

Mapping Permainan Tradisional Dan Olahraga Tradisional Di Kawasan Teluk Tomini

Hartono Hadjarati

Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Universitas Negeri Gorontalo

Email hartonohadjarati@ung.ac.id

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permainan dan olahraga tradisional serta perkembangannya di kawasan teluk Tomini dan dampak sosiologis di masyarakat setempat. Desain penelitian kualitatif dengan maksud untuk memahami dan menggali lebih dalam mengenai fenomena permainan tradisional. Desain dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian kualitatif dengan maksud untuk memahami dan menggali lebih dalam mengenai fenomena. Satu fenomena tersebut berupa unsur sejarah permainan tradisional dan olahraga tradisional yang dapat diambil dari beberapa masyarakat sekitar Teluk Tomini yang berada di daerah Kab. Bolaang Mongondow Selatan (Provinsi Sulawesi Utara), Kota Gorontalo, Bone Bolango, Kabupaten Gorontalo (Provinsi Gorontalo). Adapun teknik penelitian yang digunakan dalam proses pengumpulan data adalah sebagai berikut. 1) Wawancara, 2) Observasi, 3) Dokumentasi, 4) Triangulasi atau Gabungan. Hasil Penelitian menunjukan permainan Tradisional dan olahraga Tradisional di kawasan teluk Tomini, di Kabupaten Bolang Mongadow Selatan, Provinsi Sulawesi utara terdapat 14 permainan tradisional, 10 di antaranya sudah tidak dimainkan oleh anak-anak, Kabupaten Boalemo, kabupaten Gorontalo, dan Bone Bolango, Provinsi Gorontalo, menunjukan terdapat 18 permainan Tradisional dan 3 Olahraga Tradisional, permainan klasik khas Gorontalo, menunjukan sudah tidak dimainkan di beberapa daerah terkecuali wilayah pedesaan seperti hayata Lo dunggu bi Binalho (sambung daun balacal).

Kata Kunci : *Mapping, Permainan Tradisional, Teluk Tomini*

Pendahuluan

Teluk Tomini adalah aset berharga bagi sektor pariwisata Indonesia. Di sini, wisatawan bisa melakukan aktivitas snorkeling untuk menikmati keindahan bawah laut. Bagi yang suka memancing, Teluk Tomini juga memiliki spot-spot yang bagus untuk berburu strike, tapi selain itu di darat Teluk Tomini juga banyak menyimpan kekayaan tradisional yang beragam bagi budaya maupun permainan tradisionalnya. Olahraga tradisional ini yang belum tergarap sama sekali oleh 17 kepala daerah yang ada di Teluk Tomini oleh sebab itu dalam deklarasi kerjasama Teluk Tomini, fokus kerjasamanya hanya kepada beberapa faktor utama, tetapi dalam peningkatan prawisata lebih mengunggulkan ke indah bawah laut.

Keindahan bawah laut Teluk Tomini harus di tunjang oleh ke indahan dan

kemajemukan masyarakatnya yang mendiami Teluk Tomini, komunitas masyarakat ini pasti akan melahirkan beragam aktivitas seperti tarian budaya maupun olahraga tradisional. Pangelaraan olahraga tradisional Teluk Tomini belum pernah di selenggarakan seperti fistival Teluk Tomini 2019 lalu di teluk Parigi Moutong. Baru menggelar festival budaya tapi untuk permainan tradisional belum, ini mungkin disebabkan karena kurangnya pengiat permainan ini untuk mengangkatnya kepermukaan untuk menjadi salah satu ikon kawasan teluk Tomini.

Permainan tradisional adalah permainan yang tercipta sudah lama berlalu sebelum mengenal permainan moderen dikalangan masyarakat baik dari anak-anak, remaja sampai dewasa. Permainan ini digunakan dengan alat tradisional dan seadanya tidak seperti pada masa sekarang,

permainan tradisional sudah mulai memudar bahkan menghilang karena adanya teknologi yang begitu canggih sehingga masyarakat lebih menggunakan alat moderen untuk permainan.

Permainan tradisional tidak lain merupakan kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan yang dilakukan oleh masyarakat sesuai budaya yang dihasilkan pada daerah masing-masing dengan tujuan mendapatkan kegembiraan untuk kaum anak-anak, bentuk kegiatan olahraga untuk semua manusia yang mempunyai keahlian dalam berolahraga.

