

MENINGKATKAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BUGIS -MAKASSAR

Mantasiah¹, Muh. Yusri Bachtiar² dan Herman³

¹Pendidikan Bahasa Asing, Universitas Negeri Makassar, chia_unm@yahoo.co.id

²Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar, yusri_b@yahoo.com

³Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar, herman.hb83@gmail.com

Abstrak : *Tulisan ini bertujuan untuk mengkaji tentang permainan tradisional etnis Bugis Makassar sebagai salah satu aset budaya yang dapat meningkatkan multiple intelligences Anak. Pendidikan bagi anak khususnya pengembangan Multiple Intelligences sangatlah penting untuk menjadi perhatian bagi orang tua dan guru karena anak adalah aset bangsa yang perlu dibekali dengan berbagai kompetensi/pengetahuan serta mengembangkan seluruh kemampuan yang dimilikinya sesuai dengan tahap perkembangannya. Kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh anak adalah kemampuan melatih motorik (kinestetik), melatih mengolah angka logika atau akal sehat, mengolah kata atau kemampuan mengolah kata baik secara lisan maupun tertulis, dapat berpikir secara logis, dan kemampuan berkomunikasi antarteman. Keseluruhan kompetensi tersebut sejalan dengan pendekatan Multiple Intelligences yang memandang bahwa setiap anak terlahir memiliki sembilan potensi kecerdasan, kecerdasan bahasa, logika matematika, intrapersonal, interpersonal, kinestetik, musikal, visual-spasial, naturalis, dan eksistensial, yang kesemuanya dapat diperoleh melalui permainan tradisional.*

I. PENDAHULUAN

Bermain merupakan salah satu kebutuhan anak yang patut diperhatikan baik oleh orang tua maupun oleh guru karena dengan bermain mereka akan mempersiapkan otak mereka terhadap tantangan yang akan dihadapinya kelak di kemudian hari. Bermain juga mengajarkan anak belajar mengatur emosi. Keterampilan dalam mengatur emosi ini akan sangat membantu anak dalam menghadapi masalah yang akan dihadapinya kelak. Oleh karena itu anak perlu diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi dan kecerdasan yang dimilikinya. Untuk membantu mengembangkan dan meningkatkan potensi dan kemampuan anak maka tak lain adalah melalui pendidikan. Pendidikan akan menciptakan kemampuan untuk menghadapi setiap perubahan yang terjadi menuju arah yang lebih baik, pendidikan ini berupa pembelajaran. Oleh karena itu dianjurkan kepada guru untuk menggunakan berbagai macam strategi dan model pembelajaran agar semua anak terakomodasi berdasarkan jenis kecerdasan yang mereka miliki. Untuk membantu mengembangkan dan meningkatkan kemampuan majemuk anak maka tak lain adalah melalui pendidikan. Pendidikan akan menciptakan kemampuan untuk menghadapi setiap perubahan yang terjadi menuju arah yang lebih baik, pendidikan ini berupa pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang sangat cepat dan pesat membuat manusia menjadi semakin modern, hampir setiap hari “dilayani” oleh teknologi, mulai dari bangun tidur hingga tidur kembali, bahkan dalam keadaan tidur pun manusia tetap tergantung pada teknologi. Kuatnya Pengaruh teknologi ini sudah menjalar ke manusia modern, mulai dari orang dewasa hingga ke anak balita, mulai dari hal yang terkecil sampai ke hal yang terbesar seperti perubahan gaya hidup (life style). Perkembangan teknologi dewasa ini telah membawa dampak khususnya pada anak usia dini

