

## SOSIALISASI PERMAINAN TRADISIONAL KHAS MAKASSAR

Sufitriyono<sup>1</sup>, Muhammad Akbar Syafruddin<sup>2</sup>, Ikadarny<sup>3</sup>,  
Haeril<sup>4</sup>

sufitriyono@unm.ac.id<sup>1</sup>, muhammad.akbar.syafruddin@unm.ac.id<sup>2</sup>, ikadarny@unm.ac.id<sup>3</sup>,  
Haeril@unm.ac.id<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Negeri Makassar

### *Abstract*

*This community service activity aims to introduce traditional Makassar games to Kartika Makassar high school students. The traditional games introduced in this activity are ma'boi, ma'dende, massantok, marbles, asing, and ma'cukke. Meanwhile, the subjects in this activity were members of the OSIS SMA Kartika Makassar. Socialization is done by lecture and practice methods. From the results of this activity, it can be concluded that students are getting to know Makassar traditional games, students and teachers at SMK Kartika Makassar are getting wider regarding traditional Makassar games, students know about the history and how to play Makassar traditional games, and through traditional Makassar games they are able to stimulate children's motor development compared to online games.*

**Keywords:** *autogenic, atlet, petanque*

History of article	Received: 10-09-2022	Reviewed: 10-10-2022	Revised: 25-10-2022	Accepted: 04-11-2022	Published: 06-11-2022
--------------------	----------------------	----------------------	---------------------	----------------------	-----------------------

### A. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang besar. Hal itu dapat dilihat dari banyaknya suku, budaya, serta jumlah penduduk yang mencapai 240 juta jiwa semakin menunjukkan betapa besarnya negara ini. Menurut catatan (BPS, 2010) Indonesia memiliki 1.128 suku yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Banyaknya suku yang ada tentunya memberikan gambaran bahwa Indonesia juga memiliki aneka budaya yang beragam dan menjadi landasan hidup bagi masyarakat dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Sayangnya keaneka ragaman tersebut kurang banyak mendapat perhatian bagi masyarakat dan pemerintah di era modern ini, sehingga cukup banyak budaya yang menjadi jati diri bangsa dan negara ini diklaim oleh negara lain. Berdasarkan pemberitaan dalam (Riantika et al., 2010) budaya Indonesia telah diklaim oleh negara lain sebanyak 32 kali baik itu dalam bentuk tarian, lagu, maupun makanan khas. Banyaknya budaya Indonesia yang terlupakan juga disebabkan laju teknologi yang semakin pesat, sehingga masyarakat di era modern ini seakan silau akan kemudahan yang diberikan oleh kecanggihan yang ada saat ini. Salah satu budaya atau kepribadian bangsa yang cukup terlupakan karena adanya teknologi adalah permainan tradisional.

Era yang terus berkembang merangsang peradaban budaya yang semakin berubah. Tidak hanya budaya dan seni yang berkembang, laju teknologi juga berkembang semakin pesat sehingga memberikan perubahan yang cukup masif dalam kehidupan sosial, termasuk kebiasaan bermain anaka- anak. Proses dan permainan anak dari hari ke hari terus berkembang. Saat ini, anak-anak jarang mengetahui permainan tradisional, bahkan beberapa anak tidak mengetahui permainan tradisional. Perubahan merupakan pergeseran yang terjadi seiring perubahan waktu. Hal ini menyebabkan banyak anak-anak sama sekali tidak memahami

permainan tradisional yang sebenarnya dapat mendorong peningkatan kemampuan motorik dan kognitif anak usia sekolah.

Permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya sendiri yang didalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan karena dalam kegiatan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya. Selain itu permainannya dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi antar teman main dan alat permainan yang digunakan pun relatif sederhana (Nasution & Daulay, 2021). Menurut (Subiantoro & Siti, n.d.) Permainan Tradisional terbagi menjadi 2 (dua) bagian yaitu permainan yang bersifat individu dan permainan yang dilakukan berkelompok atau tim, kemudian ada juga permainan tradisional yang bersifat strategis, ketangkasan, olahraga, kreativitas dan pembelajaran. Lebih lanjut (Muzaki & Chadis, 2021) menyatakan bahwa Permainan tradisional biasanya disebar dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Perubahan nama tersebut berdasarkan wilayah masing-masing masyarakat.

Khusus di kota-kota besar dapat dikatakan bahwa sebagian besar anak-anak sudah sangat jarang bersentuhan dengan permainan tradisional. Orang tua seakan-akan lebih memilih untuk membiarkan anak-anak mereka bermain dengan menggunakan media handphone karena lebih mudah untuk diakses dibandingkan dengan permainan tradisional. Bagi anak-anak zaman sekarang permainan tradisional terasa sangat asing karena mereka sangat jarang atau bahkan tidak pernah diperkenalkan dengan permainan tradisional itu sendiri. Yang tentunya menjadi permasalahan di sini bukan karena kita tidak ingin menerima kemajuan zaman, tetapi keberadaan permainan digital mengancam perkembangan seorang anak akan kebutuhan bersosialisasi. Permainan digital yang tersedia kebanyakan membuat anak-anak sibuk dengan dunianya sendiri sehingga akan memiliki kesempatan yang sedikit untuk berinteraksi dengan orang lain.

