

## EKSISTENSI PERMAINAN TRADISONAL MASSEGITIGA DI DESA TIMBALA KECAMATAN POLEANG BARAT KABUPATEN BOMBANA

Wahyudin

Jurusan Antropologi, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Halu Oleo, Kampus Hijau  
Tridarma Anduonohu Jl.H.E.A. Mokodompit, Kendari, 93232, Indonesia  
\*Email Koresponden : [ahmat.keke76@gmail.com](mailto:ahmat.keke76@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui eksistensi dan tanggapan masyarakat terhadap permainan tradisional *massegitiga* di Desa Timbala, Kecamatan Poleang Barat, Kabupaten Bombana. Teori untuk membaca data penelitian adalah pengetahuan lokal Clifford Geertz (1983), dengan metode etnografi. Hasil penelitian menunjukkan permainan tradisional *massegitiga* merupakan permainan tradisional yang sangat populer pada tahun 1980 sampai 2000-an. Dengan perkembangan permainan moderen, permainan ini sudah jarang dimainkan dan mulai dilupakan oleh anak-anak sebab permainan modern mudah diakses melalui *gadget dan play station (PS)*. Upaya revitalisasi permainan tradisional *massegitiga* sangat penting dilakukan karena merupakan warisan leluhur yang mengandung banyak nilai-nilai kemasyarakatan, dengan demikian nilai-nilai tersebut perlu dikembangkan secara turun temurun kepada generasi penerus agar dapat merasakan manfaat yang terkandung dalam permainan ini. Kesimpulan, hasil penelitian ini berdasarkan teori pengetahuan lokal Clifford Geertz, mengenai sebuah pandangan dunia menilai, memanfaatkan, konsep tentang alam, dan diri masyarakat yang berisi ide-ide yang paling komprehensif, dan hiburan. Dalam penelitian ini menemukan bahwa permainan tradisional *massegitiga* adalah permainan yang diminakan menggunakan kayu tercipta dari ide-ide masyarakat yang berisi nilai-nilai positif dan hiburan anak-anak, yang seharusnya tetap dikembangkan kegenerasi penerus sebagai penghargaan kepada warisan leluhur.

**Kata kunci:** Eksistensi, Permainan Tradisional, Masegitiga

### ABSTRACT

This research aimed to find out the existence of and the people's response to *massegitiga* traditional game in Timbala Village of Poleang Barat (West Poleang) Sub District of Bombana Regency. The theory used to interpret the data in this study was Clifford Geertz's (1983) local knowledge theory with ethnographic method. The result of

research showed that traditional *massegitiga* is a very popular traditional game in 1980-2000s. Through modern game development, this game has been played rarely and forgotten by children because modern game is accessed more easily through *gadget* and *play station* (PS). The attempt of revitalizing *massegitiga* traditional game is very important to do because it was ancestor's heritage containing many societal values. Thus, these values should be developed hereditarily to the next generations to enable them to perceive the benefit contained in this game. Considering the result of research conducted using Clifford Geertz's local knowledge theory, it could be concluded that a worldview assesses and utilizes the concept of nature and community containing most comprehensive and entertaining ideas. This research found that *massegitiga* traditional game was the one played using wood, created from the community's idea containing positive and entertaining values to children that should remain to be developed in the next generation as the appreciation to the ancestors' heritage.

**Keywords:** *Existence, Traditional Game, Massegitiga*

---

## PENDAHULUAN

Permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Indonesia sendiri merupakan negara yang memiliki beragam permainan tradisional yang tersebar di seluruh daerah, akan tetapi seiring perkembangan zaman permainan tradisional di Indonesia sudah mulai di lupakan dan ditinggalkan oleh anak-anak sebab anak sekarang lebih sering menjumpai permainan modern ketimbang permainan tradisional.

Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai leluhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus. Ragam permainan tradisional sangat banyak ditemukan disekeliling kita, misalnya permainan tradisional *gobag sodor*, *petak umpet*, *kelereng*, *eggrang*, dan lain-lain. Berbagai macam permainan tradisional di Indonesia seharusnya mendorong kita untuk mempertahankan dan melestarikan sebagai warisan budaya bangsa (Syafii, 2013: 1).

