

Research Article

## Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Permainan Tradisional Suku Mbojo Mpa'a Ro Mpije: Perspektif Islam

Nur Faizi Mansyur<sup>1</sup>, Fitrah Ramadhani<sup>2</sup>, Miftahul Jannah<sup>3</sup>

1. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, [22204011063@student.uin-suka.ac.id](mailto:22204011063@student.uin-suka.ac.id)
2. Universitas Islam Negeri Mataram, [ramadhanifitrah843@gmail.com](mailto:ramadhanifitrah843@gmail.com)
3. Universitas Islam Negeri Mataram, [mijan7390@gmail.com](mailto:mijan7390@gmail.com)

Copyright © 2024 by Authors, Published by Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>).

Received : April 25, 2024

Revised : May 22, 2024

Accepted : June 12, 2024

Available online : June 25, 2024

**How to Cite:** Nur Faizi Mansyur, Fitrah Ramadhani, and Miftahul Jannah. 2024. "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Permainan Tradisional Suku Mbojo Mpa'a Ro Mpije: Perspektif Islam". Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam 10 (2):928-38. [https://doi.org/10.31943/jurnal\\_risalah.v10i2.903](https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v10i2.903).

**Abstract.** This research explores the values of character education in the traditional game Mpa'a Ro Mpije of the Mbojo tribe and connects it with Islamic teachings. Qualitative research methods with a library approach were used by utilizing primary data from M. Hilir Ismail and Allan Malingi's books as well as secondary data from related literature. Content analysis is applied to identify the values contained in the game, such as Ae-aena, Puri-Puri Kalo, Mpa'a Dunggu, and others. This research shows that the Mpa'a Ro Mpije of the Mbojo tribe contains Islamic values such as balance, hard work, unity and creativity. The concept of balance is reflected in physical activity, while the spirit of hard work is reflected in children's active participation. Unity is realized through cooperation in games, and creativity is manifested in simulations of everyday life. This traditional game not only functions as entertainment, but also as a vehicle for learning Islamic values and character building for Mbojo tribe children. This research provides insight into how traditional games can be an effective means of educating and integrating religious values in children's daily lives.

**Keywords:** Character Education, Traditional Games, Mpa'a ro Mpije.

**Abstrak.** Penelitian ini mengeksplorasi nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional Mpa'a Ro Mpije suku Mbojo dan menghubungkannya dengan ajaran Islam. Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan kepustakaan digunakan dengan memanfaatkan data primer dari buku M. Hilir Ismail dan Allan Malingi serta data sekunder dari literatur terkait. Analisis isi diterapkan untuk mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung dalam permainan, seperti Ae-aena, Puri-Puri Kalo, Mpa'a Dunggu, dan lain-lain. Penelitian ini menunjukkan bahwa Mpa'a Ro Mpije suku Mbojo mengandung nilai-nilai Islam seperti

keseimbangan, kerja keras, persatuan, dan kreativitas. Konsep keseimbangan tercermin dalam aktivitas fisik, sedangkan semangat kerja keras tercermin dalam partisipasi aktif anak-anak. Persatuan diwujudkan melalui kerjasama dalam permainan, dan kreativitas termanifestasi dalam simulasi kehidupan sehari-hari. Permainan tradisional ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai wahana pembelajaran nilai-nilai Islami dan pembentukan karakter anak-anak suku Mbojo. Penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana permainan tradisional dapat menjadi sarana efektif untuk mendidik dan mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari anak-anak.

**Kata Kunci:** Pendidikan Karakter, Permainan Tradisional, Mpa'a ro Mpije.

## **PENDAHULUAN**

Permainan tradisional memiliki peran vital dalam menciptakan identitas budaya lokal, yang seharusnya dijadikan sarana untuk membentuk kepribadian positif pada anak-anak. Hal ini disebabkan oleh adanya nilai-nilai karakter, seperti kerjasama, kerja keras, kekompakan, kesabaran, keberanian, dan kreativitas, yang terdapat dalam permainan-permainan tersebut. Permainan dianggap sebagai metode pembelajaran yang efektif, mampu memberikan kebahagiaan dalam proses belajar (Lucas, 2017). Haerani, sebagai contoh, menjelaskan bahwa permainan tradisional memiliki peran yang krusial dalam membentuk karakter baik pada anak-anak (Nur, 2013). Melalui bermain permainan tradisional, anak-anak dapat belajar untuk bersosialisasi, berkomunikasi, menghormati pendapat orang lain, mematuhi aturan, meningkatkan rasa mandiri, empati, dan kolaborasi (Riadi & Lestari, 2017).