diantaranya perhatian dan minat anak untuk bermain bersama dengan teman sebayanya sudah mulai berkurang, juga pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar termasuk permainan tradisional pun sudah mulai ditinggalkan akibatnya lambat laun permainan tradisional Bugis Makassar akan hilang ditelan oleh kemajuan teknologi. Padahal, permainan tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap sebelah mata, karena permainan tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan yang mengandung nilai-nilai budaya warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Permainan tradisional dapat bertindak sebagai alat bantu belajar, permainan yang mengajarkan pada anak banyak hal sambil bermain seperti belajar untuk sportif, mengembangkan keterampilan sensorik, menghitung, menambah, meningkatkan keterampilan motorik, mengidentifikasi warna, meningkatkan koordinasi mata dan tangan, dan tentunya untuk bersenang-senang, permainan tradisional juga mampu membentuk karakter jujur, kreatif, cerdas, menghargai orang lain, kebersamaan dan mental pada anak. Menurut studi tahun 2009 yang dimuat dalam jurnal Pediatrics, anak-anak berperilaku lebih baik di kelas ketika mereka punya waktu lebih banyak untuk bermain (ethese.uin-malang.ac.id). Selain itu, dari hasil observasi dan wawancara dengan guru yang dilakukan di beberapa TK/PAUD di Kota Makassar pada bulan Januari-Februari 2016 menunjukkan bahwa anak didik pada umumnya lebih senang menggunakan dan memanfaatkan games yang ada di Handphone, Komputer, PS, Tablet dan lain-lain yang dengan mudah anak-anak akses serta dengan berbagai macam dan variasi game. Pihak sekolah juga tidak mengenalkan dan menerapkan permainan tradisional bugis-makassar dalam pembelajaran, menyebabkan anak tidak lagi mengenal atau memainkan permainan tersebut. Oleh karena lembaga pendidikanlah yang kemudian diharapkan dapat

melesatarikan permainan tradisional yang merupakan salah satu unsur kebudayaan yang mengandung nilai-nilai budaya warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Untuk mengantisipasi hilangnya permainan tradisional maka penguatan peran guru dan lembaga PAUD untuk menjadikan permainan tradisional sebagai bagian dalam pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan majemuk anak sebagai upaya pelestarian seni budaya tradisional.

II. PEMBAHASAN

1. Multiple Intelligences

Pendidikan merupakan proses membantu mengembangkan dan meningkatkan harkat dan martabat manusia. Pendidikan akan menciptakan kemampuan untuk menghadapi setiap perubahan yang terjadi menuju arah yang lebih baik, pendidikan ini berupa pembelajaran. Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah pemanfaatan berbagai macam strategi dan metode pembelajaran secara dinamis dan fleksibel. Pentingnya pengembangan Multiple Intelligences pada anak usia dini melalui permainan tradisional diantaranya adalah melatih motorik (kinestetik), melatih mengolah angka logika atau akal sehat, mengolah kata atau kemampuan mengolah kata baik secara lisan maupun tertulis, dapat berpikir secara logis, kemampuan berkomunikasi antar teman.

2. Permainan Tradisional

Pengertian permainan tradisional dikemukakan oleh Danandjaja dalam Achroni (2012:45) bahwa permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun, serta banyak mempunyai variasi. Sedangkan pengertian permainan tradisional menurut AT Cheska dalam Renson (1991:77), bahwa permainan tradisional merupakan penanda sebuah etnis dalam masyarakat kontemporer.

Fungsi permainan tradisional diidentifikasi oleh AT Cheska sebagai penanda suatu etnis, antara lain : (1) bangkitnya budaya yang bertentangan sebuah etnis dengan budaya yang dominan, (2) budaya yang masih hidup masih tersisa dan menjadi nilai-nilai etnis alternatif dalam masyarakat saat ini, (3) penggabungan antara nilai-nilai budaya suatu etnis dengan budaya yang dominan. Sejalan dengan pendapat Danandjaja dan AT Cheska, permainan tradisional dapat diartikan sebagai permainan rakyat sebagaimana dikemukakan oleh Dunning dan Sheard (2006:26), yang memberikan karakteristik dari permainan rakyat, antara lain :

- sifatnya tersebar atau tersiar, tersirat dalam struktur sosial daerah setempat.
- sederhana dan tidak tertulis dalam aturan adat, dilegitimasi oleh tradisi.
- pola permainan tidak tetap, kecenderungan dapat berubah dalam jangk waktu yang lama tergantung sudut pandang pemain.
- variasi aturan, perlengkapan (ukuran, model dll)

tergantung dengan wilayah.

- tidak ada batasan dalam suatu kawasan, durasi, dan jumlah pemain.
- pengaruh alam dan sosial sangat kuat.
- tidak ketatnya perbedaan antara bermain dengan peran.
- beberapa elemen permainan digabung menjadi satu.
- informal kontrol sosial oleh para pemain sendiri dalam konteks permainan yang sedang berlangsung.
- tingkat kekerasan fisik secara sosial dapat ditoleransi, spontanitas emosional, kemampuan untuk menahan diri rendah.
- kegiatan bermain lebih mengarah kepada bermain yang menyenangkan.
- penggunaan kekuatan fisik lebih mendominasi daripada penggunaan teknik.
- diperlombakan/diadakan hanya secara lokal, tidak ada kesempatan untuk mencapai tingkat nasional atau bahkan mendapatkan bayaran.