Di Kota Makassar sendiri dapat dikatakan terjadi juga hal yang serupa. Kota Makassar yang merupakan salah satu kota besar di Indonesia tidak dapat lepas dari kemajuan teknologi yang secara tidak langsung berpengaruh kepada eksistensi permainan tradisional. Anak-anak di Kota Makassar sendiri sudah meninggalkan permainan tradisional dan lebih gemar dalam memainkan permainan modern. Kehidupan bermain anak-anak kehilangan arah dikarenakan faktor teman bermain dan lahan yang sangat minim. Kondisi ini membuat anak-anak lebih memainkan permainan modern. Serta kurangnya kesadaran orang tua terhadap manfaat permainan tradisional yang lebih mengedepankan nilai-nilai sosial. (Nur & Asdana, 2020)

Hal tersebut berbeda dengan permainan tradisional karena dimainkan secara berkelompok sehingga akan timbul interaksi dari setiap anak yang memainkannya. Interaksi yang ada akan memberikan keberhasilan tersendiri bagi anak-anak di dalam pergaulannya. Selain itu dengan seringnya anak-anak saling berinteraksi dalam bermain akan memberikan manfaat dari sisi perilaku sosial dan menjauhkan anak-anak dari sifat egoistis dan individualis (Nur & Asdana, 2020). Anak-anak Indonesia sebenarnya harus mampu mempertahankan permainan tradisional ini. Permainan tradisional bukan semata-mata permainan saja, didalamnya terdapat unsur budaya yang melekat kuat dan harus terus dilestarikan (Kasman & Mappanyukki, 2019). Sehingga dari berbagai penjelasan di atas maka tim PKM berencana untuk melaksanakan kegiatan dengan tema “Sosialisasi Permainan Tradisional Khas Makassar”..

## B. METODE PELAKSANAAN

PKM ini dilaksanakan dengan menerapkan 2 (dua) metode, yaitu metode ceramah dan metode praktek. Metode ceramah bertujuan untuk menjelaskan dan menceritakan terkait sejarah dan cara memainkan permainan tradisional yang akan disosialisasikan. Sedangkan metode praktek bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi mitra untuk memainkan atau mencoba permainan tradisional yang akan diperkenalkan. Yang menjadi mitra dalam PKM ini adalah siswa SMA Kartika Makassar. Dalam kegiatan PKM ini melibatkan anggota OSIS di SMA Kartika Makassar. Adapun permainan tradisional yang akan disosialisasikan dalam PKM ini adalah ma'boi, ma'dende, massantok, kelereng, asing, dan ma'cukke.

Dimana proses tahapan pelaksanaannya yaitu (1) melakukan komunikasi dengan pihak mitra terkait rencana kegiatan PKM yang akan dilaksanakan, (2) meminta surat perizinan pelaksanaan PKM kepada mitra, (3) Pelaksanaan kegiatan PKM dengan metode ceramah dan praktek lapangan, (4) Pembentukan ekstrakurikuler permainan tradisional, dan (5) Penyerahan alat permainan tradisional.

Adapun yang menjadi permasalahan sehingga dilaksanakannya kegiatan PKM adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya informasi dan sosialisasi permainan tradisional di sekolah-sekolah sehingga pengetahuan siswa terkait permainan tradisional sangat minim.
2. Ketergantungan anak-anak dan remaja pada permainan online khususnya di masa pandemi ini sehingga permainan tradisional yang merupakan bagian dari kepribadian bangsa semakin terlupakan
3. Kota Makassar yang merupakan salah satu kota terbesar di Indonesia tidak dapat terlepas dari kemajuan teknologi, sehingga anak-anak dan remaja lebih memilih bermain dengan permainan modern dibandingkan permainan tradisional.

Adapun manfaat dari pelaksanaan kegiatan PKM ini bagi mitra adalah sebagai berikut :

1. Melalui permainan tradisional melatih kekompakan dan kerja sama anak
2. Melalui permainan tradisional melatih kreatifitas anak. Karena untuk memainkannya diperlukan usaha dan kemandirian
3. Melalui permainan tradisional melatih anak untuk bersosialisasi. Karena permainan tradisional lebih menyenangkan apabila dimainkan secara berkelompok, sehingga anak-anak dapat berinteraksi satu sama lain dengan teman-temannya
4. Melalui permainan tradisional melatih perkembangan emosi anak. Karena permainan tradisional sebagian besar dimainkan dengan berkelompok sehingga melatih anak untuk bersikap toleran, empati, dan saling bekerja sama dengan temannya.
5. Melalui permainan tradisional mampu mengurangi ketergantungan anak terhadap permainan game online khususnya di masa pandemi Covid-19 ini.