Permainan tradisional di 17 daerah kawasan teluk Tomini saat ini telah dikatakan berlahan telah menghilang dengan seiringnya waktu, khususnya di Kabupaten Gorontalo, Kabupaten Bualemo dan sekitar wilayah Kabupaten Bolmong Selatan. Di masa dulu permainan tradisional ini sangat populer dari kalangan anak-anak bahkan sampai kalangan dewasa pun masih menggunakan permainan tradisional tersebut.

Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan yaitu permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan bersifat pendidikan (edukatif). Permainan tradisional bisa digolongkan dalam permainan modern karena cara menggunakannya sama tapi yang membedakan permainan tersebut adalah alat serta metodenya begitupun cara memahaminya untuk permainan tradisional sangat mudah untuk dipahami oleh kalangan anak-anak masa jaman dulu sampai sekarang.

Meskipun permainan tradisional zaman sekarang sudah jarang ditemukan, namun masih ada beberapa orang baik dari kalangan anak-anak sampai kalangan dewasa masih menggunakan permainan tradisional meskipun dengan seiringnya perkembangan teknologi yang begitu cepat pada saat ini, khususnya di kawasan Teluk Tomini, karena permainan tradisional banyak manfaatnya dan tidak hanya itu

permainan tradisional juga dapat melatih para pemain. Inilah yang membedakan zaman dulu dengan zaman sekarang.

Perkembangan atau kemajuan ekonomi masyarakat wilayah di kawasan Teluk Tomini sangat cepat semakin lama semakin meningkat. Hal ini membuktikan karena di kawasan Teluk Tomini adalah daerah yang dikatakan berkembang sangat cepat dengan adanya teknologi, kemudian tidak masuk dalam daftar prioritas dalam pembangunan kawasan teluk Tomini, maka dari itu permainan tradisional semakin menghilang dikalangan masyarakat, Hadjarati dan Haryanto, (2020) mengatakan meskipun permainan tradisional sudah sangat jarang dimainkan, masih ada sebagian orang di kawasan teluk Tomini di daerah-daerah terpencil khususnya yang ada di Provinsi Gorontalo masih memainkan permainan tradisional meskipun juga sudah mulai tergerus oleh permainan modern.

Istilah main oleh Kamus Besar Bahasa Indoensia (akses online : 2021) yakni melakukan permainan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak), " bermain melibatkan dua jenis pemikiran yakni divergen adalah permainan bebas untuk mengeksplorasi berbagai hal untuk memainkan sesuatu, sedangkan tipe konvergen adalah permainan yang dilakukan secara terstruktur dan sesuai aturan yang benar, Shimi Kang, MD (2022), psikiater anak dan dewasa, dalam *The Self-Motivated Kid; How to Raise Happy, Healthy Children Who Know What They Want and Go After it (Without Being Told)*.

Bermain berasal dari kata dasar "main" adalah sesuatu perbuatan atau perilaku yang menyenangkan hati seseorang dengan menggunakan alat atau tidak. ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Mayke S.T.Saputra yang penting dan perlu ada di dalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa (Is Ferawati,2018). Piaget menjelaskan bahwa

bermain ialah tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.

Menurut Kimpraswil mengatakan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik (As'adi Muhammad, 2009: 26). Lain halnya dengan Joan Freeman dan Utami munandar mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional (Andang Ismail, 2009: 27).

Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan permainan sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar (Hurlock, 1978 : 320). Permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang (Santrock, 2007 : 216-217). Sigmund Freud berdasarkan teori psychoanalytic mengatakan bahwa bermain berfungsi untuk mengekspresikan dorongan impulsif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan bermain yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi. Jerome Bruner memberikan penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana megembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Dalam bermain yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya (Mutiah, 2010: 105).

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik, sosial, dan komunikasi, Diana Mutiah (2010:146). Kegiatan bermain memengaruhi enam aspek perkembangan anak meliputi : aspek kognisi, sosial, emosional, komunikasi, kesadaran diri, dan keterampilan motorik Catron dan Allen, Diana Mutiah (2010:146).

Adapun tujuan bermain menurut Diana Mutiah (2010:146) ditinjau dari aspek perkembangan dapat dioptimalkan, antara lain adalah :

Bermain untuk Pengembangan Kognisi Anak.

1. Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan Anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain Bredekamp dan Coople. Diana Mutiah (2010:149)
2. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak. Proses ini terjadi ketika anak bermain peran dan bermain pura-pura. Vigotsky (Diana Mutiah 2010:148) menjelaskan bahwa anak sebenarnya belum berpikir abstrak. Makna dan objek masih berbaur menjadi satu. Ketika anak bermain telepon-teleponan, anak belajar bagaimana memahami perspektif orang lain, menemukan strategi bermain bersama orang lain, dan memecahkan masalah.
3. Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol diri mereka sendiri dan belajar mengenali makna sosial dan keberadaan diri di antara teman sebaya.

Bermain untuk Pengembangan Sosial-Emosional

1. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. Anak-anak yang bermain mesti berpikir tentang bagaimana mengorganisasi materi sesuai dengan tujuan mereka bermain. Anak-anak yang bermain “dokter-dokteran“.

- Misalnya, harus berpikir di mana ruang dokter, apa yang digunakan sebagai stetoskop anak juga akan memikirkan tugas dokter dan mempertimbangkan materi-materi tertentu, seperti warna, ukuran, dan bentuk agar sesuai dengan karakteristik dokter yang diperankan. Selama bermain itu, menurut Catron dan Allen Diana Mutiah (2010:149), anak menemukan pengalaman baru, manipulasi benda dan alat-alat, berinteraksi dengan anak lain, dan mulai menyusun pengetahuan tentang dunia.
2. Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak Menurut Catron dan Allen dalam buku yang sama, bermain mendukung perkembangan sosialisasi, seperti : interaksi sosial, kerjasama, menghemat sumber daya dan peduli terhadap orang lain.
 3. Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut. Suatu studi melaporkan adanya reaksi sekelompok anak setelah menyaksikan kecelakaan di taman bermain dan mendeskripsikan bagaimana melampiaskan tekanan itu melalui bermain, Brown, dkk dalam Brewer. Diana Mutiah (2010:150). Anak-anak dalam kelompok yang berbeda, tetapi setiap kelompok mengungkapkan ketakutan mereka dan mencoba membebaskan melalui permainan "rumah sakit-rumah sakit" atau permainan lain yang menceritakan orang yang kesakitan.

Bermain untuk Pengembangan Motorik

1. Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik kasar anak. Melalui bermain, dapat mengontrol motorik kasar. Pada saat bermain itulah, mereka dapat mempraktikkan semua gerakan motorik kasar seperti berlari, melompat, meloncat. Anak-anak terdorong untuk mengangkat, membawa, berjalan atau

meloncat, berputar, dan beralih respon untuk irama.

2. Bermain membantu anak menguasai keterampilan motorik halus. Melalui bermain anak dapat mempraktikkan keterampilan motorik halus mereka seperti menjahit, menata puzzle, memaku paku ke papan, mengecat.
- e. Bermain untuk Pengembangan Bahasa / Komunikasi.
1. Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Bermain menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara, mengeluarkan pendapat, bernegosiasi, dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul. Terlebih-lebih dalam bermain peran memiliki manfaat yang sangat besar terutama untuk menunjang perkembangan bahasa dan berbahasa anak. Bahkan bermain peran memiliki andil yang besar bagi perkembangan kognitif, emosi, dan sosial anak Bredekamp dan Coople (Diana Mutiah 2010:152).
 2. Bermain menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak belajar bahasa kedua. Bermain juga menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak untuk belajar bahasa kedua Heart dalam Bredekamp dan Coople (Diana Mutiah 2010:152), karena pada saat bermain, anak-anak mempraktikkan serpihan-serpihan bahasa lain, seperti "*Hello, how are you?*" (Halo, apa kabarmu) "Oleh karena itu serpihan-serpihan bahasa memberi efek kebanggaan, anak-anak semakin terpacu untuk menambah kosakata bahasa kedua tersebut.
- Permainan tradisional adalah sebuah permainan turun temurun dari nenek moyang yang di dalamnya mengandung berbagai unsur dan nilai yang memiliki manfaat besar bagi yang memainkannya. Menurut Djames Danandjaja permainan

tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwariskan turun-temurun, serta banyak mempunyai variasi. Jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewaris dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapatkan kegembiraan (Azizah, 2016: 284) permainan tradisional sudah tumbuh dan berkembang sejak zaman dahulu. Setiap daerah memiliki jenis permainan tradisional berbeda-beda.

Achroni mengungkapkan bahwa permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat di dalamnya (Haris, 2006: 16). Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada suatu daerah tertentu berdasarkan kepada budaya daerah tersebut. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerah tertentu dengan aturan konsep yang tradisional pada zaman dahulu. Permainan tradisional juga dikenal dengan permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan kreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dengan demikian suatu kebutuhan bagi anak. Jadi tujuan bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan Tradisional (Semiawan, 2008: 22).