Desa Timbala, Kecamatan Poleang Barat, Kabupaten Bombana. merupakan salah satu desa yang mayoritas penduduknya adalah suku Bugis. Mereka merupakan pendatang dari daerah Bone Sulawesi Selatan. Di desa Timbala memiliki permainan tradisional yang bernama *massegitiga* (dalam bahasa bugis *massegitiga* artinya permainan segitiga), dimana permainan ini dimainkan oleh anak-anak. Permainan *massegitiga* ini merupakan salah satu permainan yang dulunya sangat populer di Desa Timbala, Kecamatan Poleang Barat, Kabupaten Bombana.

Untuk memulai permainan, susun kayu yang berukuran sama dibentuk seperti segitiga, kemudian semua pemain yang akan bermain *massegitiga*

memegang sepotong kayu sebagai alat untuk melempar. Sebelum di mulai semua pemain hendaknya melakukan *gambreng* untuk menentukan siapa yang menjadi "kucing" (berperan sebagai pencari teman-temannya yang bersembunyi dan menjaga potong kayu yang dibentuk segitiga). Si kucing ini nantinya akan memejamkan mata atau berbalik badan sambil berhitung satu sampai sepuluh, sedangkan pemain yang lain lari bersembunyi sebelum hitungan selesai. Setelah hitungan selesai si kucing akan mencari pemain yang bersembunyi. Pemain yang didapat<sup>1</sup> atau disebut namanya tidak boleh melanjutkan permainannya kecuali pemain yang belum didapat melempar kayu yang dibentuk segitiga hingga jatuh dengan menggunakan kayu yang dipegangnya.

Di Desa Timbala, Kecamatan Poleang Barat, Kabupaten Bombana. sudah jarang yang memainkan permainan tersebut, karena pada dasarnya kebanyakan dari mereka lebih suka memilih permainan yang lebih modern sebab mereka lebih mudah menjumpai permainan modern di *gadget* dan *play station* (PS) dari pada permainan tradisional yang ada dilingkungannya. Padahal jika dibandingkan dengan permainan tradisional permainan modern lebih banyak menimbulkan dampak negatif bagi kesehatan fisik dan mental anak, karena dengan memainkan permainan modern anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* atau *play station* (PS). sehingga anak tidak memperdulikan kehidupan sosialnya seperti bermain bersama dengan teman sebayanya, anak akan semakin malas untuk belajar dan kurang mem-perhatikan pendidikannya, selain itu kesehatan mata anak akan terganggu dikarenakan terlalu lama berada didepan layar *gadget* atau *play station* (PS).

Jarangnya permainan tradisional *massegitiga* dimainkan menimbulkan dampak negatif bagi anak-anak yang tidak peduli dengan akan maaafaat permainan tersebut seperti kurangnya kemampuan bersosialisasi degan sesama teman, melatih anak taat pada aturan, melatih olahraga tubuh, hiburan, kreatifitas mencari alat bermain, keterampilan menyusun bentuk *massegitiga*, dan keterampilan dalam bekerja sama. Sehingga pada dasarnya permainan tradisional *massegitiga* ini penting untuk di revitalisasi serta di publikasikan kepada anak-anak karena permainan tradisional *massegitiga* merupakan warisan budaya nenek moyang yang harus tetap di lestarikan kegenerasi-generasi penerus. Agar kebudayaan tersebut tidak hilang atau punah di terjang oleh kebudayaan yang baru yang saat ini sudah masuk dikalangan anak-anak.

Cahyani, dkk. (2014) mengenai "Model Pembelajaran Quantum Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B TK Kumara Jaya Denpasar". Hasil penelitian mereka menunjukkan peningkatan kognitif anak kelompok B1 di TK Kumara Jaya Denpasar pada semester II tahun pelajaran 2013/2014 setelah diterapkan model pembelajaran Quantum melalui permainan tradisional.

Penelitian terdahulu diatas yang terkait dengan model pembelajaran quantum melalui permainan tradisional, namun penelitian tersebut berfokus pada, meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan me-nerapkan model pembelajaran quantum melalui permainan tradisional di kelompok B TK Kumara Jaya Denpasar, hingga penelitian tersebut berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peniliti, dimana dalam penelitian ini berfokus pada, untuk mengetahui mengapa permainan tradisional massegitiga sudah jarang dimainkan dan mengapa permainan tradisional penting untuk direvitalisasi.

