PEMBANGUNAN KARAKTER PESERTA DIDIK: PENGKONDISIAN RAS MELALUI PEMANFAATAN POTENSI PERMAINAN TRADISIONAL BUGIS-MAKASSAR

Dimas Ario Sumilih

Program Studi Pend.Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial,
Universitas Negeri Makassar

e-mail: d.ariosumilih@gmail.com

ABSTRAK

Disadari bahwa bangsa Indonesia dihadapi pada permasalahan moralitas generasi muda yang bersumber dari karakter peserta didik. Pendidikan ilmu-ilmu sosial, khususnya antropologi, dapat mengambil peran dan memberikan sumbangan terhadap pembangunan karakter peserta didik dengan menggali potensi-potensi budaya. Salah satu potensi budaya yang menjadi minat perhatian antropologi adalah adanya permainan tradisional yang syarat akan nilai-nilai pembangunan karakter budaya bangsa. Permainan tradisional tersebar pada setiap masyarakat di belahan nusantara, termasuk Bugis-Makassar. Upaya pemanfaatan potensi permainan tradisional dalam pembangunan karakter peserta didik perlu ditumbuhkembangkan antara lain melalui pengkondisian RAS (*Recticular Activating System*). RAS dipandang mampu menjadi benteng dan pelindung yang membangun karakter peserta didik.

Kata kunci: *karakter, RAS (Recticular Activating System), permainan tradisional, potensi budaya.*

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia konon dikenal sebagai bangsa yang hebat, hal ini dibuktikan dengan adanya peradaban-peradaban masa lampau yang membanggakan. Bukti tentang kehebatan bangsa Indonesia antara lain nampak dalam beberapa kitab kuno yang berhasil disusun oleh bangsa ini pada masa lampau. Hal ini menunjukkan peradaban literasi yang luar biasa. Beberapa kitab kuno itu dapat disebutkan antara lain[1]: (1) Arjuna Wiwaha ditoreh pada Lontara

[1] Lihat http://www.anehdidunia.com/2015/11/kitab-kuno-bukti-kehebatan-indonesia.html (diakses 18 Oktober 2016) dan http://news.okezone.com/read/2016/02/23/340/1319074/kehebatan-indonesia-tercatat-dalam-lima-kitab-kuno-ini? (diakses 19 Oktober 2016).

berhuruf Bali kuno di abad ke-11 Masehi oleh Mpu Kanwa menggunakan ketika masa pemerintahan Prabu Airlangga (1019-1042 M). (2) Nagarakartagama yang ditulis Mpu Prapanca dalam syair kuno Jawa dipandang sebagai sumber valid masa Kerajaan Majapahit di bawah pemerintah Sri Rajasanagara atau dikenal sebagai Hayam Wuruk (1365 M). (3) Sutasoma yang digubah oleh Mpu Tantular juga berupa syair Jawa kuno pada masa kepemimpinan Hayam Wuruk. Di dalam kitab ini semboyan bangsa kita "Bhineka Tunggal Ika" tertulis pada abad ke-14. (4) La Galigo yang ditulis menggunakan huruf lontara kuno pada abad ke-13 dan 15 Masehi oleh bangsa Bugis kuno berisi tentang penciptaan manusia. Kitab ini disebutkan sebagai karya sastra paling panjang di dunia, berisi 6000 halaman dan 300.000 baris teks serta dipercaya digarap sebelum epik Mahabarata ditulis di India. Sebagian besar manuskrip asli La Galigo dapat diselamatkan dan disimpan rapi di Museum Leiden, Belanda. **(5)** Serat Centhini, yang dikenal juga sebagai Suluk Tambangraras merupakan karya sastra terbesar dalam kesusastraan Jawa Baru. Karya ini dihimpun oleh Pakubuwana ke-5 dan dibantu oleh tiga orang pujangga keraton dari segala budaya dan tradisi Jawa berisi tradisi dan ilmu pengetahuan yang ditulis dalam tetembangan.

Di samping peradaban literasi, tercatat pula bahwa bangsa Indonesia adalah bangsa yang besar dari sisi kemaritiman. Patut diduga, menurut para pakar sejarah maritim, perahu telah lama memainkan peranan penting di wilayah nusantara jauh sebelum berkembangnya tradisi literasi (tulis-menulis: prasasti dan naskah-naskah kuno). Sebaran nekara, kapak, dan bejana perunggu di berbagai tempat di Sumatera, Sulawesi bagian Utara dan Papua hingga Pulau Rote dapat memberikan gambaran adanya jaringan perdagangan antara nusantara dan Asia daratan. Bersinambung pada jaringan perdagangan antara nusantara dan India dengan adanya tembikar di Jawa Barat dan Bali yang diangkut melalui perahu atau kapal yang mengarungi samudera.[2] Robert Dick-Read menulis karya yang sempat diterjemahkan dalam bahasa Indonesia dan diterbitkan oleh Mizan (2008) dengan judul "Penjelajah Bahari, Pengaruh Peradaban Nusantara di Afrika".[3] Pada bagian awal karya tersebut, Dick-Read mencatat adanya indikasi pelaut bangsa Indonesia pernah menempati India Selatan pada era pra-Dravida (akhir 500 S.M.) dengan menggunakan kano bercadik. Bukti yang diungkapkannya berupa model kano umum di India diperkirakan adalah replikasi dari kano milik pelaut Indonesia. Dalam catatannya juga menerangkan hubungan pelaut Indonesia dengan kerajaan Romawi dan Yunani kuno. Indikasi yang dicatat adalah perjalanan rempah-rempah berupa kayu manis dan lada. Selanjutnya Dick-Read mulai menelusuri penjelajahan pelaut nusantara di benua Afrika. Indikasi yang menjadi petunjuk adalah kemiripan berbicara masyarakat Madagaskar yang diperkirakan berakar dari bahasa Austronesia yang mirip dengan bahasa pedalaman muara sungai Barito (Kalimantan) dan orang-orang Bajo. Relief pada dinding Candi Borobudur pun

[2] Lihat http://masadera.com/2016/02/13/masa-keemasan-peradaban-maritim-indonesia/ (diakses 18 Oktober 2016).

[3] Dicatat oleh Samsurizal Arsiti Tanjeng dalam lamannya http://kehidupanmanusiabugis.blogspot.co.id/2010/11/melacak-jejak-pelaut-nusantara.html (diakses 18 Oktober 2016).

menunjukkan tandanya kehebatan pelaut bangsa Indonesia pada masanya dengan peradaban perahu bercadik.

Kehebatan dan ketangguhan bangsa Indonesia tersebut tidak dapat terlepas dari proses pembentukan pribadi manusia yang unggul. Pribadi manusia ini dibentuk dan dibangun oleh budaya komunitas (baca: masyarakat) masa itu yang dapat digolongkan dalam proses pendidikan dalam pengertian luas.[4] Nilai dan karakterisasi dalam pendidikan menjadi kunci semangat membangun peradaban hebat. Banyak simbolisasi yang patut dipelajari dalam proses pendidikan yang maha luas. Permainan tradisional merupakan salah satu sarana membangun nilai dan karakterisasi khususnya pada anak-anak yang didik.[5] Permainan tradisional ini pun tumbuh dan berkembang pada lapisan-lapisan masyarakat bangsa Indonesia.

Bukti kehebatan bangsa Indonesia yang tidak dapat diragukan lagi itu sekarang menjadi warisan leluhur budaya bangsa yang sangat bernilai tinggi. Warisan tersebut adalah milik kita, sebagai generasi penerus yang harus dengan sadar sekaligus percaya diri atas potensi bangsa yang hebat ini. Dalam ilmu-ilmu sosial dan humaniora, khususnya antropologi, atau ilmu-ilmu yang serumpun dengannya, misalnya arkeologi, etnologi, dikenal pula istilah *cultural heritage*. *Cultural heritage* inilah yang kemudian kita dapat menyebut sebagai warisan budaya.