Dari beberapa pengertian diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa permainan tradisional adalah sebuah permainan yang berasal dari masyarakat sesuai dengan daerah dan budaya masing-masing yang di dalamnya mengandung konsep tradisional zaman dulu dan tercipta sudah lama. Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu : permainan untuk bermain (rekreatif),

permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu luang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Sedangkan permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam ketrampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Berbagai jenis dan bentuk permainan pasti terkandung unsur pendidikannya. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

Jenis Permainan Tradisional

Direktorat nilai budaya menjelaskan bahwa permainan rakyat tradisional untuk bertanding terdiri dari 3 kelompok yaitu: 1). Permainan yang bersifat strategis, 2). Permainan yang lebih mengutamakan kemampuan fisik serta, 3). Permainan yang bersifat untung-untungan (Kurniati, 2016: 3). Slamet mengatakan setiap waktu permainan baru muncul, menjadi jenis permainan senantiasa bertambah banyak (Andriani, 2012: 131). Dari berbagai macam jenis permainan tradisional pada dasarnya dapat dipisahkan menjadi beberapa jenis yaitu: 1) Permainan fisik Permainan seperti kejar-kejaran menggunakan banyak kegiatan fisik. Permainan seperti ini tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga diseluruh dunia. Jadi dengan bermain, maka fisik anak akan

tumbuh menjadi sehat dan kuat untuk melakukan gerakan dasar. 2) Dengan nyanyian Biasanya dinyanyikan sambil mengerjakan, menari atau bahkan memulai permainan yang menggunakan nyanyian (lagu) tradisional daerah. 3)Teka-teki Permainan teka-teki merupakan permainan untuk mengajak kemampuan anak berpikir logis dan matematis. 4)Bermain dengan benda-benda Permainan dengan objek seperti air, pasir, balok dapat membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan.

Adapun Jenis-jenis permainan tradisional ini dapat mengembangkan kreatifitas dan juga dapat membangkitkan kemampuan anak dalam menilai mana yang baik dan buruk sehingga menjadikan suasana bermain sesuai dengan budaya yang diturunkan, pastinya jika ada kesalahan maka dapat menciptakan interaksi sesuai dengan ketentuan yang diciptakan bersama baik kecurangan dalam bermain akan mendapatkan hukuman moral dengan tidak mengikutsertakan anak yang curang tersebut.

2) Macam-macam Permainan Tradisional Menurut Jahranita permainan tradisional sangat beragam jenis dan jumlahnya, namun dapat dikelompokkan menjadi beberapa (Ulfatun, 2015: 25-26) yaitu: 1)Berdasarkan perempuan saja atau gabungan antara laki-laki dan perempuan. 2) Berdasarkan jalannya permainan yaitu satu lawan satu, satu orang lawan satu kelompok 3)Berdasarkan cara bermain dengan nyanyian 4) Berdasarkan hukuman pada pihak yang kalah pada permainan 5)Berdasarkan modal yang dimiliki 6) Permainan dengan kekuatan ghoib 7) Berdasarkan maksud yang tergabung di dalamnya.

Adapun macam-macam permainan tradisional di Indonesia, dan hampir di seluruh daerah-daerah telah mengenalnya bahkan pernah mengalami masa-masa bermain permainan tradisional ketika kecil. Permainan tradisional perlu dikembangkan lagi karena mengandung banyak unsur

manfaat dan persiapan bagi anak dalam menjalani kehidupan bermasyarakat.

Manfaat Permainan Tradisional

Secara garis besar, permainan tradisional sangat bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak sebagai pribadi maupun makhluk sosial dimana permainan ini tidak menguras biaya. Permainan tradisional bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir serta bergaul dengan lingkungan.

Permainan tradisional dan olahraga merupakan ekspresi budaya asli dan cara hidup yang memberikan kontribusi terhadap identitas umum kemanusiaan telah hilang dan yang masih bertahan juga terancam hilang atau punah karena pengaruh globalisasi dan harmonisasi keragaman warisan olahraga dunia (M. Husein. MR, 2021), sedangkan Bermain permainan tradisional menurut Montolalu dkk, memiliki manfaat bagi anak (Jawati, 2013: 254) antara lain sebagai berikut: 1)Bermain memacu kreatifitas 2) Bermain bermanfaat untuk mencerdaskan otak 3)Bermain bermanfaat untuk menanggulangi konflik 4) Bermain bermanfaat melatih empati 5)Bermain sebagai media terapi 6) Bermain itu melakukan penemuan, artinya bermain dapat menciptakan penemuan baru.

