dia tidak tertekan hanya pada emosional yang dirasakan sendiri, seperti halnya ketika anak memenangkan permainan games online. Permainan pada hakekatnya identik dengan anak-anak karena menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik; bersifat spontan, sukarela, dan tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak; serta memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, dan perkembangan sosial (Koh et al., 2015). Anak-anak akan sangat senang bermain karena sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka, oleh karena itu tiada hari tanpa anak bermain dan permainan tradisional menjadi salah satu pilihan bagi mereka karena permainan tradisional menggunakan peralatan yang sederhana dan mudah didapatkan di lingkungan sekitar dan tidak mengeluarkan biaya yang mahal (Herman & Bachtiar, 2018).

Prinsip permainan bagi anak-anak adalah mereka bisa meluapkan emosional kegembiraannya dan bersosialisasi (Hadi et al., 2018). Selain itu, permainan juga meningkatkan daya tahan tubuh anak karena dilakukan pada halaman rumah yang terbuka dan dilakukan secara berlaian yang mengaktifkan semua anggota tubuh mereka. Hal yang tidak kalah pentingnya dalam permainan tradisional bagaimana anak-anak tidak dapat melakukannya secara individualistik dan membutuhkan teman bermain. Karakteristik permainan tradisional yang indentik dengan kerjasama menjadi salah satu aspek yang menarik untuk dilakukan penelusuran mendalam terkait dengan nilai-nilai gotong royong seperti apa yang terdapat dalam permainan tradisional utamanya pada suku bugis. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan alur permainan tradisional suku bugis dan menguraikan nilai-nilai gotong royong yang terdapat didalamnya sebagai sebuah referensi pada orang tua, pendidik, dan masyarakat

untuk tetap melestarikan permainan tradisional.

METODE PENELITIAN

Penelusuran terkait dengan nilai-nilai gotong yang terdapat dalam permainan tradisional suku bugis sebagai suatu upaya untuk membentuk karakter gotong royong dilakukan dengan menggunakan kajian literatur. literatur yang dimaksud adalah literatur Ilmiah yang diperoleh dari internet yang membahas tentang permainan tradisional suku bugis. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis satu per-satu dan melakukan pendataan refrensi mana yang sesuai dengan permasalahan penelitian(Wijaya, 2019). Refrensi yang sesuai kemudian diabstraksikan sebagai suatu langkah untuk bisa memperoleh kesimpulan dan menjawab permasalahan penelitian.

PEMBAHASAN

1. Urgensi Gotong Royong

Gotong royong pada hakekatnya bertujuan untuk membentuk sikap empati, kerjasama, meningkatkan sosialisasi, memahami perbedaan untuk menciptakan perdamaian, dan membiasakan sikap saling tolong menolong. Masyarakat ditengah maraknya arus digitalisasi yang mengubah pola sosialisasinya menjadi suatu tantangan untuk bisa melestarikan semangat gotong royong kepada generasi muda utamanya anak-anak (Rustan & Munawir, 2020a).

Memberikan ruang kepada anak-anak untuk bermain tanpa gadget menjadi salah satu solusi agar mereka dapat belajar bagaimana saling menghargai dan bekerjasama agar permainan bisa berlangsung (NURRADINDA, 2018). Semangat gotong royong jangan sampai terkuras oleh kepentingan sekelompok orang, akan tetapi gotong royong harus muncul dari dalam hati agar identitas bangsa Indonesia tetap terjaga. Permainan tradisional mejadi salah satu kunci untuk dapat mengajarkan dan

menanamkan nilai gotong royong kepada anak-anak.

2. Ragam Permainan Tradisional Suku Bugis

Permainan tradisional suku bugis ada beberapa macam, akan tetapi yang mengajarkan tentang gotong royong terdapat pada permainan berikut ini:

❖ *Marraga*

Permainan *maraga* merupakan salah satu permainan yang dimainkan oleh anak-anak suku bugis. Konon permainan ini berasal dari malaka dan hanya dimainkan oleh anak-anak bangsawan suku bugis pada kegiatan upacara-upacara resmi kerajaan. *Maraga* dimainkan oleh minimal 5 orang dan maksimal 15 orang dan pada umumnya dimainkan oleh anak laki-laki dan seiring perkembangan zaman permainan *maraga* juga dimainkan oleh orang dewasa.