Kondisi bangsa Indonesia sekarang ini agaknya berbeda dan jauh berkembang, namun sayangnya perkembangan dan pertumbuhan bangsa ini dirasakan oleh banyak pihak kurang diikuti dengan perkembangan dan pertumbuhan moralitas generasi muda. Hal ini dapat ditunjukkan antara lain dengan seringnya kita temui berita terjadinya konflik horisontal yang sangat rentan bermuara pada isu-isu SARA (suku, agama, ras, dan antargolongan). Tindakan kekerasan dan main hakim sendiri dipicu oleh maraknya kriminalitas, begal, penodongan, dan sejenisnya. Perkelahian di kalangan pelajar pun marak, ditambah perilaku vandalisme dan beberapa bentuk kenakalan remaja. Demo dan aksi mahasiswa yang tidak lagi bermaksud menyuarakan kepentingan bangsa namun kini telah banyak ditunggangi aneka ragam kepentingan dan cenderung menampakkan kebringasannya yang tidak pantas menderminkannya sebagai anak bangsa yang akademis. Kekerasan orang tua terhadap anak dan sebaliknya, demikian halnya etika anak terhadap guru. Diberitakan guru dianiaya oleh muridnya dan bahkan ikut terlibat pula orang tua muridnya. Kebobrokan yang menambah kelamnya moralitas generasi muda adalah maraknya pornografi,

---

[4] Pendidikan tidak boleh hanya dipahami sebagai persekolahan. Persekolahan merupakan sebagian kecil dari proses pendidikan yang sesungguhnya.

[5] D. Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana. (Hal. 113) mencatat bahwa melalui permainan dapat menumbuhkan kemampuan sosialisasi dan memungkin adanya tumbuh kembang interaksi sosial yang positif. Melalui permainan pula dapat meningkatkan potensi kreativitas yang penting bagi kecakapan hidup bersosial. Bahkan melalui permainan ini akan melatih keseimbangan emosional karena terciptanya suasana gembira, senang, namun sekaligus juga tegang, tidak puas, namun harus sportif karena pasti ada kemenangan dan kekalahan dalam permainan tersebut.

minum-minuman keras, dan narkoba. Darmiyati Zuchdi[6] mencatat fenomena kehidupan generasi muda bangsa yang sedemikian rupa ini menunjukkan kualitas moral sebagian masyarakat Indonesia yang rendah. Bahkan dapat dicatat pula tidak sedikit di antara generasi muda di Indonesia terjangkit penyakit senangnya berhura-hura, cenderung tidak disiplin, tidak mau bekerja keras, dan menggilai produk luar negeri. Jika dikaitkan dengan karakter dan jati diri bangsa, hal ini menggambarkan keroposnya kepribadian dan karakter bangsa ini. Juwono Sudarsono[7] dengan tegas dan keras memberikan vonis bahwa "bangsa Indonesia sedang terkontaminasi virus disintegrasi sosial, budaya, dan keagamaan".

Realita kelabu kehidupan generasi muda bangsa Indonesia di atas menarik disajikan dan disoroti, karenanya dipandang sebagai permasalahan bangsa. Hal ini penting dan dapat dicermati dari sisi bangunan karakter bangsa. Pondasi dari bangunan ini dapat kita sepakati terletak pada proses pendidikan, yang dapat kita pahami merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.[8] Dengan demikian moralitas dibangun dari pondasi karakter peserta didik.

Salah satu potensi budaya yang menjadi minat perhatian antropologi adalah adanya permainan tradisional yang syarat akan nilai-nilai pembangunan karakter budaya bangsa. Hal ini menarik karena di samping permainan tradisional merupakan pengetahuan tradional yang harus ditumbuhkembangkan, permainan ini memiliki banyak nilai dasar yang jika ditelusuri sangat bersinggungan dengan kepentingan pembangunan karakter. Permainan tradisional melibatkan relatif banyak orang, sehingga mampu menumbuhkan semangat kebersamaan, membangun interaksi sosial, dan menumbuhkan solidaritas. Permainan tradisional juga syarat akan nilai-nilai luhur, terkandung di dalamnya pesan moral. Permainan tradisional tersebar pada setiap masyarakat di belahan nusantara, termasuk Bugis-Makassar. Upaya pemanfaatan potensi permainan tradisional dalam pembangunan karakter peserta didik perlu dikembangkan antara lain melalui pengkondisian RAS (*Recticular Activating System*). RAS dipandang mampu menjadi benteng dan pelindung yang membangun karakter peserta didik.

Oleh karena itu makalah ini bermaksud menyajikan paparan tentang pembangunan karakter peserta didik dengan melakukan pengkondisian RAS melalui pemanfaatan potensi permainan tradisional Bugis-Makassar.

---

[6] Lihat Darmiyati Zuchdi. 2009. *Pendidikan Karakter: Grand Design dan Nilai-Nilai Target.* Yogyakarta: UNY Press. (Hal. 39-40).

[7] Lihat Juwono Sudarsono. 2008. "Pendidikan, Kemanusiaan, dan Peradaban", dalam *Landasan dan Arah Pendidikan Nasional Kita.* Soedijarto (Ed.). Jakarta: Kompas. (Hal. xxi).

[8] Lihat Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

KARAKTER DAN WARISAN LELUHUR BUDAYA BANGSA

Karakter dan Manusia yang Berkarakter

Dalam kehidupan keseharian kita biasa mendengar istilah karakter disebutkan oleh beberapa orang di sekitaran. Di kalangan akademik, khususnya yang tertarik pada bidang-bidang pendidikan dan kebudayaan istilah ini pun banyak didefinisikan, didiskusikan, bahkan ditelusuri dan dikaji secara mendalam. Nuraida[9] menyebutkan secara etimologis kata karakter (*character*, b. Inggris) berarti mengukir (*verb*) dan sifat kebajikan (*noun*). Akar kata "karakter" ditelusuri dari kata Latin *kharakter*, *kharassein*, dan *xharax*, yang mengandung makna *tool for marking*, *to engarave*, dan *pointed stake*. Pada abad ke-14 kata-kata ini mulai digunakan dalam bahasa Perancis, yaitu "*carcter*". Kemudian barulah masuk dalam bahasa Inggris "*character*", sebelum akhirnya menjadi bahasa Indonesia "karakter". Alwisol[10] menjelaskan bahwa karakter merupakan penggambaran tingkah laku dengan menonjolkan nilai (benar-salah, baik-buruk), baik secara eksplisit maupun implisit. Mardia[11] dalam catatan kakinya mengungkap karakter sebagai aspek kepribadian yang melahirkan akuntabilitas (tanggung jawab dalam menghadapi tantangan dan mengendalikan impuls).

Abin Syamsuddin Makmun[12] memberikan pengertian karakter sebagai konsekuen atau tidaknya dalam memahami etika, perilaku, dan konsisten atau tidaknya dalam memegang pendirian atau pendapat. Sementara menurut Pusat Bahasa Depdiknas[13] karakter dapat dipahami sebagai bawaan, hati, jiwa, kepribadian, karakter dan akhlak mulia, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, tempramen, dan watak. Berkarakter adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, dan berwatak. Manusia yang berkarakter baik atau unggul adalah manusia yang mengusahakan dirinya untuk senantiasa melakukan hal-hal yang terbaik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dirinya, sesamanya, lingkungannya, bangsa dan negaranya, bahkan dunia internasional pada umumnya dengan mengoptimalkan potensi pengetahuan dirinya yang disertai kesadaran, emosi, dan motivasi.

Dari beberapa pengertian di atas dapat diperoleh simpulan bahwa istilah "karakter" menunjukkan suatu hal yang menciri dan positif untuk membangun sikap atas dasar konsepsi nilai kebenaran, kebaikan, kebajikan, kepatutan, dan akhlak mulia. Manusia berkarakter adalah manusia yang mampu menghasilkan keunggulan-keunggulan dalam pribadinya sehingga ia dapat menyadari kekuatan

---

[9] Lihat Nuraida. 2012 "Strategi Pengembangan Karakter Peserta Didik", dalam *Pendidikan Holistik Pendekatan Lintas Perspektif*. Jejen Musfah (Ed.). Jakarta: Kencana. (Hal. 223).

[10] Lihat Alwisol. 2014. *Psikologi Kepribadian.* Malang: UMM Press. (Hal. 7).

[11] Lihat Mardia. 2012. "Pendidikan Holistik Berbasis Karakter: Tata Kelola Pendidikan Islam di Tengah Kompleksitas", dalam *Pendidikan Holistik Pendekatan Lintas Perspektif*. Jejen Musfah (Ed.). 2012. Jakarta: Kencana. (Hal. 223).