Permainan tradisional merupakan gambaran berupa suatu kebiasaan masyarakat tertentu dalam aktivitas melakukan permainan atau olahraga yang berkembang dan tumbuh dari masyarakat. Dimana untuk pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya. Cucu Widaty,dkk (2021), hal ini sejalan dengan pendapat dari Misbach (2006), permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti : 1) Aspek motorik: Melatih daya tahan, daya lentur, sensori motorik, motorik kasar, motorik halus. 2)Aspek kognitif: Mengembangkan imajinasi, kreativitas,

problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual. 3) Aspek emosi: Katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri 4)Aspek bahasa: Pemahaman konsep-konsep nilai 5)Aspek sosial: Menjalani relasi, kerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat. 6) Aspek spiritual: Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (transcendental). 7) Aspek ekologis: Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana. 8)Aspek nilai-nilai /moral: Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Kerangka Berpikir

Permainan tradisionanl adalah sebuah permainan turun temurun dari nenek moyang yang di dalamnya mengandung berbagai unsur dan nilai yang memiliki manfaat besar bagi yang memainkannya, sehingga mampu menciptakan permainan tradisional. Olahraga tradisional adalah bagian dari permainan tradisional asli rakyat yang harus dijaga sebagai aset budaya bangsa yang memiliki unsur oleh fisik tradisional. Permainan rakyat yang berkembang perlu dilestarikan karena selain hiburan maupun kesenangan olahraga ini juga mempunyai potensi untuk me ningkatkan kualitas jasmani dan rohani bagisi pelakunya. Adapun manfaat permainan tradisional adalah sebagai berikut yaitu : 1). Bermain memicu kreatifitas, 2). Bermain bermanfaat untuk mencerdaskan otak, 3).Bermain bermanfaat untuk menanggulangi konflik, 4). Bermain bermanfaat melati empati, 5.) Bermain sebagai media terapi, 6).Bermain itu melakukan penemuan, artinya bermain dapat menciptakan penemuanbaru

METODE

Pendekatan Penelitian ini adalah penelitian studi kasus, dengan pendekatan kualitatif yang menelaah sebuah “kasus” tertentu dalam konteks atau *setting* kehidupan nyata kontemporer, penelitian studi kasus bisa memilih tipe penelitiannya berdasarkan tujuan, yakni studi kasus instrumental tunggal (yang berfokus pada satu isu atau persoalan tertentu). Prosedur utamanya melibatkan *sampling purposeful* (memilih kasus yang dianggap penting) yang dilanjutkan dengan *analisis holistik* atas kasus tersebut melalui deskripsi detail atas pola, konteks *setting* di mana kasus itu terjadi (Jhon W.Creswell, 2013:X). Desain dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian kualitatif dengan maksud untuk memahami dan menggali lebih dalam mengenai fenomena. Satu fenomena tersebut berupa unsur sejarah permainan tradisional dan olahraga tradisional yang dapat diambil dari beberapa masyarakat sekitar yang berada di daerah Kab.Bolaang Mongondow Selatan (Provinsi Sulawesi Utara), Kota Gorontalo, Bone Bolango, Kabupaten Gorontalo(Provinsi Gorontalo). Penelitian kualitatif menuntut perencanaan yang matang menentukan tempat, partisipan, dan memulai pengumpulan data. Fokus Penelitian Sugiyono, (2012:32) mengungkapkan fokus penelitian kualitatif bersifat holistik (menyeluruh, tidak dapat dipisah-pisahkan) sehingga penelitian kualitatif menetapkan penelitiannya berdasarkan keseluruhan situasi sosial yang diteliti yang meliputi aspek tempat (*place*), pelaku (*actor*), dan aktifitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis. Obyek penelitian ini adalah permainan tradisional dan olahraga tradisional yang berada di daerah kawasan Teluk Tomini yang terdiri dari 2 Provinsi, dan subyek penelitian meliputi anak-anak, remaja dan tokoh budaya dikawasan Teluk Tomini. Data kualitatif merupakan sumber dari deskripsi yang luas dengan landasan kokoh, serta memuat penjelasan tentang proses yang terjadi dalam lingkup setempat, karena data kualitatif ini kita dapat mengikuti dan