6. Dengan melestarikan permainan tradisional berarti telah menjaga warisan bangsa
7. Melalui permainan tradisional memberikan ruang gerak atau melatih perkembangan motorik anak dibandingkan permainan online yang membuat anak menjadi lebih pasif dan lebih banyak terpaku dengan gadget.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di bulan Januari hingga Maret tahun 2022. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan bertempat di SMA Kartika Makassar. Adapun luaran yang ditargetkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah :

1. Setelah di laksanakan nya kegiatan PKM ini diharapkan adanya kegiatan ekstrakurikuler permainan di SMA Kartika Makassar demi pelestarian permainan tradisional khas Makassar yang merupakan bagian dari warisan budaya bangsa
2. Hasil dari kegiatan PKM ini dapat dipublikasikan di jurnal nasional agar bermanfaat bagi masyarakat luas khususnya bagi ilmu Pendidikan Jasmani dan Olahraga

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan kegiatan PKM ini mendapat sambutan yang luar biasa dari guru, siswa, dan siswa SMA Kartika Makassar. Pihak sekolah sangat berterima kasih dan mengapresiasi dengan adanya pelaksanaan kegiatan PKM ini. Para siswa merasa sangat senang dalam memainkan permainan tradisional yang disosialisasikan dalam kegiatan ini. Selain itu siswa juga merasa bangga dan bersemangat karena dapat melestarikan warisan budaya bangsa sekaligus mendapatkan media permainan yang menyenangkan dan penuh dengan aktifitas gerak dibandingkan dengan permainan yang ada di handphone atau game online.

Terlaksananya kegiatan PKM ini tidak terlepas dari berbagai hambatan-hambatan dan faktor pendukung. Adapun hambatan yang menjadi kendala dalam kegiatan pengabdian ini adalah adanya pandemi covid-19 sehingga membatasi ruang gerak tim dalam proses pelaksanaan kegiatan ini karena adanya peraturan PSBB yang diterapkan oleh pemerintah dan banyaknya kegiatan dari siswa selaku sasaran dalam kegiatan ini sehingga waktu pelaksanaan PKM ini sangat sempit.

Selain berbagai hambatan yang ada, pelaksanaan PKM ini dapat berjalan dengan baik karena adanya faktor pendukung. Apresiasi dan dukungan dari pihak sekolah yang sangat baik sehingga pelaksanaan dan perizinan kegiatan PKM ini menjadi lebih mudah, selain itu tingginya semangat dari siswa SMK Kartika Makassar dalam mengikuti kegiatan PKM ini mempermudah tim dalam proses pelaksanaan sosialisasi permainan tradisional khas Makassar ini.

### **D. KESIMPULAN**

Setelah pelaksanaan PKM ini beberapa kesimpulan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut :

1. Siswa semakin mengenal permainan tradisional khas Makassar
2. Wawasan siswa dan guru di SMK Kartika Makassar semakin luas terkait permainan tradisional khas Makassar.

3. Siswa mengetahui tentang sejarah dan cara memainkan permainan tradisional khas Makassar
4. Melalui permainan tradisional khas Makassar mampu memacu perkembangan motorik anak dibandingkan game online
5. Pihak sekolah sangat antusias dan menyambut positif kegiatan PKM permainan tradisional khas Makassar ini
6. Pelaksanaan kegiatan PKM ini semakin melestarikan permainan tradisional khas Makassar yang merupakan bagian dari warisan bangsa

## DAFTAR PUSTAKA

- Kasman, K., & Mappanyukki, A. A. (2019). PKM permainan tradisional Desa Taeng Kabupaten Gowa. Seminar Nasional Pengabdian ..., 52–53. <http://103.76.50.195/semnaslpm/article/view/10876>.
- Muzaki, A., & Chadis, C. (2021). Permainan Tradisional Di Kelurahan Meruyung Kecamatan Limo Kota Depok. Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(1), 79. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v4i1.8620>.
- Nasution, A. F., & Daulay, D. E. (2021). Sosialisasi Kegiatan Permainan Rakyat Dan Olahraga Tradisional Disekolah SMP Asy Syafi'iyah Internasional Medan. Journal Liaison Academia and ..., 1, 68–81. <http://j-las.lemkomindo.org/index.php/J-LAS/article/view/36>.
- Nur, H., & Asdana, M. F. (2020). Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar. Phinisi Integration Review, 3(1), 17–29.
- Riantika, I. T., Nugraha, A., & Muliastari, R. M. (2010). Laporan akhir pkm-pengabdian masyarakat judul kegiatan.
- Subiantoro, B., & Siti, D. (n.d.). PENDAHULUAN Latar Belakang Indonesia merupakan salah satu negara berkembang di Perkembangan teknologinya selalu up to date dan mengikuti perkembangan teknologi global , khususnya di Kota- Kota besar . Perkembangan teknologi ini orang-orang akan mulai meningkat.