Permainan modern, terutama game online, dapat menimbulkan ketergantungan yang berbahaya, terutama pada individu yang mengalami keputusasaan dan cenderung mendorong mereka untuk melakukan tindakan bunuh diri dengan unsur kriminal (Saputra & Ekawati, 2017). Oleh karena itu, perlu diingat bahwa permainan tradisional memiliki nilai-nilai positif yang dapat membentuk karakter yang baik. Sebelum anak-anak terpapar dengan permainan modern, permainan tradisional menjadi fondasi pertama yang mereka kenal, diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Selviana et al., 2022). Contohnya, permainan Mpa'a ro Mpije yang merupakan permainan yang disenangi oleh anak-anak suku Mbojo, diantaranya adalah Ae-aena, Tutu Kalikuma, Puri-Puri Kalo, Mpa'a Ncimi Kolo, Mpa'a Arugele, Mpa'a Tapa Gala, Mpa'a Hola dan lain-lain. Semua jenis Mpa'a ro Mpije ini pada dasarnya merupakan hasil tiruan mereka dari apa yang dilakukan oleh para orang tua dan masyarakat. Dengan demikian permainan ini berpedoman pada nilai dan norma budaya Mbojo yang diwariskan dari generasi ke generasi (Ismail & Malingi, 2010).

Permainan tradisional Mbojo, yaitu Mpa'a ro Mpije memiliki keterkaitan khusus dengan nilai-nilai dalam tradisi Islam. Nabi Muhammad sendiri senang bermain berbagai jenis permainan dan mendorong umatnya untuk terlibat dalam kegiatan yang membentuk nilai-nilai karakter mulia sehari-hari. Kegiatan fisik seperti lari, renang, memanah, dan berkuda adalah contoh permainan yang sering dilakukan oleh Nabi bersama para sahabatnya. Bahkan, Nabi menyarankan agar umat Islam mengajarkan anak-anak mereka untuk bermain permainan atau berolahraga sebagaimana yang telah dicontohkan oleh beliau, seperti yang dicatat dalam riwayat Al-Baihaqi.

*Ibnu Umar berkata bahwa Nabi bersabda, "Ajarkan anak-anakmu untuk berenang, melempar (memanah), dan bagi perempuan untuk memintal (menganyam).*

Bermain adalah salah satu kebebasan yang sangat diinginkan oleh anak-anak, tetapi saat ini, kendala dalam menyediakan ruang bermain bagi mereka menjadi

masalah besar. Oleh karena itu, peluang untuk memberikan kebebasan bermain kepada anak-anak tidak dapat diwujudkan secara optimal. Menurut Freud, bermain merupakan bentuk fantasi atau khayalan; melalui permainan, anak-anak dapat mengekspresikan harapan dan konflik pribadi mereka, serta melepaskan segala perasaan negatif, termasuk pengalaman yang tidak menyenangkan atau traumatis dan harapan yang tidak terwujud dalam realitas (Khadijah & Roha Sitompul, 2020). Dengan kata lain, bermain menjadi sebuah kebutuhan bagi tubuh untuk melepaskan energi negatif dan menghasilkan sebanyak mungkin energi positif. Di samping itu, permainan tradisional juga mencerminkan ciri khas budaya lokal (Ismail & Malingi, 2010).

Pendidikan karakter sejalan dengan prinsip pendidikan Islam tentang pentingnya meneladani akhlak mulia Nabi Muhammad, sebagaimana dijelaskan dalam Surah Al-Ahzab/33:21:

*Artinya: Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah* (Departemen Agama RI, 2002).

Ayat tersebut mengulas konteks peran dalam peristiwa Khandaq. Pada saat itu, banyak sifat-sifat Nabi yang menjadi contoh, seperti keterlibatan langsung beliau dalam perang. Nabi terlibat dalam menggali parit dan membangkitkan semangat pasukan perang; beliau menyanyikan lagu-lagu perjuangan dan pujian kepada Allah (Shihab, 2012). Meskipun ayat ini terkait dengan perang Khandaq, perintah untuk mengikuti teladan Nabi Muhammad mencakup seluruh kata-kata, sikap, dan perilaku beliau. Salah satu tujuan utama Nabi Muhammad yang diutus ke bumi adalah menyempurnakan akhlak manusia. Hal ini ditegaskan dalam hadis berikut:

*Abu Muhammad ibn Yusuf Al-Asbahani mengatakan kepada kami, Abu Sa'id bin Al-Arabi mengatakan kepada kami, Abu Bakr meriwayatkan kepada kami Muhammad bin Ubaid Al-Marwarruziyyu, Sa'id bin Mansur, Abdul Aziz bin Muhammad, Muhammad bin Ajlan menceritakan kepada saya dari Al-Qa'a'Qa'a' bin Hakim dari Abi Shalih, dari Abu Hurairah, semoga Allah meridhainya, berkata bahwa Rasulullah saw. diutus untuk menyempurnakan akhlak yang mulia. sebagaimana yang diriwayatkan oleh al-Darawardi (Al-Zarqawi, 1424).*

Orang tua memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai luhur melalui pendidikan keluarga, mengingat keluarga dianggap sebagai fondasi pendidikan yang paling fundamental. Salah satu strategi yang digunakan dalam mendidik anak adalah melalui permainan tradisional yang mengandung sejumlah nilai karakter (Wijayanti, 2017). Tulisan ini bertujuan untuk mengungkapkan temuan baru terkait nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam permainan tradisional Mbojo Mpa'a ro Mpije, dan khususnya relevansinya dengan tradisi Islam. Nilai-nilai tersebut mencakup keseimbangan, kerja keras, persatuan, atau kerjasama, dan kreativitas. Orang tua memanfaatkan permainan tradisional Mbojo Mpa'a ro Mpije sebagai medium untuk menanamkan karakter pada anak-anak. Oleh karena itu, permainan Mbojo Mpa'a ro Mpije memberikan kontribusi yang signifikan dalam mendidik anak di lingkungan keluarga, baik sebagai metode maupun sebagai media pembelajaran yang penuh kesenangan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (*Library Research*) yang bersifat

kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam tulisan ini adalah dokumentasi. Adapun data primer dalam tulisan ini adalah buku karya M. Hilir Ismail dan Allan Malingi yang berjudul "Permainan Tradisional Bima-Dompu". Sedangkan data sekunder sebagai pembanding diperoleh dari literatur-literatur yang berkaitan dengan tema yang dibahas. Analisis data yang digunakan pada tulisan ini adalah analisis isi (*content Analysis*), yaitu analisis terhadap kandungan isi yang berfokus pada interpretasi dari sebuah karya. Analisis ini mencoba menawarkan asumsi-asumsi epistemologis terhadap pemahaman yang tidak hanya berkulit pada teks akan tetapi, menekankan pada konteks yang melingkupinya (Sugiyono, 2010).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Permainan Tradisional Mbojo Mpa'a Ro Mpije

Masa kanak-kanak dianggap sebagai periode bermain yang mencakup berbagai kegiatan seni dan olahraga. Seni yang dimainkan untuk hiburan disebut "dolan", sedangkan olahraga dilakukan untuk menguji keterampilan, kecepatan, dan kekuatan (Husein MR, 2021). Masyarakat Mbojo merujuk pada semua jenis permainan anak-anak, baik dolan maupun olahraga, yang biasa disebut dengan "*Mpa'a Ro Mpije Dambe To'i*" (permainan anak-anak). Beberapa jenis Mpa'a Rompije, yang menjadi favorit anak-anak Mbojo, antara lain Ae-aena, Tutu Kalikuma, Puri-puri Kalo, Mpa'a Ncimi Kolo, dan sebagainya. Selain kesenian, mereka juga aktif dalam permainan olahraga seperti Mpa'a Tapa Gala, Mpa'a Hola, Mpa'a Ndunggi, dan lain-lain (Ismail & Malingi, 2010).

Pada masa lalu, semua jenis Mpa'a Rompije sangat diminati oleh anak-anak Mbojo. Setelah belajar mengaji dan menjalankan shalat Isya, mereka berkumpul di halaman rumah untuk menampilkan berbagai kesenian seperti Ae-aena, Tutu kalikuma, Puri-puri Kalo, dan sebagainya, dengan suasana kegembiraan. Selain itu, pada setiap kesempatan, anak-anak Mbojo memainkan beragam permainan olahraga untuk menguji keterampilan, kecepatan, dan kekuatan. Semua jenis Mpa'a Rompije yang tumbuh dan berkembang di kalangan anak-anak didasarkan pada imitasi dari tradisi yang diwariskan oleh orang tua dan masyarakat. Dengan demikian, semua jenis Mpa'a Rompije ini mengikuti nilai dan norma budaya yang dianut oleh masyarakat Mbojo (Ismail & Malingi, 2010).