[12] Lihat Abin Syamsuddin Makmun. 2003. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

[13] Sebagaimana dikutip Pupuh Fathurrohman, dkk. 2013. *Pengembangan Pendidikan Karakter.* Bandung: PT. Refika Aditama. (Hal. 17).

dirinya sebagai potensi dan modal memaksimalkan kekuatan itu untuk eksistensi hidup dalam arena yang penuh tantangan serta menampilkan sisi kemanusiaan yang tangguh.

Warisan Leluhur Budaya Bangsa

Warisan leluhur adalah hasil peninggalan-peninggalan generasi masa lalu. Tidak dapat dipungkiri bahwa peninggalan-peninggalan itu ada kalanya positif dan ada pula kalanya negatif. Kemampuan menghasilkan karya literasi, kepandaian membangun konstruksi perahu atau kapal yang dapat mengarungi samudera lintas benua, keahlian berdagang dan kecakapan berinteraksi, kesantunan budi dan kesopanan perilaku yang dapat menarik bangsa lain untuk berinteraksi, ini merupakan warisan-warisan positif. Namun di sisi lain, misalnya: perdebatan harta waris dan perselisihan keluarga raja yang dapat menghancurkan tatanan kerajaan, tumbuhnya jiwa sukuisme yang lebih mengagungkan sukunya sendiri namun memandang rendah suku lainnya dapat memicu perselisihan antarbangsa, ini merupakan contoh peninggalan yang negatif. Namun baik hal yang positif maupun negatif tersebut harus ditelusuri, dikaji, dan dipelajari sebagai modal dasar menapak masa depan. Warisan yang positif dapat ditumbuhkembangkan sementara peninggalan yang negatif dapat diambil pelajaran bagi kita untuk semakin berhati-hati, tidak mengulang kembali, serta mengambil celah pembelajaran agar lebih matang dalam mengambil keputusan bersikap dan berperilaku menyongsong masa depan.

Warisan peninggalan leluhur bangsa merupakan sumber pembelajaran yang baik bagi generasi penerusnya.[14] Kemudian perlu kita ulas, apakah pengertian dari warisan leluhur budaya bangsa itu. Arwan & Heddy[15] menerangkan warisan leluhur budaya bangsa sebagai warisan budaya, peninggalan budaya, pusaka budaya, atau *cultural heritage* yang merupakan seperangkat simbol kolektif yang diwariskan oleh generasi-generasi sebelumnya (baca: leluhur) dari kolektivitas pemiliknya. Perangkat simbolik itu dapat berupa benda-benda fisik, pola-pola perilaku, dan pandangan hidup serta sistem nilai.

Memperhatikan bukti-bukti kehebatan bangsa Indonesia yang telah disebutkan di atas, maka warisan budaya ini dapat dipilah menjadi dua, yaitu: (1) warisan budaya yang tergolong *tangible*, merupakan warisan leluhur bangsa yang berwujud benda dapat disentuh atau dipegang, dan (2) warisan budaya yang tergolong *intangibel*, merupakan warisan leluhur bangsa yang tidak berwujud benda sehingga tidak dapat disentuh atau dipegang.[16] Warisan leluhur yang kedua ini berupa konsep-konsep, pola gagasan dan imajinasi yang bernilai luhur.

---

[14] Lihat Dyah Hidayati. 2014. "Melacak Jejak Cinta Tanah Air dan Bangsa Pada Tradisi Megalitik Nias Selatan", dalam *Arkeologi dan Karakter Bangsa*. Aditya Pratama (Penyunting). Yogyakarta: Penerbit Ombak.

[15] Lihat Arwan Tuti Artha & Heddy Shri Ahimsa-Putra. 2004. *Jejak Masa Lalu Sejuta Warisan Budaya.* Yogyakarta: Kunci Ilmu. (Hal. 35).

[16] Lihat Edi Sedyawati. 2014. *Kebudayaan di Nusantara.* Depok: Komunitas Bambu. (Hal. 17).

Dengan demikian, warisan leluhur budaya bangsa merupakan modal bahkan pondasi yang potensial untuk membangun suatu bangsa yang berkemajuan dan berkeadaban. Warisan leluhur budaya bangsa juga merupakan ciri penanda yang mengindikasikan identitas. Melalui warisan leluhur budaya bangsa ini, kita memiliki arah jelas dan tegas untuk menatap masa depan, karena pada dasarnya perjalanan hidup ini pula meneruskan perjuangan-perjuangan cita-cita leluhur kita.

Potensi Warisan Leluhur Budaya Bangsa dan Pendidikan Karakter

Pentingnya potensi warisan leluhur budaya bangsa dalam konteks pendidikan karakter diuraikan antara lain oleh M. Hatta Rajasa.[17] Menurutnya, pendidikan memiliki fungsi dalam tiga inti yang mendasari dan menciri, yaitu: (1) pendidikan sebagai arena reaktivasi karakter luhur bangsa Indonesia, (2) pendidikan sebagai sarana untuk membangkitkan suatu karakter bangsa dan sekaligus memobilisasi potensi domestik untuk meningkatkan daya saing bangsa, dan (3) pendidikan sebagai sarana untuk menginternalisasi reaktivasi sukses budaya masa lampau dan karakter inovatif serta kompetitif. Tidak dapat dipungkiri, sebagaimana telah disebutkan beberapa bukti kehebatan bangsa Indonesia pada pendahuluan makalah ini, bahwa secara historis bangsa kita memiliki karakter kepahlawanan, nasionalisme, dan sifat heroik, semangat kerja keras, serta berani menghadapi tantangan. Kerajaan-kerajaan nusantara di masa lampau dapat menjadi bukti keberhasilan pembangunan karakter dengan menghasilkan tatanan kehidupan masyarakat komunitasnya yang maju (pada zamannya), berbudaya, dan berpengaruh (atau dapat dikatakan pula berdaya saing yang tinggi). Ini adalah warisan leluhur budaya bangsa yang merupakan modal budaya bangsa Indonesia.

Dicatat pula beberapa contoh nyata yang menunjukkan bukti bahwa karakter bangsa yang kuat berperan besar dalam mencapai tingkat keberhasilan dan kemajuan suatu bangsa, dan tingkat kemajuan ini menggambarkan peradaban dan kemanusiaan bangsa tersebut. Pada 1970-an, negeri Cina tidak lebih makmur dengan Indonesia, namun dalam kurun waktu kurang dari tiga puluh tahun, melalui modal dasar warisan budaya leluhur mereka yang syarat akan disiplin dan kerja keras, Cina bisa berhasil membangun kemajuan bangsanya. Budaya disiplin baja dari leluhur mereka mampu menekan korupsi di kalangan birokrasi. Modal dasar semangat kerja keras menjadikan mereka pun tidak hanya sekedar mampu memproduksi teknologi, namun mampu pula mengekspor teknologi menengah bahkan teknologi tinggi. Bukti nyata lain adalah India. Saat ini India berhasil menjadi salah satu negara yang sanggup berswasembada pangan. Keberhasilan ini sungguh membanggakan karena didorong oleh adanya karakter warisan leluhur budaya bangsanya, yang dikenal dengan semangat *swadeshi*, yaitu semangat kemandirian. Kebutuhan-kebutuhan keseharian seperti sabun mandi, hingga kebutuhan tingkat lanjut seperti mobil, mesin industri, dan bahkan pesawat

[17] Lihat tulisan M. Hatta Rajasa. 2007. *Membangun Karakter Bangsa dan Kemandirian Bangsa*.http://www.setneg.go.id/index.php?option=com_content&task=view&id=529&itemid=116 (diakses 17 Oktober 2016).

terbang, India mampu menciptakannya. Walaupun kualitas produksi India tidak sebagus katakanlah produk Jepang dan Barat, namun kemandiriannya mampu menekan ketergantungan India terhadap produk impor. Hutang luar negeri India pun nyaris tidak ada.[18]

Pendidikan karakter memerlukan adanya *moral absolute* yang harus ditanamkan sejak anak-anak. *Moral absolute* tidak hanya sekedar "mana yang baik" dan "mana yang buruk", melainkan juga di dalamnya membangun *habituation*, atau kebiasaan.[19] *Moral absolute* dapat diperoleh dari nilai-nilai leluhur budaya bangsa sebagai pondasinya. Dengan demikian sangatlah jelas dipahami bersama adanya keterkaitan dan keterikatan antara warisan luhur budaya bangsa dengan pendidikan karakter. Kemandirian dan keunggulan bangsa mampu ditumbuhkan melalui potensi sumber daya budaya yang dimiliki oleh bangsa itu sendiri, sehingga mampu mengkarakterisasi dan menciri, serta menunjukkan keberadaban umat bangsa yang tangguh.