Raodah. (2014) mengenai “Kaghati Kalope: Permainan Tradisional Masyarakat Muna”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembuatan *kaghati kalope* hanya dapat dilakukan oleh orang-orang tertentu, karena sarat dengan pantangan-pantangan dan melalui berbagai ritual. *Kaghati kalope* telah berkali-kali menang dalam ajang festival layang-layang dunia, sebagai layang-layang yang paling alami.

Penelitian terdahulu diatas yang terkait dengan kaghati kalope, namun penelitian tersebut berfokus pada, mendiskripsikan tradisi pembuatan dan permainan *kaghati kalope* yang keberadaannya hampir punah di tengah kemajuan teknologi modern, hingga penelitian tersebut berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peniliti, dimana dalam penelitian ini berfokus pada, untuk mengetahui mengapa permainan tradisional *massegitiga* sudah jarang dimainkan dan mengapa permainan tradisional penting untuk direvitalisasi.

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah: a) untuk mengetahui eksistensi permainan tradisional *massegitiga* di Desa Timbala, Kecamatan Poleang Barat, Kabupaten Bombana; b) untuk mengetahui tanggapan masyarakat tentang upaya revitalisasi permainan tradisional *massegitiga* di Desa Timbala, Kecamatan Poleang Barat, Kabupaten Bombana. Dan manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu: a) Melalui penelitian ini peneliti dapat melihat aktivitas anak-anak dalam memainkan permainan *massegitiga* di Desa Timbala, Kecamatan Poleang Barat, Kabupaten Bombana; b) Bagi masyarakat secara umum ini bisa dijadikan sebagai tambahan informan tentang hal yang berkaitan dengan permainan tradisional.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini telah dilaksanakan di Desa Timbala, Kecamatan Poleang Barat, Kabupaten Bombana. Penentuan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa di Desa Timbala, anak-anak sudah jarang bermain permainan tradisional *massegitiga*. Karena mereka lebih suka memiliki banyak jenis permaian yang berbasis modern yang dengan mudah didapatkan melalui *gedget* masing-masing. Penentuan informan di lakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yakni teknik pengambilan data yang dilakukan secara sengaja. Informan yang dipilih secara sengaja, yaitu orang-orang dewasa yang masih memahami permainan tradisional *massegitiga* dan anak-anak yang sudah jarang bermain

permainan tradisional *massegitiga*. Dalam penelitian ini, ditetapkan dua belas informan dengan karakteristik yang berbeda yakni, kepala desa, guru SD, mahasiswa, petani, nelayan, pelajar, kar-yawan swasta, pengangguran. Pengumpulan data dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengamatan (*observation*) dan wawancara (*interview*), selanjutnya data-data dianalisis menggunakan metode etografi Clifford Geertz (1992).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL MASSEGITIGA DI DESA TIMBALA

#### 1. Eksistensi Permainan Tradisional *Massegitiga* Di Desa Timbala Kecamatan Poleang Barat Kabupaten Bombana

##### a. Permainan *Massegitiga* Saat Populer

Permainan tradisional *massegitiga* merupakan salah satu permainan tradisional yang telah diwariskan dari leluhur kegenera-generasi tidak ada secara jelas kapan permainan ini mulai ditemukan atau dimainkan. *Massegitiga* adalah permainan mencari teman yang bersembunyi, permainan *massegitiga* sempat populer di kalangan anak pada tahun 1980 sampai tahun 2000-an. Permainan ini menjadi favorit saat anak bermain di sekolah atau pada sore hari di halaman rumah. Untuk itu, permainan ini dapat dimainkan minimal tiga orang dan maksimal lima belas orang, namun jika semakin banyak semakin seru.

Dari hasil wawancara dengan informan yaitu, Mamar (21 tahun), bahwa permainan tradisional *massegitiga* sangat di senangi oleh anak-anak di Desa Timbala pada jaman dulu, sampai-sampai waktu makan setelah pulang dari sekolah mereka lupa sebab mereka sangat menjaga kelestarian permainan *massegitiga*.