Permainan rakyat dapat dimaknai sebagai sesuatu yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan kebiasaan (tradisi) yang turun temurun dalam masyarakat pendukungnya dan dapat memberikan rasa puas atau kesenangan bagi pelakunya (Pabittei, 2009:3). Permainan rakyat banyak diminati oleh anak karena dalam memainkannya anak merasa senang, kreatif, dan aktif sehingga anak tidak merasa tertekan dan terbebani dengan tugas-tugas berat yang belum saatnya anak terima, upaya untuk menunjang keberhasilan tersebut.

Adapun keutamaan dari permainan anak-anak dalam konteks tradisional antara lain:

- Permainan rakyat mengandung nilai-nilai budaya dan merupakan wujud kebudayaan di bidang permainan.
- Permainan anak-anak merupakan cermin dari nilai budaya, khususnya merupakan transformasi nilai kepada anak-anak/generasi muda.
- Permainan anak-anak merupakan media pendidikan keterampilan yang mengarah kepada pembinaan mental dan fisik.
- Permainan anak-anak adalah perwujudan dari simbol-simbol antara lain sistem budaya, sistem sosial, sistem mata pencaharian, sistem religi dan lain lain.
- Permainan anak-anak berfungsi sebagai hiburan yang mengasyikkan di waktu-waktu senggang atau sebagai sarana sosialisasi bagi anak-anak. (Depdikbud, 1983:25).

Anak didik perlu diberi kesempatan untuk mengembangkan kecerdasan majemuk misalnya kecerdasan kinestetik melalui permainan tradisional. Berbagai macam permainan tradisional dari daerah Sulawesi Selatan khususnya permainan tradisional etnis Bugis-Makassar yang dapat digunakan oleh anak dalam mengembangkan atau meningkatkan kecerdasan majemuk diantaranya:

- Mallogo (Bugis) atau allogo (Makassar); adalah salah satu jenis permainan tradisional masyarakat Sulawesi selatan. Permainan ini mengandung nilai pendidikan

seperti kejujuran dan sportivitas. Permainan ini terbuat dari tempurung kelapa kering yang dibentuk segitiga (logo) lalu dipukul dengan sepotong bamboo yang dibelah dan dibentuk seperti pemukul golf. (Pabittei, 2009:70)

- b. Makbenteng; permainan ini berasal dari Polewali Mandar (dahulu masuk dalam wilayah Sulawesi Selatan). Nilai yang terkandung dalam permainan yang disebut makbenteng adalah kecintaan terhadap wilayah (tanah air), kerja keras, kerja sama, dan sportivitas.
- c. Marraga; Kata Marraga/Mandaga berasal dari bahasa Bugis yang didalam bahasa Indonesia dikenal dengan nama bermain atau bersepak raga. Istilah raga bersumber dari makna dan fungsi permainan, yaitu siraga-raga artinya saling menghibur. Nilai yang terkandung dalam permainan marraga adalah kerja keras, kerja sama, kecermatan, demokrasi dan sportivitas. Nilai kerja keras dan kerja sama tercermin dari usaha para pemain untuk menjaga dengan berbagai macam cara agar raga tidak jatuh ke tanah. Nilai kecermatan tercermin dari usaha para pemain untuk melambungkan atau menyepak raga ke sasaran yang dituju, sehingga raga tidak keluar dari arena permainan. Nilai demokrasi tercermin dari tidak adanya pemonopolian atau penyerobotan kesempatan pemain lain.
- d. Makkatto; permainan makkatto berasal dari daerah Luwu. Dalam kehidupan sehari-hari katto tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan tetapi juga sebagai alat komunikasi. Nilai yang terkandung dalam permainan makkatto ini adalah kerja sama, kerja keras, dan sportivitas.
- e. Akmemu-memu; permainan ini berasal dari daerah di Sulawesi selatan yakni Ara yang tergabung dalam wilayah kabupaten Bulukumba. Akmemu-memu adalah permainan kelompok, artinya permainan ini baru dapat dilakukan jika ada kelompok. Nilai yang terkandung dalam permainan akmemu-memu adalah kerja keras, kerja sama dan sportivitas. Nilai kerja keras tercermin dari semangat pemimpin regu yang berusaha sekuat tenaga untuk mencuri atau mengambil satu demi satu anggota regu lawan. Nilai sportivitas tercermin dari sikap para pemain yang setelah permainan usai hubungan pertemanannya tetap berlangsung baik, dan nilai kerja sama tercermin dari kekompakan barisan memu dalam menghalangi pergerakan lawan ketika berusaha mengambil satu persatu anggota memu.
- f. Gallak-gallak; yang merupakan Bahasa Makassar berasal dari kata gallak yang berarti nama gelar tertentu yang menunjukkan status social seseorang dalam masyarakatnya. Nilai yang terkandung dalam permainan gallak-gallak adalah kerja sama dan sportivitas.
- g. Makgasing atau akgasing; diantara sejumlah permainan tradisional, akgasing termasuk paling populer. Gasing