PERMAINAN TRADISIONAL BUGIS-MAKASSAR DAN WARISAN LELUHUR BUDAYA BANGSA

Permainan Tradisional Sebagai Warisan Leluhur

Permainan tradisional merupakan salah satu dari sekian banyak warisan leluhur budaya bangsa kita. Ruslin Badu[20] menegaskan bahwa bermain merupakan suatu proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya. Melalui proses bermaian, anak akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman tentang segala sesuatu. Manfaat dari bermain antara lain: (1) akan menumbuhkan anak untuk melakukan eksplorasi, (2) melatih pertumbuhan fisik dan imajinasi, (3) memberikan peluang yang luas untuk berinteraksi dengan orang dewasa dan teman-teman lainnya, (4) mengembangkan kemampuan berbahasa dan menambah kosakata, dan (5) menjadikan suasana belajar yang dilakukan sebagai belajar yang menyenangkan. Ken Achroni[21] menjelaskan bahwa bermain memberikan manfaat yang banyak untuk tumbuh kembang anak, seperti: (1) mampu mengembangkan kecerdasan intelektual, (2) mengembangkan kemampuan motorik halus dan kasar, (3) meningkatkan kemampuan konsentrasi, (4) memecahkan masalah, dan (5) aktivitas yang menyehatkan. Hal senada dikemukakan oleh Rogers & Sawyer's

---

[18] Data dukungan warisan luhur budaya menjadi modal dasar kemajuan suatu bangsa dibuktikan dengan kemajuan dan kemandirian bangsa Cina dan India ini dicatat oleh Masnur Muslich. 2013. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional.* Jakarta: Bumi Akasara. (Hal. 5-6, 35).

[19] Lihat Pupuh Fathurrohman, dkk. *Op. cit.* (Hal. 74).

[20] Lihat Ruslin Badu. http://repository.ung.ac.id/get/simlit_res/1/223/Pengembangan-Model-Pelatihan-Permainan-Tradisional-Edukatif-Berbasis-Potensi-Lokal-dalam-Meningkatkan-Kemampuan-dan-Keterampilan-Orang-Tua-Anak-Usia-di-Paud-kota-Gorontalo.pdf (diakses 15 Oktober 2016).

[21] Lihat Keen Achroni. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional.* Yogyakarta: Javalitera.

yang dikutip kembali oleh Iswinarti[22] bahwa bermain memiliki nilai penting antara lain: (1) meningkatkan kemampuan *problem solving* (mengatasi masalah), (2) menstimulasi (merangsang) perkembangan bahasa dan kemampuan verbal, (3) mengembangkan keterampilan sosial, dan (4) merupakan wadah pengekspresian emosi.

Berdasar uraian di atas, maka dapat kita ketahui bahwa aktivitas bermain memiliki manfaat yang luar biasa termasuk dalam membangun karakter. Dikaitkan dengan potensi warisan leluhur budaya bangsa, maka aktivitas bermain didasarkan pada permainan-permainan warisan leluhur bangsa kita. Permainan ini kemudian dikenal dengan istilah permainan tradisional. Ken Achroni[23] mengutip pandangan Dananjaya bahwa suatu permainan dapat digolongkan sebagai permainan tradisional jika memenuhi beberapa syarat, antara lain: (1) bentuk permainan anak (bahkan dapat pula usia remaja dan dewasa) yang beredar secara lisan dan kolektif, (2) berbentuk tradisional yang diwariskan turun-temurun, dan (3) memiliki banyak variasi.

Ruslin Badu[24] menyebutkan manfaat permainan tradisional, antara lain: (1) lebih hemat, mudah dibuat, dan bahan-bahan bakunya ada di lingkungan sekitar, (2) dapat melatih kreativitas anak untuk menciptakan sendiri alat permainan tradisional, (3) menyenangkan dan dapat menumbuhkan sportivitas, kerjasama, keuletan, ketekunan, kedisiplinan, etika, kejujuran, kemandirian, dan kepercayaan diri, (4) budaya lokal yang perlu dilestarikan. I Misbach[25] melakukan penelitian permainan tradisional dan mencatat sedikitnya ada 8 (delapan) aspek perkembangan yang dapat ditumbuhkan melalui permainan tradisional, yaitu:

a. Aspek motorik, bahwa permainan tradisional dapat melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus.
b. Aspek kognitif, bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan imajinasi, kreativitas, pemecahan masalah, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual.
c. Aspek emosional, bahwa permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media katarsis emosional dan mengasah empati serta pengendalian diri.
d. Aspek bahasa, bahwa permainan tradisional menumbuhkan pemahaman tentang konsep-konsep nilai.
e. Aspek sosial, bahwa permainan tradisional mengkondisikan anak dapat menjalin relasi, bekerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, dan bahkan melatih keterampilan sosialisasi serta peran dengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat secara umum.

---

[22] Lihat Iswinarti. 2010. "Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar", dalam *Naskah Publikasi.*www.google.com (Hal. 6). (Diakses 15 Oktober 2016).

[23] Lihat Ken Achroni. *Op. cit.*

[24] Lihat Ruslan Badu. *Op. cit.*

[25] Lihat I. Misbach. 2006. "Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa", dalam *Laporan Penelitian.* Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak diterbitkan. (Hal. 7).

f. Aspek spiritual, bahwa permainan tradisional dapat pula membawa anak untuk menyadari keterhubungannya dengan sesuatu yang bersifat Maha Agung (transendental).
g. Aspek Ekologis, bahwa permainan tradisional memfasilitasi anak untuk memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
h. Aspek Nilai Moral, bahwa permainan tradisional memfasilitasi anak untuk menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu (leluhur) kepada generasi selanjutnya.

Dengan demikian dapat kita pahami manfaat-manfaat dari kegiatan bermain bagi pembangunan karakter anak-anak, generasi muda penerus bangsa. Permainan tradisional adalah salah satu warisan leluhur budaya bangsa yang memiliki potensi strategis dapat dimanfaatkan dalam upaya memantapkan membangun karakter jati diri bangsa Indonesia yang memiliki kehabatan dan keunggulan. Sebagaimana telah terbukti pada kejayaan-kejayaan masa lampau bangsa ini yang dapat melahirkan karya literasi, maupun teknologi maritim, dan kehebatan-kehebatan lainnya.

Permainan Tradisional Bugis-Makassar

Telah disebutkan di atas bahwa permainan tradisional diwariskan secara turun-temurun dan memiliki banyak variasi. Dika Prasetyo Wibisono[26] telah menulis buku yang bagus tentang permainan tradisional Sulawesi Selatan. Patut dihargai atas prestasinya tersebut, dia menyebutkan 25 (dua puluh lima) variasi permainan tradisional yang tumbuh dan berkembang di Sulawesi Selatan, yaitu: (1) *maccukke*, (2) *santo'*, (3) *ma' dende*, (4) *ma' longga*, (5) *mattojang*, (6) *mallogo*, (7) *marraga*, (8) *makkatto*, (9) *tingko-tingko*, (10) *majekka*, (11) *ma' boi*, (12) *mariringgo*, (13) *massampek*, (14) *akmemu-memu*, (15) *abbatu samba*, (16) *gallak-gallak*, (17) *aklobang*, (18) *akbombo-bombo*, (19) *baguli*, (20) *lambasena*, (21) *ma' benteng*, (22) *belkan*, (23) *mappasajang*, (24) *magguleceng*, dan (25) *maggasing*.