Namun saat ini sangat disayangkan permainan tradisional *massegitiga* mulai jarang dimainkan. Keberadaan permainan tradisional *massegitiga* dalam masyarakat sangat memerlukan dukungan dari masyarakat setempat agar permainan tradisional tersebut tetap tumbuh dan berkembang kegenerasi berikutnya. Untuk menjaga eksistensi permainan tradisional, masyarakat mempunyai peranan yang sangat penting karena masyarakat inilah pelaku dari permainan tradisional tersebut.

Permainan tradisional *massegitiga* sudah tidak digemari kelangsungannya di kalangan anak-anak. Karena mereka umumnya lebih terpengaruh untuk memainkan permainan modern. Apabila hal ini terus berlanjut akan berdampak negatif kepada anak-anak, di mana permainan tradisional tersebut kemungkinan akan dilupakan serta di tinggalkan oleh anak-anak.

##### b. Kurangnya Dimainkan

Perkembangan teknologi yang sangat pesat merupakan salah satu faktor yang menyebabkan permainan tradisional *massegitiga* tidak lagi dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang. Pada hal menurut data di lapangan di desa tersebut

masih banyak lahan kosong yang cocok untuk anak gunakan sebagai tempat bermain seperti halaman rumah dan lapangan, akan tetapi permainan modern begitu cepat mempengaruhinya sehingga mereka sedikit demi sedikit lupa kepada permainan tradisional. Kemudian yang menjadi salah satu alasan anak jarang memainkan permainan tradisional *massegitiga* yakni kurangnya peran orang tua kepada anak-anak untuk mengajarkan tentang permainan *massegitiga* bahkan kebanyakan orang tua lebih suka membelikan anak-anaknya permainan modern.

Dari hasil wawancara dengan informan yaitu, Imran (29 tahun), bahwa sebagian orang tua anak-anak di Desa Timbala lebih suka membelikan anak-anaknya permainan modern ketimbang membiarkan anak-anaknya bermain permainan tradisional yang kebanyakan dimainkan diluar rumah karena selain mereka tidak suka anaknya bermain dibawah panas matahari anak-anak mereka juga sering dipukul oleh anak tetangga.

Dengan teknologi yang seperti ini pada sisi positifnya adalah anak-anak memang menjadi lebih mengerti dalam menjalankan teknologi-teknologi canggih. Anak-anak juga tidak akan kaget pada nantinya jika nanti di masa yang akan datang mereka akan menghadapi barang-barang dengan teknologi yang begitu canggih. Dengan adanya teknologi seperti ini, sebenarnya baik untuk anak-anak, karena dengan adanya teknologi seperti ini anak-anak dapat termotivasi untuk membuat barang-barang dengan teknologi seperti ini. Di samping itu juga, anak-anak bisa lebih pintar dari orang tua atas teknologi canggih seperti ini. Begitu banyak sisi positif yang bisa kita ambil dari jaman yang penuh dengan teknologi canggih seperti sekarang ini.

Tapi di balik semua itu yang lebih memprihatinkan yakni dari sisi negatif, dimana akibat atau dampak dari semua permainan dengan teknologi yang super canggih yang menjadi sahabat bagi anak-anak di jaman sekarang akan membuat anak tidak memperdulikan kehidupan sosialnya seperti bermain bersama dengan teman sebayanya, anak-anak akan semakin malas untuk belajar dan kurang memperhatikan pendidikannya, selain itu kesehatan mata anak-anak akan terganggu dikarenakan terlalu sering memainkan permainan modern. Akibat dari semua itu, banyak anak-anak yang jarang sekali bahkan hampir tak terlihat anak-anak memainkan permainan-permainan tradisional. Salah satunya permainan tradisional *massegitiga* yang sekarang ini sudah jarang dimainkan oleh anak-anak di Desa Timbala.