Permainan *maraga* dimainkan pada halaman terbuka dengan bidang tanah yang datar. Pada tanah tersebut dibuatlah



lingkaran dengan diameter 6 minimal 6 meter. Alat yang digunakan dalam permainan adalah bola yang terbuat dari rotan dengan diameter 15 cm.

Raga dalam permainan ini disamakan dengan bola yang digunakan pada saat melangsungkan permainan. Cara memainkan permainan *maraga* dimulai dengan semua pemain membentuk lingkaran sesuai dengan lingkaran yang telah dibuat kemudian salah satu diantara pemain yang telah mahir berada diposisi tengah lingkaran untuk memimpin jalannya permainan dan dialah yang bertugas untuk melambungkan *raga* pertama kali dan diberikan kepada anggota pemain lainnya. Ketika *raga* sudah dimainkan oleh salah satu anggota pemain maka dia harus

mengontrol raga tersebut agar tidak terjatuh ke tanah dan memainkannya dengan menggunakan kaki, tangan, bahu, dada, dan anggota tubuh lainnya dan *raga* tersebut tidak boleh dipegang. Agar permainan tetap berjalan dengan baik, maka *raga* tersebut tidak boleh hanya dimainkan atau didominasi oleh salah satu pemain, akan tetapi harus diberikan kepada pemain yang lainnya secara berurutan agar mereka dapat memperagakan keahliannya dalam memainkan *raga* dan mempertahankannya agar tidak terjatuh ke tanah. Ketika *raga* dijatuhkan ke tanah oleh salah satu pemain, maka permainan dinyatakan selesai, akan tetapi ketika semua pemain bersepakat diawal bahwa pemain yang menjatuhkan *raga* dinyatakan gugur dan harus keluar dari permainan sehingga yang dinyatakan Juara dalam permainan adalah pemain yang terakhir yang menjatuhkan *raga* ke tanah.

Nilai gotong royong didapatkan dalam permainan *maraga* pada saat para pemain dilarang untuk mendominasi *raga* dan diharuskan untuk menyerahkannya pada pemain lain secara bergiliran. *Maraga* tidak dapat dimainkan hanya oleh satu orang karena pada prinsipnya permainan ini mengedapankan sikap saling berbagi dan meredam ego meskipun salah satu pemain sudah mahir, akan tetapi dia juga harus memberikan kepercayaan kepada pemain lainnya untuk memainkan *raga* dan tetap mempertahankannya agar tidak terjatuh ke tanah (Manggau et al., 2015). Pemain yang gagal secara besar hati juga harus mengakui kekalahannya dan keluar dari arena permainan.

❖ *Maggulaceng*

Salah satu permainan tradisional suku bugis adalah *maggulaceng* atau dikenal dengan nama congklak. Permainan ini pada umumnya dimainkan oleh anak-anak secara berpasangan dengan menggunakan media congklak berupa papan yang terdiri dari masing-masing 7 lubang pada sisi kanan dan sisi kiri serta masing-masing satu lubang besar di ujung yang menandakan lubang masing-masing pemain. Anak-anak suku

bugis dalam *maggulaceng* membuat medianya dengan memanfaatkan halaman rumah yang memiliki tekstur tanah yang dapat dilubangi menggunakan tumit dan secara bersama-sama mengumpulkan batu-batu kecil / kerikil dan atau biji-biji pohon asam sebagai alat yang digunakan dalam permainan tersebut. Jumlah kerikil atau biji yang digunakan untuk masing-masing orang minimal 49 sampai 50 karena masing-masing lubang akan diisi dengan biji yang berjumlah minimal 7 dan atau 10 biji.

Masyarakat suku bugis ketika *maggulaceng* menerapkan empat pola permainan. **Pertama**, dikenal dengan nama *mabetta* yaitu jika biji terakhir mengenai lubang yang kosong di daerahnya sendiri, sementara lubang lawan di depannya berisi maka bijinya diambil sebagai bentuk kemenangan bagi pihak lawan. **Kedua**, *madappeng* yaitu apabila biji persis habis pada lubang lawan yang berisi tiga biji, maka bijinya diambil sebagai kemenangan pihak lawan. **Ketiga**, menggunakan pola gabungan antara *mabetta* dan *madappeng*, dan pola **keempat**, dikenal dengan nama *sigappae* yaitu masing-masing ulu atau lubang sudut tidak diisi akan tetapi digunakan sebagai tempat pengumpulan biji kemenangan. Sebelum memulai permainan kedua pemain harus memiliki kesepakatan menggunakan salah satu pola permainan.