Dalam pengantar bukunya, Dika Prasetyo Wibisono menulis beberapa kalimat yang menggelitik bagi para pemerhati kebudayaan, dan tentu saja termasuk pencermat pendidikan, khususnya di Sulawesi Selatan. Berikut penulis kutip langsung:

> ... . Bukankah ini menunjukkan betapa kuatnya nuansa kebersamaan dalam masyarakat kita dan persatuan yang ditimbulkan dari permainan-permainan tradisional tersebut? Bila kita sebagai bagian dari masyarakat tidak mempedulikannya, bukan tidak mungkin semua itu akan hilang dalam hitungan tahun pada jari kita.
>
> *Mengenal Permainan Tradisional Sulawesi Selatan* ibarat oase kesadaran bagi kita untuk berupaya lebih keras melestarikan permainan-permainan tradisional Sulawesi Selatan yang mulai terlupakan, terkikis dari ingatan.[27]

Jika ditinjau dari pelestarian nilai budaya sebagai warisan leluhur budaya bangsa, maka sudah saatnya kita menjaga permainan tradisional Bugis-Makasar

[26] Baca buku karya Dika Prasetyo Wibisono. 2015. *Mengenal Permainan Tradisional Sulawesi Selatan.* Makassar: Arus Timur.
[27] *Ibid.* (Hal. vii).

dari derasnya arus pertumbuhan dan perkembangan teknologi, karena permainan tradisional Bugis-Makassar merupakan satu bagian dari aset pondasi modal budaya bangsa Indonesia yang sangat tinggi nilainya. Dan jika ditinjau dari pembangunan karakter bangsa, maka sudah saatnya pula kita menyadari bahwa pembangunan karakter tumbuh dan kembang dari nilai-nilai tradisi yang luhur akan memantapkan jati diri sekaligus membentuk manusia unggul. Karena itu pula, permainan tradisional sebagai salah satu warisan leluhur budaya bangsa memiliki potensi emas untuk membangun karakter. Permainan tradisional Bugis-Makassar turut menyumbang pembangunan karakter tersebut. Dalam makalah ini akan dibatasi pada permainan *akmemu-memu* dan *mallogo*.

RAS (*RECTICULAR ACTIVATING SYSTEM*) DAN PEMBANGUNAN KARAKTER

Manusia dan Keunikannya (Antropologi)

Ilmu yang mempelajari secara detail tentang makhluk yang bernama "manusia" khususnya ditelusuri oleh antropologi. T. Jacob, seorang professor yang membidangi antropologi ragawi pada Universitas Gadjah Mada, memahami antropologi yang pertama-tama memberikan konsep manusia seutuhnya. Antropologi meninjau manusia secara secara populasional dalam waktu dan ruang, dan interaksi antara genetika dan lingkungan yang mempengaruhinya, termasuk interaksi antara biologi dan budaya.[28] Merupakan kajian ilmu pengetahuan dan disiplin yang cukup unik, seunik manusia sebagai obyek kajiannya itu sendiri.

T. Jacob menerangkan dalam diagram[29] bahwa manusia dapat dipelajari dari unsur yang paling kecil berupa *zarrah subatomis*, yang secara berurutan tumbuh dan berkembang menjadi atom, molekul, *organella*, sel, jaringan, organ, sistem, organisme. Sampai pada organisme ini manusia ditinjau secara individual atau biofisikokimiawi. Kemudian organisme ini akan lahir dalam lingkungan utama dan pertama, yaitu keluarga, kemudian secara berurutan tumbuh dan berkembang menjadi komunitas, subkultur, masyarakat nasional, sistem supranasional, spesies, *biocoenosis*, dan ekosistem. Mulai organisme sampai pada ekosistem inilah manusia ditinjau secara masyarakat dan populasi atau biososiokultural.

T. Jacob menerangkan karakteristik manusia yang benar-benar unik secara bioantropologi.[30] Menurutnya manusia adalah "makhluk gelisah", karena kegelisahannya tidak kunjung surut dan habis, ia selalu mencari dan merancang yang ditujukan untuk kenyamanan hidupnya. Maka manusia selalu tidak akan pernah puas, selalu memikirkan sesuatu, mencipta, bermain, dan mencoba. Jacob mengindikasikan hal tersebut disebabkan karena faktor-faktor biologis, yaitu: (1) otak manusia relatif besar, (2) manusia lahir relatif prematur, artinya sebelum ia

[28] Lihat T. Jacob. 1999/2000. *Buku Bacaan Antropologi Biologis*. Etty Indriati (Ed.). Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Depdiknas. (Hal. 6-7).
[29] Ibid., (Hal. 14).
[30] Lihat T. Jacob. 2006. *Manusia Makhluk Gelisah Melalui Lensa Bioantropologi*. Surakarta: UMS Press. (Hal. v)

dapat berdiri, melihat dan mendengar, sistem badannya belum sempurna berkembang, (3) manusia memerlukan asuhan orang tua untuk beberapa sampai ia dapat mandiri, (4) manusia mengalami proses fetalisasi, yaitu sebagian hidup rahim dialaminya di luar badan induknya dalam "kepompong keluarga", dan (5) sebagai akibat dari otaknya yang besar dan masa asuhan yang lama, maka umurnya menjadi lebih panjang dibandingkan dengan hewan menyusu yang lain.

Hal yang senada tentang keunikan makhluk manusia juga dikemukakan oleh Achmad Sanusi bahwa tubuh manusia memang lemah. Namun di balik kelemahan manusia itu, ia memiliki kecerdasan.[31] Kecerdasan manusia itu mampu menciptakan alat-alat yang dapat membantu mempermudah hidupnya serta meningkatkan kemampuan tubuhnya. Alat-alat itu dapat mengangkat dan memindahkan benda yang beratnya melebihi berat dirinya. Kemampuan membuat alat-alat itu kemudian disebut dengan teknologi. Karena teknologi itu hasil rekayasa dari ciptaan gagasan manusia, dan jika kita kaitkan pandangan T. Jacob tentang konsepsi "manusia gelisah", maka teknologi lahir dari kegelisahan manusia, maka inilah yang dimaksud dengan kebudayaan.

Patut disadari keunikan manusia ini sebagai rahmat dari Tuhan Yang Maha Esa untuk disyukuri. Keunikan manusia ini sekaligus menunjukkan potensinya. Dalam makalah ini satu keunikan manusia yang akan dipelajari adalah adanya RAS, yaitu *Recticular Activating System*. Setiap manusia memiliki potensi ini, dan potensi ini memiliki keterkaitan erat dengan pembangunan karakter bagi manusia itu sendiri.

RAS Sebagai Potensi Membangun Karakter Peserta Didik

RAS (*Recticular Activating System*) berkaitan dengan program pikiran manusia. Tulisan Mahfud dapat ditelusuri untuk memahami RAS.[32] Menurutnya, anak sampai usia 3 tahun, "pikiran sadar" belum bekerja, sementara RAS terbuka. Usia anak 3-6 tahun, "pikiran sadar" mulai bekerja, sementara RAS tidak menolak. Kemudian pada usia anak 8 tahun ke atas, "pikiran sadar" mulai aktif bekerja, namun RAS mulai tertutup.

Jika kita pahami, berarti kondisi anak sampai usia 3 tahun karena RAS terbuka sehingga "pikiran bawah sadar" dapat bekerja dengan maksimal, namun "pikiran sadar" belum bekerja. Pada usia anak 3-6 tahun, "pikiran sadar" sudah mulai bekerja, namun RAS belum menolak atau dengan kata lain masih terbuka, sehingga "pikiran bawah sadar" pun masih menerima. Akan tetapi setelah usia 8 tahun ke atas, "pikiran sadar" bekerja, sementara RAS tertutup, sehingga "pikiran bawah sadar" tidak lagi menerima masukan.

Dikaitkan dengan upaya membangun karakter peserta didik, kondisi "pikiran bawah sadar" inilah yang perlu dimasuki. Karena kita sepakat bahwa karakter itu menciptakan *moral absolute* dan membangun *habituation*, atau

[31] Lihat Achmad Sanusi. 2015. *Sistem Nilai*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia. (Hal. 47-48).