### c. Terkalahkan Oleh Permainan Modern

Di era yang serba modern ini banyak permainan-permainan yang sangat canggih yang didukung teknologi modern. Maka tak heran jika anak-anak saat ini sudah jarang bermain permainan yang serba gratisan. Ingin mobil-mobilan, boneka-boneka, *game android*, *play station* (PS), dan lain sebagainya semuanya harus serba dibeli. Anak-anak sekarang ini telah menjadi korban dari perkembangan permainan modern sehingga permainan modern selalu dikaitkan dengan modernisasi, tidak kuno, tidak ketinggalan jaman, dan sebagainya.

Sehingga anak-anak akan dicap 'ndeso' atau 'katrok' jika tidak mencoba atau mengganti permainan-permainan tradisionalnya dengan mainan produk globalisasi tersebut.

Pada tahun 2000-an anak-anak masih dapat memainkan permainan tradisional khususnya permainan *massegitiga*, namun pada era sekarang banyak anak-anak yang sudah tidak dapat memainkan permainan tersebut karna masalah satu dan lain hal. Di Desa Timbala sendiri sudah tidak banyak lagi anak-anak bermain permainan tradisional, walaupun ada permainan mungkin hanya sebagian permainan itupun mereka cepat merasa bosan. Teknologi diciptakan untuk kesejahteraan manusia, permainan modern merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan alat-alat teknologi yang sudah berkembang dimasyarakat dan dimainkan kurang lebih dua orang, bahkan bisa dilakukan sendirian tanpa adanya teman.

Anak-anak biasa mendapatkan permainan modern dari kedua orangtuanya, kedua orangtua terpaksa membelikan permainan modern kepada anaknya. Yang pertama merasa kasian kepada anaknya yang menagis minta di belikan permainan yang berbasis modern seperti permainan yang ada di *gadget* yang sekarang ini banyak beredar dikalangan anak-anak, remaja dan orang tua. Namun kebanyakan dari mereka terkadang salah menggunakan teknologi yang telah diberikan untuknya, biasanya kebanyakan terjadi kepada anak-anak di mana anak-anak lebih cepat untuk menguasai teknologi canggih yang mereka miliki. Bahkan, orang tua mereka belum tentu bisa mengoperasikan gadget yang dimiliki oleh anak-anaknya.

Dari hasil wawancara dengan informan yaitu, Madi (34 tahun) bahwa keberadaan permainan tradisional *massegitiga* sudah jarang dilihat oleh masyarakat dikarenakan anak-anak di Desa tersebut lebih tertarik atau lebih menyukai permainan yang berbasis teknologi modern, sebab ketika anak-anak minta dibelikan permainan modern mereka selalu membuat ulah yang buat orang tua mereka kasihan melihatnya.

Penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak sering berdampak negatife, karena anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan teknologi. Anak-anak yang sering menggunakan teknologi, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih berhadapan dengan teknologi canggih yang mereka punya dibandingkan dengan bermain bersama teman-teman di taman bermain atau di lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga komunikasi sosial antara anak dengan teman sebayanya berkurang.

## **2. Tanggapan Masyarakat Tentang Upaya Revitalisasi Permainan Tradisional Massegitiga**

### **a. Permainan Massegitiga Sebagai Warisan Budaya**

Warisan budaya meliputi praktik dan ekspresi hidup yang turunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Tradisi-tradisi yng hidup terus-menerus

diciptakan oleh masyarakat dalam menanggapi lingkungan mereka, interaksi dengan alam dan sejarah. Warisan budaya adalah suatu kebudayaan didalam masyarakat yang terus menerus dilestarikan atau diturunkan ke generasi selanjutnya agar kebudayaan tersebut tidak hilang atau punah diterjang oleh kebudayaan yang baru.

Permainan tradisional merupakan permainan yang tercipta di masa yang lama berlalu, kemudian dimainkan kembali di masa kini dengan menggunakan alat-alat sederhana seperti, bambu, kertas, kayu dan sebagainya. Permainan tradisional juga merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis dibalik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi, dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan di masa dewasa.

Pesatnya perkembangan permainan modern membuat posisi permainan tradisional yang merupakan warisan budaya tergeser salah satunya permainan *massegitiga* yang ada di Desa Timbala. Hal tersebut perlu usaha-usaha dari berbagai pihak untuk mengkaji dan melestarikan keberadaan melalui revitalisasi permainan serta pembelajaran ulang pada generasi melalui proses modifikasi yang disesuaikan dengan kondisi sekarang.