memahami alur peristiwa secara kronologis, dan menilai sebab akibat dalam lingkup pikiran orang setempat. Adapun teknik penelitian yang digunakan dalam proses pengumpulan data adalah sebagai berikut. 1) Wawancara, 2) Observasi, 3) Dokumentasi, 4) Triangulasi atau Gabungan. Teknik Analisis Data Setelah keseluruhan proses penelitian telah diselesaikan maka selanjutnya peneliti mulai melakukan analisis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Observasi ini memberikan kemudahan terutama dalam hal memperoleh data di lapangan. Teknik dokumentasi ini dilakukan dengan cara melihat, menganalisa data-data yang berkaitan dan menunjang penelitian. Sedangkan analisis dan diperlukan untuk mendapatkan informasi yang berarti agar dapat mengungkapkan permasalahan yang diteliti. Peneliti dapat mengamati situasi-situasi yang ada di lapangan dengan mencatat hal yang penting dalam penelitian.

Hasil Dan Pembahasan

Kawasan Teluk Tomini adalah suatu teluk yang terpanjang di dunia, di kawasan ini masyarakatnya adalah nelayan dan Petani, penduduk kawasan teluk tomini sebagian besar adalah berasal dari penduduk asli kawasan setempat yakni suku-suku besar di Sulawesi yakni suku Gorontalo, Minahasa, Bolaang Mongdow, Bugis, Boul, Kaidipang dan suku kecil yang mendiami beberapa pulau kecil di kawasan ini, yang secara umum menganut agama Islam.

Kawasan teluk Tomini mempunyai beberapa tradisi yang di lakukan masyarakat baik budaya atau ke agamaan, termasuk tradisi permainan dan olahraga. Permainan tradisional yang Nampak adalah ketika musim kemarau laut berombak serta lading kering, maka para anak-anak, pemuda bahkan orang tua di sore hari Nampak menghibur diri dengan melayangkan layang-layang atau sekedar melihat yang melayangkan layang-layang

yang bahasa sehari-hari masyarakat Gorontalo yakni moluli alangaya (Melepas Layang-layang). Selain itu anak-anak akan memainkan berbagai permainan tradisional lain, sebagai pengisi waktu.

Setiap musim pasti ada permainan dan olahraga tradisional dimainkan oleh anak-anak yang ada di kawasan teluk tomini, tergantung posisi letak masyarakatnya atau pekerjaan masyarakat setempat.

Tabel : Macam Permainan Bolmong Selatan, Sulawesi Utara

N	Nama Permainan	Tipe Permainan	Keterangan
1	Pasika,	Anak Umur 7-13	Putra
2	Prangkisbo	Anak Umur 8-15	Putra
3	Palapudu	Anak Umur 8-15	Putra
4	Tengge-tengge	Anak Umur 5-15	Putra
5	Teki	Anak Umur 8-15	Putra
6	Tenggedi	Anak Umur 8-15	Campuran
7	Kelereng	Anak Umur 4-15	Campuran
8	Lari tempurung	Anak Umur 5-15	Campuran
9	Kutia	Anak Umur dan dewasa	Putra
10	Pa'i	Remaja dan dewasa	Putra

11	Cur-cur pal	Remaja dan dewasa	Campuran bisa
12	Kalari	Remaja dan dewasa	
13	Tumbu-tumbu balangan	Remaja dan dewasa	Putra Putri
14	Ular naga	Anak, Remaja dan dewasa	Putra Putri

14	momasaw aA	Anak, Remaja	Putra Putri
15	Moi Tohu Alangaya (MoloU dan Bulia)	Remaja dan Dewasa	Putra
16	Bako Bako	Anak-anak	Putra
17	Langga	Olahraga	Putra-putri
18	Longgo	Olahraga Ketangkasan	Putra-putri
19	Tongade	Olahraga (Punah)	

Tabel : Permainan dan Olahraga Tradisional Klasik Provinsi Gorontalo

N o	Nama Permainan	Tipe Permainan	Keterangan
1	Momasawah	Anak Umur 5-13	Putra-putri
2	Motanguta	Anak Umur 6-15	Putra
3	Palapudu	Anak Umur 6-15	Putra
4	Tenggetenge	Anak Umur 5-15	Putra
5	Hayata lo Bindalo	Anak Umur 8-15	Putra
6	Tenggedi	Anak Umur 8-15	Campuran
7	Neka lo kamiri	Anak Umur 4-15	Campuran
8	Tenggedi lo Buawu	Anak Umur 5-15	Campuran
9	Sapi Lo Palembang	Anak dan dewasa	Putra
10	Pa'i	Remaja dan dewasa	Putra
11	Cur-cur pal	Remaja dan dewasa	Campuran bisa
12	Kalari	Remaja dan dewasa	
13	Auta	Remaja dan dewasa	Putra Putri