[32] Selanjutnya dapat dibaca pada Mahmud. 2011. "Pola Pikir PNS (*Mind Setting*)", dalam *Materi Diklat Prajabatan Golongan III*. Semarang: Balai Diklat Kementerian Agama. Sebagaimana juga dikutip oleh Andi Prastowo. 2015. *Pembelajaran Konstruktivistik-Scientific Untuk Pendidikan Agama di Sekolah/Madrasah*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. (Hal. 133-137).

kebiasaan, maka kuncinya adalah masuknya informasi pada "pikiran bawah sadar", karena pikiran ini akan membawa pada pembiasaan diri. Pada kondisi inilah RAS mengambil peranannya.

PENGKONDISIAN RAS (*RECTICULAR ACTIVATING SYSTEM*) MELALUI PEMANFAATAN POTENSI PERMAINAN TRADISIONAL BUGIS-MAKASSAR

Pengkondisian RAS

RAS sebagaimana telah diuraikan di atas, harus dikondisikan. Maksud dari pengkondisian RAS adalah upaya membuka RAS sehingga dia mampu mengirim informasi kepada "pikiran bawah sadar" sehingga dapat membangun *habituation*, atau kebiasaan. Inilah dasar bangunan pendidikan karakter. Agar nilai-nilai yang mengkaraterisasi itu dapat tertanam dengan baik dan benar, maka perlu informasi-informasi nilai itu tidak hanya sebatas masuk dalam "pikiran sadar" namun mampu menerobos "pikiran bawah sadar".

Andri Hakim[33] menyarankan adanya proses hipnosis agar mampu membuka RAS dan dengan demikian "pikiran bawah sadar" dapat menerima informasi. Cara yang ditempuh melalui 3 (tiga) tahap, yaitu: relaksasi, fokus pikiran, dan komunikasi bawah sadar. Relaksasi memberikan suasana dan kondisi yang sedemikian rupa sehingga terciptanya nuansa santai, rilaks, menyegarkan, dan menyenangkan. Fokus pikiran adalah pemusatan perhatian pada hal yang diperhatikan, dan/atau didengarkan, dan/atau dilakukan. Fokus pikiran ini akan mampu memindahkan gelombang dari satu orang ke orang yang lainnya. Dengan demikian akan terbangun komunikasi bawah sadar antar orang satu ke orang yang lainnya. Pengkondisian seperti ini dipahami mampu membuka RAS.

Permainan Tradisional Bugis-Makassar dan Nilai-Nilai Pembangunan Karakter

Telah di sebutkan di atas sedikitnya ada 25 (dua puluh lima) variasi permainan tradisional yang tumbuh dan berkembang di Sulawesi Selatan, namun dalam makalah ini akan disajikan 2 (dua) di antaranya yang merupakan variasi permainan tradisional Bugis-Makassar, yaitu: *akmemu-memu* dan *mallogo*.

a. *Akmemu-memu*[34]

1) Gambaran Umum

Permainan tradisional ini berasal dari daerah Ara, Kabupaten Bulukumba, Provinsi Sulawesi Selatan. Kata *"akmemu-memu"* merupakan gabungan dari dua kata, yaitu: "*ak*" yang berarti melakukan sesuatu, dan

[33] Andri Hakim. 2010. *Hypnosis in Teaching: Cara Dahsyat Mendidik dan Mengajar*. Jakarta: Visimedia. (Hal. 46-47). Sebagaimana pula dikutip oleh Andi Prastowo. *Loc. cit.*
[34] Lihat kembali Dika Prasetyo Wibisono. *Op. cit.* (Hal. 72-77).

"*memu*" yang berarti hewan tupai. Dengan demikian *akmemu-memu* adalah permainan tradisional yang ciri permainannya dimainkan dengan melakukan sesuai menyerupai tupai.

Permainan *akmemu-memu* ini terinspirasi dari penduduk Ara yang sedang pergi ke hutan untuk mencari kayu bakar. Dalam perjalanan di hutan, mereka menemui sekelompok tupai dengan seekor monyet yang sedang berebut buah-buahan di atas pohon. Kebiasaan sekelompok tupai dengan seekor monyet inilah yang akhirnya dijadikan sebagai permainan tradisional oleh anak-anak Ara.

Permainan *akmemu-memu* tergolong jenis permainan di luar lapangan (*out dor*), yang dilakukan umumnya pada siang hingga sore hari. Permainan ini dilakukan secara berkelompok. Pada umumnya dilakukan oleh anak laki-laki maupun perempuan yang berusia 6-13 tahun. Jumlah keseluruhan pemainnya ada 6-9 orang.

2) Cara Permainan

Di pilih seorang di antara 6-9 orang pemain untuk dijadikan sebagai "penyerang" (monyet). Pemilihan seorang "penyerang" ini atas dasar kekuatan tubuhnya dan dinilai mampu mengatasi semua rintangan yang akan dihadapi selama berlangsungnya permainan ini. Sementara pemain yang lain (5-8 orang lainnya) akan berperan sebagai *memu* atau tupai. *Memu-memu* ini akan memilih seorang lagi sebagai pemimpin *memu.* Dipilih yang dianggap sesama kuat dengan "penyerang" (kemudian disebut *doeng*).

Cara bermainnya: *doeng* harus mampu merebut anggota dari *memu* menggunakan ekor, sehingga jumlah anggota menjadi sama kuat dan seimbang. Setelah jumlahnya seimbang, para pemain saling menarik dengan menggunakan tangan dan sarung hingga salah satu regu tidak mempunyai anggota lagi. Regu yang berhasil menarik semua anggota regu lawan akan menjadi pemenangnya.

3) Peraturan Permainan

Permainan ini pada dasarnya terdiri dari 3 (tiga) tahap, yaitu: *ammile* (memilih ketua *memu* dan seorang *doeng*), *akluru* (penyerangan), dan *sibesok* (tarik-menarik). Terdapat perangkat peraturan yang harus dipatuhi oleh para pemainnya, yaitu:

a) Ketua kelompok *memu* dan seorang *doeng* yang ditentukan, harus disepakati bersama oleh seluruh pemain.
b) Urutan tempat berdiri setiap anggota *memu* harus ditentukan harus ditentukan terlebih dahulu sebelum diadakan penyerangan (*akluru*).
c) Anggota regu *memu* tidak diperbolehkan bertukar tempat.
d) *Doeng* harus memukul anggota *memu* yang berdiri paling belakang.
e) *Doeng* tidak diperbolehkan menggunakan tangan untuk mendorong atau menghindar tetapi harus menggunakan badan.
f) Pemimpin regu *memu* saat bertahan atau melindungi anggotanya, tidak diperbolehkan menangkap *doeng.*

g) Pemimpin regu *memu* saat menghalangi *doeng* hanya diperbolehkan dengan merentangkan kedua tangannya.
h) *Memu* yang berdiri pada bagian paling belakang dan berhasil dipukul dengan ekor oleh *doeng*, harus berhenti dari permainan dan menjadi milik *doeng*. Demikian seturusnya sampai keanggotaan *doeng* dan *memu* seimbang sama kuat. Kemudian nanti akan saling dipertaruhkan dalam adu tarik-menarik (*sibesok*).
i) *Sibesok* dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu: *sibesok lima* (menggunakan tangan) dan *sibesok ingkok* (menggunakan ekor, yaitu sarung yang diikat di belakang pemain menyerupai ekor.
j) Dilakukan dengan saling berpegangan tangan antara 2 (dua) orang anggota regu tersebut di bawah garis batas permainan. Jika salah seorang di antara mereka berhasil menarik lawan melewati garis batas yang ditentukan, maka pemain tersebut dinyatakan menang, dan akan melawan anggota regu lawan yang lainnya. Hal ini dilakukan terus menerus sampai akhirnya ketua *doeng* akan berhadapan dengan ketua *memu*.
k) Jika ketua *doeng* dapat menarik ketua *memu* hingga melewati garis batas, maka regu *doeng* akan dinyatakan menang. Demikian sebaliknya.

b. *Mallogo*[35]

1) Gambaran Umum

Permainan tradisional ini merupakan permainan etnis Bugis. "*Mallogo*" (Bugis) atau "*allogo*" (Makassar) berasal dari kata "*logo*" yang berarti tempurung kelapa kering yang dibentuk segitiga. Sebagaimana namanya, maka permainan ini menggunakan alat berupa tempurung kelapa kering (disebut *logo*) dan tongkat pemukul yang terbuat dari bambu (disebut *paccampaq*). *Logo* terdiri dari: sebuah *logo* besar (berdiameter $\pm$ 15 cm) dan 6-8 buah *logo* kecil (berdiameter $\pm$ 7-8 cm). Tempat yang dibutuhkan untuk permainan ini tidak terlalu luas. Dapat dimainkan oleh minimal dua orang, baik laki-laki maupun perempuan pada segala usia.