Dari hasil wawancara dengan informan yaitu, Ambo Tang. S.pd (64 tahun), bahwa permainan tradisional *massegitiga* memang sudah jarang dimainkan, akan tetapi jika pemerintah menginginkan agar permainan tradisional *massegitiga* tetap dilestarikan oleh anak-anak sebagai warisan budaya bisa dengan cara menerapkannya melalui pembelajaran kesenian di sekolah. Dengan adanya campur tangan pemerintah dalam melestarikan permainan tradisional *massegitiga* di tingkat sekolah dasar meningkatkan semangat dan rasa kebersamaan para guru untuk ikut serta dalam membantu pemerintah dalam melestarikan permainan tradisional khususnya permainan tradisional *massegitiga*.

Dengan demikian dapat dipahami jika permainan tradisional *massegitiga* bisa dilestarikan apabila ada kesadaran masyarakat dan pemerintah menjunjung tinggi nilai-nilai serta pesan-pesan moral yang terdapat dalam permainan tradisional ini. Kesadaran muncul sebagai bentuk penghargaan terhadap warisan leluhur yang turun temurun sampai generasi berikutnya.

## **b. Perlu Dilestarikan**

### **1. Sebagai Media Sosialisasi Anak**

Perilaku sosial merupakan aktivitas belajar anak dalam berhubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya orang tua maupun saudara-saudaranya. Begitu pula dengan permainan tradisional *massegitiga* merupakan permainan yang bersifat khusus bagi anak-anak baik laki-laki maupun perempuan dan dimanapun bisa memainkannya. Permainan ini juga merupakan milik bersama karena proses permainannya membutuhkan *silo* (teman) dan sangat gampang ketika memainkannya. Inilah salah satu faktor mengapa permainan tradisional *massegitiga* perlu untuk direvitalisasi kembali, dalam permainan tradisional *massegitiga* kita



dapat melahirkan pertemanan yang tidak sengaja sehingga muncullah pertemanan jangka panjang yang tidak pernah putus tanpa memandang jenis kelamin maupun perbedaan-perbedaan lainnya.

Dari hasil wawancara dengan informan yaitu, Mammang (25 tahun), bahwa permainan tradisional *massegitiga* ini merupakan sebuah pencarian pertemanan dan siapapun bisa memainkan permainan ini baik laki-laki maupun perempuan. Selain itu permainan *massegitiga* ini dapat dimainkan 3 sampai 15 orang dan permainan ini biasanya dimainkan olah kalangan anak Sekolah Dasar (SD) saja.

Permainan *massegitiga* menjadi media anak untuk bersosialisasi karena permainan ini dimainkan secara bersama-sama. Permainan ini menuntut semua anak berperan secara aktif dalam mensukseskan permainan tersebut. Permainan *massegitiga* juga memiliki sifat unik karena selalu melibatkan banyak pemain, dengan begitu anak akan terlatih untuk saling bekerja sama dengan teman-temannya, dan anak dapat belajar menghargai orang lain serta aturan kalah menang.

Kerja sama dalam permainan *massegitiga* yaitu mengatur strategi ketika ingin melempar *massegitiga* agar tepat sasaran. Kemudian bekerja sama dalam menyelamatkan teman yang sudah dinyatakan gagal dalam bermain permainan *massegitiga* dengan cara memancing si kucing untuk pergi mencari teman yang lain samapai si kucing ini merasa lelah. Disituasi itulah pemain yang lain keluar satu persatu di tempat yang berbeda-beda untuk menyelamatkan teman yang sudah gagal melanjutkan permainannya.

## **2. Massegitiga Untuk Kesehatan**

Olahraga sangatlah penting bagi kesehatan tubuh manusia, untuk menjaga kesehatan tubuh teruntuk pada anak-anak tentunya ada berbagai macam olahraga yang harus dilakukan salah satunya bermain permainan tradisional khususnya permainan *massegitiga*. Dalam permainan ini memiliki maafaat yang sangat baik untuk melati motorik anak, permaianan ini dapat membuat anak menjadi aktif bergerak dan aktif berpikir.