Seperti yang dijelaskan di atas, bahwa Mpa'a Rompije Mbojo terdiri dari permainan yang bernuansa seni (Dolan) dan ada pula yang berupa olahraga. Penjelasannya sebagai berikut:

#### a. Mpa'a ro Mpije Kelompok Dolan

##### 1) Mpa'a Ae-aena

Ae-aena diambil dari judul lagu "*Ae-aena*" yang menyertai permainan tradisional Ae-aena. Aena memiliki makna Hasna, sementara kata "*Na*" adalah singkatan dari Jaenab, Nurjanah, atau Hasnah (nama perempuan) yang umumnya disingkat menjadi "*Na*." Ae-aena merupakan gabungan dari seni gerak (tari), dialog atau percakapan (teater), yang diiringi oleh lagu Ae-aena. Permainan ini umumnya dimainkan oleh anak-anak selama istirahat setelah belajar atau membantu orang tua, bertujuan untuk menghibur dan menyenangkan hati. Biasanya dimainkan oleh anak-anak berusia 7-12 tahun, terdiri dari anak perempuan dan laki-laki. Lokasi permainan ini biasanya berada di halaman rumah pada malam bulan purnama setelah

mereka belajar mengaji dan menunaikan shalat. Musik vokal (lagu) Ae-aena dinyanyikan bergiliran oleh dua kelompok pelaku. Berikut adalah liriknya: “Ae-aena Ae-aena, Wati edamu sahe nahu, Ese tolo mpada rida, Kadondo ma da, La hama wae, Matutu tero wei, Kacaina wei, Pala wunta wau” (Ismail & Malingi, 2010).

2) Mpa'a Puri-Puri Kalo

Puri-Puri Kalo berasal dari kata “Puri-Puri” yang artinya memeram dan kata “Kalo” yang berarti pisang. Jadi, secara harfiah, “Puri-Puri Kalo” dapat diartikan sebagai kegiatan memeram pisang. Permainan ini diiringi dialog dan gerakan orang yang sedang memeram pisang. Sebagai bentuk hiburan yang sehat bagi anak-anak, permainan ini dilakukan oleh anak-anak perempuan usia 7-12 tahun. Berikut adalah lirik lagu Puri-Puri Kalo: “Puri-Puri Kalo lo, sabua sabae, kamidi mena woi bala soro wia, mbumbu mbate, saratu pete, Ntuku dei sabae bala wuri sabae” (Ismail & Malingi, 2010).

3) Mpa'a Tutu Kalikuma

Mpa'a Tutu Kalikuma diambil dari judul lagu pengiring permainan Mpa'a Tutu Kalikuma. Tutu Kalikuma adalah sejenis binatang laut yang tempat tinggalnya menyerupai keong. Permainan ini dinamakan Tutu Kalikuma karena tangan anak-anak (pemain) disusun sedemikian rupa sehingga menyerupai keong. Permainan ini dimainkan oleh anak-anak berusia sekitar 6-12 tahun. Setiap pemain diharapkan sudah menghafal lagu dan dialog. Pada awal permainan, anak-anak duduk bersila dengan telapak tangan digenggam dan tersusun tegak lurus. Seorang pemimpin menyanyi sambil memukul tumpukan kepalan tangan teman-temannya. Pada akhir setiap lagu, genggam di bawah dibuka. Saat yang bersamaan, terjadi dialog antara pemimpin dan pemain dalam bentuk tanya jawab. Berikut adalah lirik Lagu Tutu Kalikuma: *Tutu Kalikuma ma, Sa anggo ngo, Wai lele le, La jami mpako Kadui ma mpiki La hasa nggero Ma doho di nggaro, Kapela sara goa gopa, Ina na e gepu ka pa, Liki ka nggoi Ese fiko nahu Wio wao Salaja wau Kido kado Salaja kodo*” (Ismail & Malingi, 2010).