Permainan mulai dimainkan dengan masing-masing pemain berada pada sisi lubang untuk mengetahui daerah lubangnya masing-masing dan mereka bertanggung jawab untuk mengisi masing-masing ketujuh lubang tersebut dengan biji yang berjumlah minimal 7 sampai 10 untuk setiap lubangnya sesuai dengan kesepakatan. Lubang yang besar dikosongkan karena akan diisi dengan biji yang didapatkan dari lubang

milik lawan (Sumarsono, 2022). Pemain yang mendapatkan kesempatan pertama akan mengambil semua biji dari lubang paling ujung yang ada didaerahnya sendiri. Biji-biji tersebut kemudian akan diedarkan satu persatu dengan arah yang berlawanan jarum jam ke setiap lubang yang ada di media *gulaceng* / congklak, kecuali satu lubang besar di ujung yang merupakan milik lawan. Apabila biji masuk ke lubang yang paling besar miliknya sendiri, maka biji tersebut merupakan nilai bagi pemain yang bersangkutan. Apabila jika biji tersebut jatuh pada lubang yang masih ada bijinya, maka pemain mengambilnya untuk diedarkan kembali dan teruskan akan berjalan hingga biji jatuh pada lubang yang kosong. Hal tersebut memberikan kesempatan kepada pihak lawan untuk mengambil biji pada lubang tersebut untuk diedarkan. Permainan akan berlangsung hingga biji-biji yang ada dalam lubang masuk kesemua lubang besar. Lubang yang memiliki biji paling banyak memberikan kemenangan kepada pemiliknya.

Maggulaceng pada hakekatnya mengajarkan kepada anak pada khususnya untuk bisa menerima kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh orang lain, begitupun ketika dalam suatu kelompok masyarakat (Anggita, 2018). Masing-masing kelompok masyarakat memiliki karakter dan budaya yang berbeda sehingga meskipun mereka tidak sama dengan apa yang kita percayai, maka hal tersebut jangan dijadikan sebagai suatu penghalang untuk memberikan bantuan kepada mereka. Seperti halnya ketika akan *maggulaceng* dan tidak memiliki media, maka para pemain bekerjasama untuk membuat lubang agar bisa digunakan bersama.

❖ *Makenja*

Permainan *makenja* merupakan salah satu permainan yang tidak hanya dikenal pada kalangan suku bugis akan tetapi juga menjadi salah satu permainan nusantara. Permainan ini dikenal dengan nama engklak dan masing-masing daerah memiliki sebutan yang berbeda-beda. *Makenja* dikalangan suku bugis

dimainkan oleh anak-anak minimal 2 orang dengan memanfaatkan tanah lapang sebagai media untuk menggambarkan polanya dan pecahan batu yang bentuknya datar.

Aturan yang harus dipatuhi oleh para pemain dalam *makenja* adalah pemain tidak boleh menginjak garis, tidak boleh melakukan lompatan pada kotak yang menjadi wilayah pemain lain, dan harus mengulangi permainan dari awal jika tidak menaati aturan yang telah disepakati bersama. Para pemain memberikan kesempatan pertama kepada pemain yang telah



ditentukan melalui hompimpa ketika pemain minimal 3 orang, akan tetapi jika pemainnya hanya 2 orang makan penentuan pemain pertama dilakukan

melalui suit. *Makenja* dimainkan dengan aturan harus melompat dan masing-masing pemain memiliki strategi untuk melakukan lompatan yang tidak menyentuh kotak milik pemain lain ataupun garis pola yang telah digambarkan.

Hal yang pertama harus dilakukan oleh para pemain adalah memberikan kepercayaan kepada salah satu pemain untuk menggambarkan 7 kota persegi dan satu gambag setengah lingkaran yang diletakkan paling ujung atas (Muslimin & Rahim, 2021). Ketika pola sudah terbentuk, maka masing-masing pemain harus memiliki potongan batu yang digunakan sebagai alat permainan dan melakukan kesepakatan untuk penentuan giliran bermain. Pemain yang mendapatkan giliran pertama untuk melemparkan batunya pada kotak pertama dan melakukan lompatan sampai ujung. Lompatan yang digunakan adalah lompatan dengan menggunakan satu kaki ketika kotak yang dituju hanya satu kemudian melakukan lompatan kekotak yang berpasangan dengan menempalkan kedua kaki pada kotak