Pada saat bermain anak-anak diharuskan mencari tempat persembunyian lawannya, itu berarti dapat mengasah daya pikir anak dan juga memupuk keinginan serta kegigihan anak untuk terus mencari tau. Bagi anak yang diharuskan bersembunyi selain bermafaat bagi motoriknya juga merangsang daya pikir anak untuk mencari tempat persembunyian yang aman untuk dirinya. Mamafaat permaianan *massegitiga* ini lebih menitikberatkan untuk melatih insting atau fitasat anak, pada saat anak tumbuh dewasa insting sangat dibutuhkan untuk mengatur strategi kesuksesan menghadapi tantangan dalam dunia kerja.

Permainan tradisional *massegitiga* tentunya tidak menghalagi aktivitas anak karena permainan ini dapat dilakukan *pada* sore hari dan pagi hari pada saat libur sekolah. Selain itu permainan ini mengaruskan anak untuk selalu bergerak aktif dan lari untuk bersembunyi.

Dari hasil wawancara dengan informan yaitu, Tering (29 tahun), bahwa permainan ini sangat penting bagi kesehatan tubuh karena permainan ini menuntun anak harus selalau bergerak aktif dalam artian tanpa dia sadari sudah melakukan olahraga seperti berlari dan ketepatan dalam melempar.

Dalam melakukan permainan *massegitiga*, anak-anak bergerak lari-lari, lari merangkak, mendorong, dan lain-lainnya. Gerakan-gerakan ini akan mempengaruhi terhadap peredaran darah dan pernapasan. Peredaran darah akan dipercepat berarti kerja jantung akan menjadi tambah kuat, dan frekuensinya makin cepat memompa darah ke seluruh tubuh. Pernapasan akan menjadi lebih dalam di samping itu juga menjadi lebih cepat, dan paru-paru akan terlatih dan mampu mengambil oksigen yang sebanyak-banyaknya. Dan gerakan-gerakan sewaktu bermain mempengaruhi otot-otot penggerak badan menjadi tambah baik bekerja. Meningkatnya fungsi alat peredaran darah dan pernapasan semakin meningkat pula kesehatan badannya, dan terlatihnya fisik anak berarti semakin tinggi pula daya tahan tubuh anak terhadap penyakit.

### 3. Mengajarkan Nilai-Nilai Moral

Moral merupakan pengetahuan yang menyangkut budi pekerti manusia yang beradap, moral juga berarti ajaran yang baik dan buruknya perbuatan, dan kelakuan (akhlak). Kata moral selalu mengacu pada baik buruk manusia, sikap moral disebut juga moralitas yaitu sikap hati seseorang yang terungkap dalam tindakan seseorang itu sendiri. Sedangkan moralitas adalah sikap dan perbuatan baik yang betul-betul tanpa pamrih dan hanya moralitaslah yang dapat bernilai secara moral.

Nilai moral sering disamakan dengan nilai etika, yaitu suatu nilai yang menjadi ukuran patut tidaknya manusia bergaul dalam kehidupan bermasyarakat. Moral merupakan tingkah laku atau perbuatan manusia yang dipandang dari nilai individu itu sendiri. Sikap disiplin tidak hanya dilakukan hal beribadah saja, tetapi dalam segala hal, sikap yang penuh dengan kedisiplinan akan menghasilkan kebaikan. Seperti halnya jika dalam agama, seorang hamba jika menjalankan sholat tepat waktu akan mendapat pahala lebih banyak, demikian juga jika disiplin dijalankan pada pekerjaan lainnya dan tanpa memandang siapa yang berperan dalam melakukan perbuatan disiplin tersebut. Sama halnya dalam permainan tradisional *massegitiga* yang begitu banyak pelajaran-pelajaran atau pesan moral yang terdapat di dalamnya.

Dari hasil wawancara dengan informan yaitu, Jibril. S.pd (40 tahun), bahwa nilai moral dalam anak-anak tentunya sangat penting karena di dalam permainan tradisional *massegitiga* kita bisa mengambil sebuah pelajaran yaitu melatih kedisiplinan anak-anak agar lebih baik ketika melakukan pekerjaan yang mereka lakukan setiap hari.