Berdasarkan hasil penelitian melalui kuisioner dengan teknik yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan permainan tradisional dan olahraga tradisional di daerah Kabupaten Bolaang Mongondow selatan banyak menghilang di zaman modern. Data tersebut di dapatkan dari hasil wawancara langsung dengan setiap responden serta cara pembuatan alat dan cara untuk memaikannya di jelaskan secara detail oleh setiap responden sehingga setiap permainan dilampirkan dengan gambar permainan tersebut dengan gambar foto diambil sendiri sesuai permainan tersebut.

Adapun deskripsi data responden serta macam-macam permainan tradisional dan olahraga tradisional yang ada di Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan sesuai hasil wawancara dengan responden, penjelasnya sebagai berikut: Hadju Ayub, Desa Dudepo Jenis permainan: Pasika dan Pai. Pada hari Sabtu, tanggal 16 Mei 2020 saya melakukan penelitian di desa Dudepo, Kec. Bolaang Uki yang jarak tempuh sekitar 10 menit dari tempat tinggal peneliti. Setelah tiba di rumah responden peneliti mengajukan beberapa pertanyaan mengenai permainan tradisioanl. Diantaranya mengenai permainan tradisional apa saja yang pernah dimainkan oleh beliau? Permainan tersebut seperti

Pasika dan Pai dimana permainan tersebut dizaman beliau tergolong populer dan hampir semua anak dapat memainkannya pada tahun 1950-an. Setelah itu peneliti mengajukan pertanyaan kepada beliau tentang permainan tersebut apakah hanya dimainkan di desa beliau atau ada desa lain yang mengenal permainan tersebut? Jawaban beliau yaitu seperti permainan Pai asal mulanya dari daerah Gorontalo, masyarakat yang bersuku Gorontalo mengenal permainan tersebut, sehingga itu permainan tersebut tidak dikenal oleh masyarakat bukan suku Gorontalo. Untuk permainan pasika yang mengenal hanya daerah tertentu.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permainan dan olahraga tradisional serta perkembangannya di kawasan teluk Tomini dan dampak sosiologis di masyarakat Teluk Tomini, dari deskripsi hasil penelitian berapa daerah di kawasan teluk Tomini yang mayoritas Sukunya adalah Suku Gorontalo, yang mendiami sepanjang pantai yang masuk teluk Tomini mulai dari Bolsel Provinsi Sulawesi Utara sampai Posisi Gorontalo Barat Provinsi Gorontalo, sisanya Suku Bolangan Mondow, Suku Minahasa, Suku Sangir Talaud, Suku Bugis, dengan beragamnya suku yang mendiami pesisir teluk Tomini, berdampak sosiologis terhadap anak-anak sekitar, dimana komunitas Gorontalo lebih cenderung memainkan permainan Tradisional Gorontalo, dari sebab itu dominasi permainan tradisional sesuai dokumentasi dan wawancara menunjukkan di pesisir Kabupaten Bolsel Provinsi Sulut cenderung sama dengan hasil indentifikasi permainan tradisional asal Gorontalo, tapi tidak mempengaruhi perkembangan sosial anak-anak baik di sekolah maupun di lingkungan tempat tinggal. Jarangnya permainan tradisional sebabkan banyak hal seperti gaya hidup, dimana anak-anak sampai anak remaja lebih memilih waktu bermainnya

untuk mencari nafkah membantu Orang Tua, baik sebagai nelayan maupun bertani. Maka waktu yang tepat untuk memainkan permainan tradisional hanya keketika anak-anak berada di lingkungan sekolah. Hasil indentifikasi permainan tradisional Kabupaten Bolsel Provinsi Sulut yakni 14 permainan yang ada di daerah kabupaten bolaang mongondow selatan yaitu permainan, pasika, prangkisboy, palapudu, tengge-tengge, teki, tenggedi, kelereng lari tempurung, kutia, pa'i, cur-cur pal, kalari, tumbu-tumbu balangan, ular naga. Sedakankan di Provinsi Gorontalo 19 Permainan Tradisional klasik dan 3 olahraga Tradisinoal yakni beladiri langga dan Longgo, Tonggade, ketika jenis olahraga ini lebih berkarakter keterampilan yang di mainkan oleh orang Dewasa.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan penelitian, dalam penulisan ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Permainan dan olahraga Tradisional perlu terus di gali dan publikasikan kepada masyarakat di kawasan teluk Tomini
2. Proses perkembangan permainan dan olahraga Tradisional di kawasan teluk Tomini, sangat menarik dan dramatis karena proses berkembangannya saat ini di masyarakat banyak tantangan dari berbagai permainan modern
3. Dampak Sosiologis Permainan dan olahraga Tradisional terhadap masyarakat setempat, secara sosial masyarakat saling menghargai satu sama lain perbedaan genderpun setara.