tersebut dan ketika sudah sampai di gambar setengah lingkaran, maka pemain harus melompat dan kedua kakinya diletakkan secara bersamaan pada gambar tersebut kemudian kembali ke kotak pertama dengan aturan lompatan yang sama. Ketika pemain berhasil melompati semua kotak tanpa menyentuh garis, maka dia dinyatakan menang dan diberi kesempatan untuk menentukan kotak kekuasaannya dengan cara membelakangi pola gambar dan melemparkan batunya. Ketika pemain memiliki insting yang baik, maka batu tersebut akan masuk ke dalam satu kotak tanpa mengenai garis dan diberikan kesempatan bagi pemain tersebut untuk memberikan tanda bintang pada kotak tersebut. Kotak yang telah diberikan tanda bintang tidak menjadi daerah kekuasaan dan tidak diperkenankan bagi pemain lain untuk melakukan lompat pada kotak tersebut. Pemenang permainan akan ditentukan sesuai dengan banyaknya kotak yang diberikan bintang oleh salah satu pemain.

Nilai yang terkandung dalam permainan *makenja* adalah anak-anak dibiasakan untuk hidup bersosialisasi dan bekerjasama untuk menyelesaikan permainan (Halifah et al., 2022). Selain itu, dalam permainan ini masing-masing pemain dapat berbagi tugas untuk membuat pola dan mencari batu yang akan digunakan dalam permainan. *Makenja* juga dapat meredam ego masing-masing pemain karena harus patuh pada aturan yang telah disepakati bersama. Permainan ini juga membiasakan anak untuk menentukan strategi yang tepat agar bisa memenangkan permainan.

❖ *Macukke*

Permainan yang dimainkan dengan menggunakan rotan atau kayu merupakan sebuah permainan dikalangan suku bugis yang dikenal dengan nama *macukke* yang artinya ungit. *Macukke* merupakan salah satu permainan musiman yang dimainkan oleh masyarakat suku bugis khususnya anak laki-laki pada saat musim panen sampai pada waktu padi kembali di tanam dan permainan

ini biasanya dimainkan pada siang sampai sore hari. Filosofi dalam permainan ini adalah menanam, oleh karena itu permainan ini dimainkan dengan membuat lubang pada tanah yang tidak kering dengan menggunakan tumit untuk meletakkan alat permainan. Lubang yang dibuat sebagai simbol tanah yang siap untuk ditanami sedangkan kayu atau rotan yang diletakkan pada lubang sebagai simbol harapan agar tanaman yang ditanam tumbuh dengan subur dan memberikan manfaat bagi masyarakat sekitar. Kayu atau rotan yang digunakan untuk mencungkil sebagai simbol kerja keras petani untuk mendapatkan hasil panen yang memuaskan (Syam & Saman, 2022).

Peralatan yang digunakan dalam *macukke* terbilang sederhana karena hanya menggunakan kayu atau rotan sebanyak dua buah, yang dimana salah satu dari kayu atau rotan tersebut berfungsi sebagai yang dicungkil dan mencungkil. Kayu atau rotan yang dicungkil disebut *anaq cukke* dengan ukuran yang lebih pendek dari kayu atau rotan yang digunakan untuk mencungkil disebut *indo cukke* yang ukurannya sekitar 30-60 cm.



Permainan ini dimainkan oleh minimal dua orang yang memiliki peran masing-masing sebagai pencungkil dan yang satunya berperan untuk menangkap kayu yang dicungkil. Ketika lawan berhasil menangkap kayu yang dicungkil, maka dia berkesempatan untuk mengambil alih permainan. Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang paling banyak menangkap kayu atau rotan yang dicungkil sedangkan bagi pemain yang kalah diberi hukuman untuk menggendong pemain yang menang. Penentuan pemain yang memainkan permainan pertama kali dilakukan melalui suit. Pemain yang menang suit

akan meletakkan kayu atau rotan yang ukurannya lebih kecil pada lubang yang telah dibuat kemudian bersama-sama menentukan jarak berdirinya lawan. Ketika sudah ada kesepakatan pemain yang menang suit dengan sekuat tenaga akan mencungkil kayu atau rotan pada lubang tersebut menggunakan kayu atau rotan yang ukurannya lebih panjang. Semakin kuat kayu atau rotan tersebut dicungkil, maka semakin tipis kemungkinan bagi lawan untuk menangkapnya dan memberikan peluang untuk mengumpulkan poin lebih banyak dan menjadi pemenang.