2) Cara Permainan

Cara bermain *mallogo* atau *allogo* ini adalah dengan memukul *logo* menggunakan *paccampaq*. Langkah-langkah permainannya sebagai berikut:
a) Para pemain terdiri dari minimal dua orang menancapkan *logo* kecil ke dalam tanah.
b) Atur jarak antar*logo* kecil selebar $\pm$ 10 cm.
c) Letakkan *logo* besar pada titik lokasi tempat memukul. Jarak tempat memukul *logo* kecil sesuai kesepakatan antarpemain.
d) Tentukan urutan bermain dengan cara mengundi.

[35] Lihat kembali Dika Prasetyo Wibisono. *Ibid.* (Hal. 33-37).

e) Pemain yang mendapat giliran pertama (disebut *olo*) memukul *logo* besar dengan sasaran *logo-logo* kecil dengan posisi jongkok/duduk, sedangkan pemain yang tidak mendapat giliran (disebut *boko*) mengamati *olo*.
f) Pemenang ditentukan oleh jumlah *logo* kecil yang berhasil jatuh. Jumlah terbanyak adalah pemenang.

3) Peraturan Permainan

Peraturan permainan ini sangat sederhana, yaitu: **(1)** pemain dinyatakan menang jika dapat menjatuhkan semua *logo* kecil dan pemain tersebut dapat memukul kembali; **(2)** jika pemain/kelompok pertama tidak berhasil menjatuhkan semua *logo* kecil maka permainan *mallogo* atau *allogo* ini berpindah ke kelompok lawan; dan **(3)** nilai pemenang ditentukan oleh jumlah *logo* kecil yang berhasil dijatuhkan.

Adapun nilai-nilai pembangunan karakter melalui permainan *akmemu-memu* dan *makkatto* antara lain dapat disajikan dalam tabel berikut.

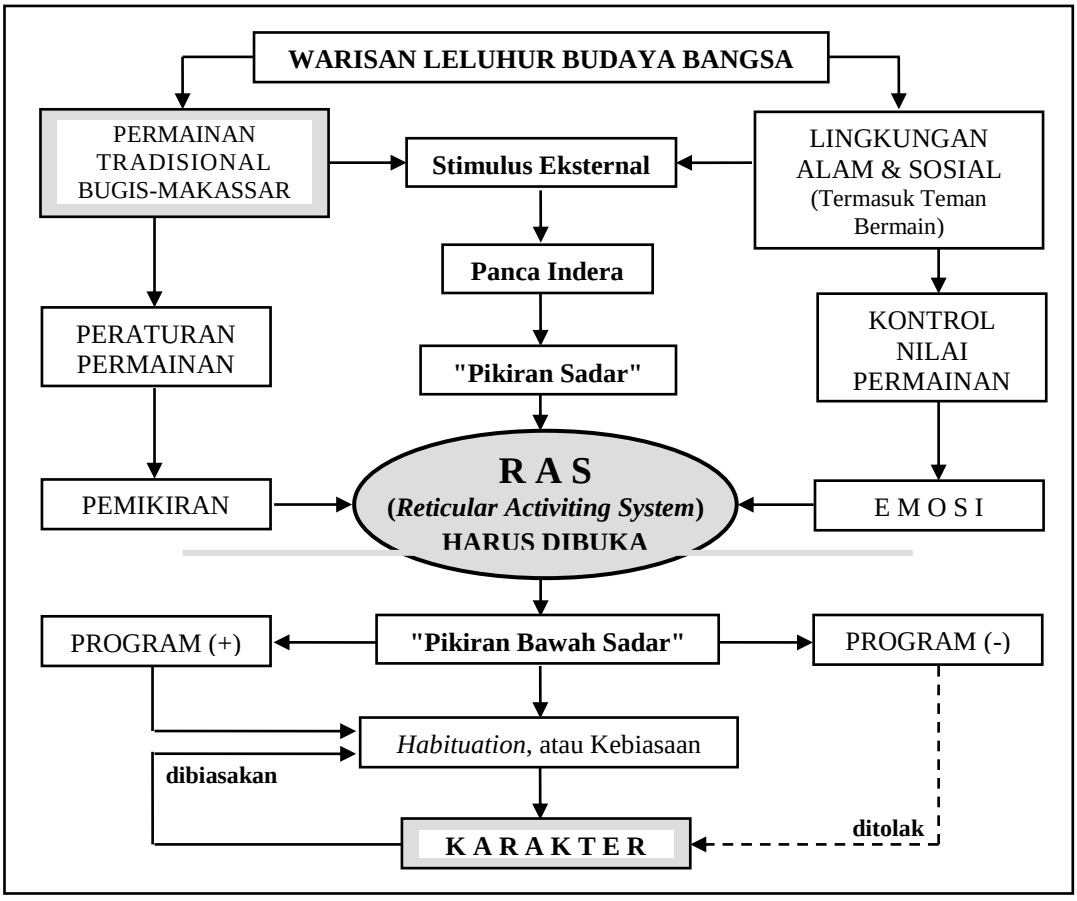
Tabel 1. Nilai-Nilai Pembangunan Karakter Pada Permainan Tradisional Bugis-Makassar (*Akmemu-memu* dan *Mallogo*)

No.	Nilai Luhur	Permainan Tradisional Bugis-Makassar	
		Akmemu-memu	***Mallogo***
(1)	*(2)*	*(3)*	*(4)*
1.	Kerja keras	Kerja keras baik dari regu *doeng* maupun regu *memu* untuk keberhasilan masing-masing.	Kerja keras agar mampu menjatuhkan *logo-logo* kecil sebanyak-banyaknya.
2.	Sportivitas	Saling memahami pasti ada kemenangan dan kekalahan dalam setiap permainan dengan senantiasa memedomani peraturan permainan.	Saling memahami pasti ada kemenangan dan kekalahan dalam setiap permainan dengan senantiasa memedomani peraturan permainan.
3.	Kerja sama	Kerja sama regu *doeng* dan regu *memu* untuk saling mempertahankan eksistensinya.	-
4.	Konsentrasi	Butuh konsentrasi sekaligus kesabaran dalam permainan ini agar berhasil.	Butuh konsentrasi sekaligus kesabaran dalam permainan ini agar berhasil.
5.	Tanggung jawab	• Tanggung jawab ketua regu *doeng* dan ketua regu *memu* untuk mempertahankan eksistensinya dan menjaga harga diri. • Tanggung jawab masing-masing pemain untuk mempertahankan eksistensi dan harga dirinya.	Tanggung jawab masing-masing pemain untuk mampu menjatuhkan *logo-logo* kecil sebanyak-banyaknya.
6.	Kreatif	Memikirkan strategi agar mampu menjatuhkan lawan.	*Logo* dan *paccampaq* biasa dibuat dengan penuh hiasan seni menunjukkan kreativitas, karena biasanya alat-alat ini akan disimpan dan menjadi kenangan.
7.	Keadilan dan kejujuran	Keadilan dalam bermain dan kejujuran dituntut untuk mendukung sportivitas permainan tanpa bermain curang serta mematuhi peraturan permainan dengan baik.	Keadilan dalam bermain dan kejujuran dituntut untuk mendukung sportivitas permainan tanpa bermain curang serta mematuhi peraturan permainan dengan baik.

Berdasar tabel di atas, jelas bahwa permainan tradisional Bugis-Makassar adalah warisan leluhur budaya bangsa yang tidak hanya patut dilestarikan melainkan lebih dari itu, permainan tersebut memiliki potensi emas untuk membanguan karakter peserta didik.