Pesan moral yang terdapat di dalam permainan tradisional *massegitiga* diantaranya adalah pentingnya mengajarkan anak-anak tentang kebersamaan dan kedisiplinan dalam mematuhi aturan yang ada di dalam permainan tradisional. Dengan

permainan tradisional anak dapat mengenal kultur atau budaya serta nilai-nilai moral. Nilai moral yang dimaksud dalam permainan *massegitiga* yaitu nilai kejujuran, toleransi, kesabaran, kerja keras, kreatif, dan sportifitas.

**Kejujuran**, dalam bermain permainan tradisional *massegitiga* membutuhkan sikap jujur untuk memainkannya, Karena dengan kejujuran permainan ini akan tetap berjalan seperti aturan yang sudah disepakati, seperti ketika sudah didapat atau di sebut namanya artinya kita tidak boleh melanjutkan permainan. **Toleransi**, sikap toleransi dalam permainan ini yaitu di mana kita harus saling menghargai atau menghormati setiap tindakan yang dilakukan setiap pemain. **Kesabaran**, cara memainkan yang tidak mudah membuat pemain agar lebih bersabar untuk dapat memainkannya dengan luhur. Karena permainan ini tidak melempar kayu begitu saja, tetapi kayu tersebut di lempar dengan harus mengenai sasaran. **Kerja keras**, tercermin dari semangat para pemain yang berusaha agar dapat menyelamatkan pemain yang sudah gagal melanjutkan permainannya. **Sportifitas**, tercermin tidak hanya dari sikap para pemain yang tidak berbuat curang saat permainan berlangsung, tetapi pemain harus mau menerima kegagalan dengan lapang dada.

## KESIMPULAN

Permainan tradisional *massegitiga* di Desa Timbala, Kecamatan Poleang Barat, Kabupaten Bombana merupakan permainan favorit anak-anak dan populer di tahun 1980 sampai tahun 2000-an. Akan tetapi, dengan perkembangan yang terjadi permainan ini sudah jarang dimainkan oleh anak-anak dikarenakan anak-anak di Desa Timbala lebih tertarik dengan permainan modern sebab mereka lebih mudah menjumpai permainan modern di *gedung* dan *play station* (PS) ketimbang permainan tradisional.

Sebagai salah satu warisan budaya permainan tradisional *massegitiga* harus tetap di lestarikan kegenerasi penerus agar permainan ini dapat dimainkan kembali oleh anak-anak. karena dalam memainkan permainan tradisional *massegitiga* ini anak-anak mendapatkan manfaat yang lebih besar dari pada permainan yang berbasis teknologi modern diantaranya sebagai media sosialisasi anak, *massegitiga* untuk kesehatan dan mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak.

Berdasarkan teori Clifford Geertz tentang pengetahuan local yang menjelaskan bahwa pandangan dunia adalah gambaran dari cara menilai, memanfaatkan, konsep mereka tentang alam, dan diri masyarakat yang berisi ide-ide yang paling komprehensif, dan hiburan. Permainan tradisional *massegitiga* sudah tidak lagi menjadi hiburan anak-anak melainkan anak-anak sudah jarang lagi yang memainkannya. Sesuai dalam teori Clifford Geertz, permainan tradisional *massegitiga* adalah permainan yang diminakan menggunakan kayu tercipta dari ide-ide masyarakat yang berisi nilai-nilai positif dan hiburan anak-anak, yang seharusnya tetap dikembangkan kegenerasi penerus sebagai penghargaan kepada warisan leluhur.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, Kristiantari, dkk. (2014). *Model Pembelajaran Quantum Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B Tk Kumara Jaya Denpasar*. Jurnal Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Indonesia. Vol. 2, No. 1.
- Geertz, Clifford. (1983). *Local Knowledge: Further Essays In Interpretive Anthropology*. Basic Books.
- Geertz, Clifford. (1992). *Tafsir Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius
- Raodah.(2014). *Kaghati Kalope: Permainan Tradisional Masyarakat Muna*. Makassar. Jurnal Balai Pelestarian Nilai Budaya. Vol. 5, No. 1.
- Syafii N. (2013). <http://digilib.uinsby.ac.id/11024/3/bab1.pdf>.