Permainan *macukke* tidak terlepas dari nilai-nilai gotong royong yang dapat dibiasakan kepada anak-anak karena dalam permainan tersebut terkandung kerjasama diantara pemain, mulai dari proses mempersiapkan alat, membuat media, sampai pada aturan yang harus disepakati bersama agar permainan dapat berjalan dengan baik (Rustan & Munawir, 2020b). Selain itu, para pemain juga belajar bagaimana membuat kesepakatan bersama sehingga tidak mendominasi jalannya permainan dan tentunya saling memberikan kesempatan kepada pemain lainnya agar secara bersama-sama mendapatkan manfaat. Prinsip utama dalam gotong royong adalah berlaku adil sesuai dengan kemampuan masing-masing dan tidak memaksakan kehendak serta tidak melakukan pendorinasian dalam suatu hal.

PENUTUP

Suku bugis memiliki ragam permainan tradisional yang dapat mengasah dan membiasakan anak-anak untuk bekerjasama karena banyak permainan yang membutuhkan pemain minimal dua orang. Kondisi tersebut mengisyaratkan bahwa melalui permainan anak-anak secara tidak langsung diajarkan untuk bersosialisasi, saling memahami satu sama lain, disiplin, tidak bersifat egois, dan ringan tangan. Permainan tersebut selayaknya harus dilestarikan dengan mengajak anak-anak untuk memainkannya baik dalam lingkungan sekolah, keluarga, dan atau masyarakat karena pada hakekatnya karakter itu bukan

sebuah teori untuk diajarkan tapi bagaimana karakter itu terbentuk melalui pembiasaan dan kerjasama antara orang tua, guru, dan masyarakat sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, G. M. (2018). Eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 3(2), 55–59.
- Erliani, S. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan dalam Permainan Anak Suku Bugis Pagatan Kabupaten Tanah Bumbu. *JAMBURA Elementary Education Journal*, 2(1), 177–200.
- Hadi, P., Sinring, A., & Aryani, F. (2018). Pengaruh permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(1), 32–37.
- Halifah, S., Mustamin, F., & Razak, R. (2022). Dimensi Permainan Maddende dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak. *PUSAKA*, 10(2), 414–425.
- Herman, H., & Bachtiar, M. Y. (2018). *Permainan Tradisional dalam Era Globalisasi: Menumbuhkembangkan Kemampuan Anak Usia Dini*. Badan Penerbit UNM.
- Irfan, M. (2017). Metamorfosis gotong royong dalam pandangan konstruksi sosial. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 1–10.
- Koh, J. H. L., Chai, C. S., Wong, B., Hong, H.-Y., Koh, J. H. L., Chai, C. S., Wong, B., & Hong, H.-Y. (2015). *Design thinking and education*. Springer.
- Manggau, A., Akil Musi, M., & Syamsuardi, S. (2015). *NILAI-NILAI PENDIDIKAN DALAM PERMAINAN TRADISIONAL KERAKYATAN SULAWESI SELATAN*.

- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan tradisional*. Salam Insan Mulia.
- Muslimin, T. P., & Rahim, A. (2021). Etnomatematika Permainan Tradisional Anak Makassar Sebagai Media Pembelajaran Geometri Pada Siswa SD. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 22–32.
- NURRADINDA, D. (2018). Upaya komunitas Kampoeng Dolanan dalam menanamkan nilai gotong royong pada anak melalui pelestarian permainan tradisional. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 6(01).
- Puspita, S. (2020). *Monograf: Fenomena Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini*. Cipta Media Nusantara.
- Ramadhani, A. (2018). Identifikasi nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan anak tradisional. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)*, 1(1).
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020a). Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 181–196.
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020b). Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 181–196.
- Sumarsono, R. N. (2022). *PERMAINAN TRADISIONAL NUSANTARA*. uwais inspirasi indonesia.
- Syam, H., & Saman, A. (2022). Implementation of Local Wisdom in Physical Education of Senior High School in Bantaeng, South Sulawesi, Indonesia. *Ist World Conference on Social and Humanities Research (W-SHARE 2021)*, 225–228.
- Wijaya, H. (2019). *Helaluddin, Analisis Data Kualitatif Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*. Sekolah Tinggi Theologi Jaffray.