Alur Pengkondisian RAS dengan Memanfaatkan Potensi Permainan Tradisional Bugis-Makassar

RAS, sebagaimana telah ditulis di atas, dengan demikian dapat menjadi ruang untuk menampung sementara informasi agar terkirim ke "pikiran bawah sadar" yang akan membantu membangun *habituation*, atau kebiasaan. Hal ini akan menginternalisasikan nilai-nilai luhur menjadi karakter yang kuat dan tangguh. Dengan demikian RAS mampu menjadi benteng dan pelindung yang membangun karakter peserta didik. Posisi RAS dan potensi permainan tradisional Bugis-Makassar dapat digambarkan dalam skema pada gambar 1.



Gambar 1. Skema Posisi RAS dan Permainal Tradisional Sebagai Warisan Leluhur Budaya Bangsa yang Memiliki Nilai-Nilai dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik

Atas dasar skema di atas, maka RAS adalah titik sentral yang harus dikondisikan dengan baik agar terbuka sehingga informasi nilai-nilai luhur warisan leluhur budaya bangsa dapat terkirim dan terinternalisasi dalam "pikiran bawah sadar" yang pada akhirnya mampu membangun *habituation*, atau kebiasaan yang berkarakter. Program positif (+) akan dibiasakan dan program negatif (-) akan ditolak.

Cara membuka RAS melalui proses hipnosis yang dapat dilalui melalui tahapan-tahapan:

a) Relaksasi
Permainan tradisional merupakan kegiatan bermain, sehingga pelaksanaannya rilaks, menyenangkan, menggembirakan, santai dan menyegarkan.

b) Fokus Pikiran
Permainan dilakukan terfokus, penuh perhatian, dan menggunakan konsentrasi agar tercapai keberhasilan dan kemenangan dalam bermain.

c) Komunikasi "Bawah Sadar"
Penginternalisasian nilai-nilai luhur yang dapat diambil pelajaran dari permainan tradisional sebagai warisan leluhur budaya bangsa yang dapat membangun karakter. Selanjutnya dalam komunikasi "pikiran bawah sadar" akan diperoleh program positif (+) dibiasakan dan program negatif (-) ditolak.

PENUTUP

Berdasar uraian dan penyajian sistematika di atas, maka dapat disimpulkan dalam beberapa hal sebagai berikut:

1. Bahwa kehebatan dan kesuksesan suatu bangsa sangat bergantung bagaimana bangsa itu membangun karakter masyarakatnya melalui potensi warisan leluhur budaya bangsa yang memiliki kekuatan emas untuk menciptakan manusia unggul dan tangguh.
2. Bahwa salah satu warisan leluhur budaya bangsa adalah permainan tradisional yang di dalamnya mengandung nilai-nilai luhur dapat memperkuat jati diri, membangun karakter peserta didik generasi penerus bangsa.
3. Bahwa permainan tradisional Bugis-Makassar memberikan konstribusi yang nyata bagi upaya pembangunan karakter bangsa, oleh karena itu harus digali, dipelajari, dan ditumbuhkembangkan sehingga mampu menciptakan generasi unggul dan tangguh serta bermartabat karena bangunannya dibangun dari pondasi kekuatan leluhur bangsa secara mandiri.
4. Bahwa RAS (*Recticular Activating System*) adalah ruang dalam program pemikiran yang menghubungkan informasi dari "pikiran sadar" ke "pikiran bawah sadar" harus dibuka sehingga mampu menciptakan *habituation*, atau kebiasaan, yang positif (+) dibiasakan dan yang negatif (-) ditolak.
5. Bahwa untuk membuka RAS diperlukan suatu proses hipnosis melalui tahap relaksasi, fokus berpikir, dan komunikasi "bawah sadar", dan permainan tradisional Bugis-Makassar merupakan potensi emas yang dapat diambil manfaatnya dalam proses pembukaan RAS tersebut sehingga mampu menciptakan *habituation*, atau kebiasaan yang membangun karakter peserta didik generasi penerus bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

Abin Syamsuddin Makmun. 2003. *Psikologi Kependidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Achmad Sanusi. 2015. *Sistem Nilai*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.

Alwisol. 2014. *Psikologi Kepribadian.* Malang: UMM Press.

Andi Prastowo. 2015. *Pembelajaran Konstruktivistik-Scientific Untuk Pendidikan Agama di Sekolah/Madrasah*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Andri Hakim. 2010. *Hypnosis in Teaching: Cara Dahsyat Mendidik dan Mengajar*. Jakarta: Visimedia.

Anonim. Tanpa Tahun. http://masadera.com/2016/02/13/masa-keemasan-peradaban-maritim-indonesia/ (diakses 18 Oktober 2016).

Anonim. Tanpa Tahun. http://news.okezone.com/read/2016/02/23/340/1319074/kehebatan-indonesia-tercatat-dalam-lima-kitab-kuno-ini? (diakses 19 Oktober 2016).

Anonim. Tanpa Tahun. http://www.anehdidunia.com/2015/11/kitab-kuno-bukti-kehebatan-indonesia.html (diakses 18 Oktober 2016)

Arwan Tuti Artha & Heddy Shri Ahimsa-Putra. 2004. *Jejak Masa Lalu Sejuta Warisan Budaya.* Yogyakarta: Kunci Ilmu.

D. Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana.

Darmiyati Zuchdi. 2009. *Pendidikan Karakter: Grand Design dan Nilai-Nilai Target*. Yogyakarta: UNY Press.

Dika Prasetyo Wibisono. 2015. *Mengenal Permainan Tradisional Sulawesi Selatan*. Makassar: Arus Timur.

Dyah Hidayati. 2014. "Melacak Jejak Cinta Tanah Air dan Bangsa Pada Tradisi Megalitik Nias Selatan", dalam *Arkeologi dan Karakter Bangsa*. Aditya Pratama (Penyunting). Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Edi Sedyawati. 2014. *Kebudayaan di Nusantara*. Depok: Komunitas Bambu.

I. Misbach. 2006. "Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa", dalam *Laporan Penelitian.* Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak diterbitkan.

Iswinarti. 2010. "Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar", dalam *Naskah Publikasi.* www.google.com (Diakses 15 Oktober 2016).

Juwono Sudarsono. 2008. "Pendidikan, Kemanusiaan, dan Peradaban", dalam *Landasan dan Arah Pendidikan Nasional Kita.* Soedijarto (Ed.). Jakarta: Kompas.

Keen Achroni. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional.* Yogyakarta: Javalitera.

M. Hatta Rajasa. 2007. *Membangun Karakter Bangsa dan Kemandirian Bangsa*.http://www.setneg.go.id/index.php?option=com_content&task=view&id=529&itemid=116 (diakses 17 Oktober 2016).

Mahmud. 2011. "Pola Pikir PNS (*Mind Setting*)", dalam *Materi Diklat Prajabatan Golongan III*. Semarang: Balai Diklat Kementerian Agama,

Mardia. 2012. "Pendidikan Holistik Berbasis Karakter: Tata Kelola Pendidikan Islam di Tengah Kompleksitas", dalam *Pendidikan Holistik Pendekatan Lintas Perspektif.* Jejen Musfah (Ed.). Jakarta: Kencana.

Masnur Muslich. 2013. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multi-dimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nuraida. 2012. "Strategi Pengembangan Pendidikan Karakter Peserta Didik", dalam *Pendidikan Holistik Pendekatan Lintas Perspektif*. Jejen Musfah (Ed.). Jakarta: Kencana.

Pupuh Fathurrohman, dkk. 2013. *Pengembangan Pendidikan Karakter.* Bandung: PT. Refika Aditama.

Ruslin Badu. Tanpa Tahun. http://repository.ung.ac.id/get/simlit_res/1/223/Pengembangan-Model-Pelatihan-Permainan-Tradisional-Edukatif-Berbasis-Potensi-Lokal-dalam-Meningkatkan-Kemampuan-dan-Keterampilan-Orang-Tua-Anak-Usia-di-Paud-kota-Gorontalo.pdf (diakses 15 Oktober 2016).

Samsurizal Arsiti Tanjeng. Tanpa Tahun. http://kehidupanmanusiabugis.blogspot.co.id/2010/11/melacak-jejak-pelaut-nusantara.html (diakses 18 Oktober 2016).

T. Jacob. 1999/2000. *Buku Bacaan Antropologi Biologis.* Etty Indriati (Ed.). Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Depdiknas.

----------. 2006. *Manusia Makhluk Gelisah Melalui Lensa Bioantropologi*. Surakarta: UMS Press.

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.