merupakan permainan kaum laki-laki. Permainan yang disebut sebagai maggasing mengandung nilai keserasian dan sekaligus keindahan serta ketangkasan dan kecermatan. Nilai keserasian dan keindahan tercermin dalam pembuatan gasing. Dalam konteks ini gasing tidak hanya dapat berputar, tetapi keserasian bentuk dan keindahan sehingga enak dipandang mata juga diperhatikan. Nilai ketangkasan dan kecermatan tercermin dalam usaha mengeluarkan gasing lawan dari arena. (melayuonline.com)

PENUTUP

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan sebagai alternatif media ataupun model pembelajaran untuk meningkatkan multiple intelegensi anak-anak. Pada dasarnya bermain merupakan salah satu kebutuhan anak yang patut diperhatikan baik oleh orang tua maupun oleh guru karena dengan bermain mereka akan merespon otak anak-anak dan akan berdampak positif pada kemampuan multipel intelegensinya. Multipel intelegensi dalam hal ini terdiri dari kecerdasan kognitif, motorik, verbal, seni dan beberapa jenis kecerdasan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 1983. *Permainan Anak-anak Daerah Sulawesi Selatan*, Ujung Pandang
- [2] Efendi Yusuf, 2011. Mallogo/Allogo: permainan Tradisional dari Sulawesi Selatan (online). Diakses pada tanggal 20 Agustus 2017. <http://melayuonline.com/ind/culture/dig/2766/mallogo-allogo-permainan-tradisional-dari-sulawesi-selatan>
- [3] Eric Duuning dan Kenneth Sheard. 2005. *Barbarians, Gentlemen and Players 2nd, A sociological Study of The Development of Rugby Football*. London: Routledge Taylor & Francis Group
- [4] Heinich, R., Molenda M., Russel, J.D., & Smaldino, S.E. 2002. *Instructional media and the new technologies of instruction (7th ed.)* Englewood Cliff, NJ: Prentice Hall.
- [5] Keen Achroni, 2012. *Mengopitmalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Jogjakarta, JAVALITERA
- [5] Olivia N Saracho, 1982. *Construction And Validation the Play Raing Scale* (Early Child Development and Care, Vol. 17 pp 199-230,
- [6] Pabittei, Aminah. 2009. *Permainan Rakyat Daerah Sulawesi Selatan*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Sulawesi Selatan

- [7] Raka Joni, T. 2005. *Pembelajaran yang Mendidik*. Makalah Seminar. Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang.
- [8] Rivera, J. 2008. *Handbook On Building Cultures of Peace*. USA: Department of Psychology Clark University, Worcester, MA.
- [9] Roland Renson, 1991. *The come-back of traditional sports and games*, Blackwell Publishing, Sport, Culture, Identity, Gender and Ethnicity Volume:43 Issue:2,
- [10] Said Alamsyah, Andi Budimanjaya. 2015. *95 Strategi mengajar Multiple Intelligences: mengajar sesuai keja otak dan gaya belajar siswa*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- [11] Semiawan, Conny R. 2002. *Belajar Dan Pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta, PT. Prenhalindo
- [12] Tim Penyusun Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. 2004. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: Depdiknas UM.