SARAN

1. Pemerintah dan masyarakat di kawasan teluk Tomini terus menjaga dan melestarikan Permainan dan olahraga Tradisional

sebagai hasil budaya lokal yang mempunyai potensi di jadikan agenda wisata

2. Masyarakat di kawasan teluk Tomini menjadikan Permainan dan olahraga Tradisional sebagai ikon wisata di desa-desa pesisir teluk Tomini yang terutama desa yang terdampak langsung terhadap wisata pantai.
3. Dinas-dinas di kawasan Teluk Tomini terkait untuk dapat turun langsung dalam proses pengawalan program pengembangan Permainan dan olahraga Tradisional untuk menjadikan suatu ikon parawisata Kawasan teluk Tomini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail.. AlatPeraga Edukatif Level
1. Yogyakarta: Edwise Edutainment. 2009
- Cucu Widaty, Yuli Apriati, Tiara Mektika Elysia Asmin, Pergeseran Permainan Tradisional Menjadi Permainan Virtual Sebagai Dampak Pandemi Covid-19 Di Kota Banjarmasin
<https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/padaringan/issue/view/388>, Akases 2022
- Daulima, Farhan.. Mengenal permainan anak tradisional daerah gorontalo. Forum suara 2006
- perempuan LSM Mbu'I Bungale. Limboto Situs internet: 07may.files.wordpress.com/2021/05
- Giriwijoyo, S. dan Sidik, D.Z. Ilmu Faal Olahraga (Fisiologi Olahraga): Fungsi Tubuh.
- Manusia pada Olahraga Untuk Kesehatan dan Prestasi. Bandung: Remaja Rosdakkar. 2013
- Harlock B. Elisabeth.. Perkembangan Anak. Jilid 1. Edisikeenam. Jakarta: PT. Gelora Aksara Erlangga 1978
<http://angkatigabelas.blogspot.com/2012/04/20-permainan-tradisional-yang-sudah.html> diakses tanggal 07-12-2019
- Hadjarati, Hartono.. “Penelitian Kolaboratif Dosen dan Mahasiswa Bela Diri Langga Buwa di tinjau dari Perspektif Sejarah dan Sosiologi di Desa Ilomata Kecamatan Atingola”. Fakultas olahraga dan kesehatan. Pendidikan kepelatihan dan olahraga. 2019
- Hartono Hadjarati, Arief Ibnu Haryanto, Identifikasi Permainan Dan Olahraga Tradisional Kabupaten Gorontalo,
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJK/article/view/30709>, diakses 2022
- Iis Verawati, Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Tambi-Tambian Penelitian Tindakan Pada Kelompok A Di Tk Nasional Kps Balikpapan,
<https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/24389>, akses 2021
- John W. Santrock. Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi Keseblasan. Jakarta: PT. Erlangga. 2007
- M.Husein,MR, Luntarnya main Tradisional
<https://ojs.unimal.ac.id/AAJ/article/view/4568>
- Muhamad, As'adi.. Menghidupkan Otak Kanan Anda. Yogyakarta: Power Books, 2009
- Mulyadin, Seto. Bermain dan Kreativitas. Jakarta: Papas SinarSinanti. 2004
- Mutiah, Diana.. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. EdisiPertamaCetakan Ke-1. Jakarta: PT. Kencana, 2010
- Simanjuntak, Victor.. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Jakarta: Depdiknas.2008
- Sugiyono.. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung Alfabeta. 2012

Shimi Kang, MD,
<https://www.haibunda.com/parenting/20210205200155-61-190645/mengenal-arti-bermain-dan-manfaatnya-untuk-anak>, Akses
3 Januari 2022

Undang-Undang Republik Indonesia
Nomor 3 Tahun 2005. Sistem
Keolahragaan Nasional. Jakarta: CV. Eko
Jaya. Revisi 2020