4) Mpa'a Cipe Langgipe

Cipe Langgipe diambil dari judul lagu yang dinyanyikan sebagai pengiring permainan. Permainan ini melibatkan anak-anak perempuan berusia 6-12 tahun, dengan jumlah pemain sekitar 6-14 orang. Para pemain menari dengan gerakan yang lincah sambil menyanyikan lagu “Cipe Langgipe.” Permainan ini diakhiri dengan pertanyaan “Dicou” (pada siapa), dijawab oleh kelompok lain dengan “Di La Na” (pada si Na). Berikut adalah lirik lagunya: “Cipe Langgipe, Di wawo la nggopa, La nggopa pali pae, Ana rege ka ge, Sampari nanga cou, Bala baca ka caka, Ica dua mboca, Di cou di cou di cou, Di la na, Ya di la na” (Ismail & Malingi, 2010).

5) Mpa'a Ti Pataha

Diambil dari judul Ti Pataha sebagai lagu pengiring permainan. Dimainkan oleh 6-12 anak perempuan, sambil menari mereka melantunkan lagu Ti Pataha. Berikut liriknya: “Ti Pataha, Waraku sabua mpama, Mpama nasi ti pataha, Ti pataha muna luhu Wuana kaha, Cedo kara kahi” (Ismail & Malingi, 2010).

6) Mpa'a Ncimi Kolo

Mpa'a Ncimi Kolo adalah jenis permainan yang dilakukan oleh anak-anak laki-laki. Dalam permainan ini, para pemain dibagi menjadi dua regu, di mana satu regu berperan sebagai yang "Ncimi Kolo" (bersembunyi), sementara regu lainnya bertugas mencari. Nama permainan diambil dari kegiatan bersembunyi tersebut. Kegiatan ini biasanya dilaksanakan pada bulan purnama setelah selesai menjalankan sholat isya dan mengaji. Permainan ini umumnya melibatkan anak-anak laki-laki berusia 6-12 tahun, dengan dua regu yang terdiri dari 2-4 orang. Satu regu bertugas sebagai penyembunyi, sementara regu lainnya mencari. Sebelum permainan dimulai, wilayah atau area di mana persembunyian akan dilakukan harus disepakati terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk memudahkan regu pencari dalam menemukan lokasi persembunyian. Permainan ini berbeda dengan permainan yang lain, yaitu tidak diiringi oleh lagu. Meskipun tidak diiringi lagu sebagai musik pengiring, Mpa'a Ncimi Kolo tetap menjadi favorit anak-anak berusia 6-12 tahun (Ismail & Malingi, 2010).

7) Mpa'a Kali Amba

Mpa'a Kali Amba mengandung arti dari dua kata, "*Kali*," yang dalam konteks ini merujuk pada "Bagai" atau "Seperti," dan kata "*Amba*" yang berarti "Pasar." Jadi, Mpa'a Kali Amba dapat diartikan sebagai permainan yang mengusung tema kegiatan jual beli, sebagaimana yang terjadi di pasar. Sesuai dengan tema ini, dalam Mpa'a Kali Amba, setiap pemain terlibat dalam dialog dan memerankan peran-peran yang sesuai dengan konteks kegiatan jual beli di pasar. Para pemain berinteraksi dengan dialog-dialog yang diperankan dengan akting yang sesuai dengan peran masing-masing. Mereka menciptakan suasana seperti di pasar, dengan interaksi antarpedagang, pembeli, dan berbagai kegiatan komersial lainnya. Semua ini menambah keceriaan permainan dan melibatkan pemain secara aktif dalam menyuarakan dialog dan memerankan karakter dalam suasana yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari di pasar. Melalui Mpa'a Kali Amba, anak-anak tidak hanya bermain secara menyenangkan tetapi juga belajar tentang kehidupan sosial, interaksi, dan kegiatan ekonomi yang terjadi di pasar (Ismail & Malingi, 2010).

**b. Mpa'a ro Mpije Kelompok Olahraga**

1) Mpa'a Tapa Gala

Mpa'a Tapa Gala merupakan jenis permainan di mana pemain menghadang lawan dengan cara membentangkan dua lengan. Sebelum permainan dimulai, disiapkan arena atau lapangan yang berbentuk segi empat panjang, dengan ukuran disesuaikan dengan jumlah dan usia pemain, dibagi menjadi beberapa kamar atau ruang tempat pemain menghadang lawan. Pemain dibagi menjadi dua regu, dengan setiap regu terdiri antara 2-6 orang. Usia pemain biasanya sekitar 10-14 tahun, namun terkadang remaja yang lebih tua dari 14 tahun juga masih sering bermain Tapa Gala. Meskipun idealnya Mpa'a Tapa Gala untuk anak laki-laki, jika ada anak perempuan yang ingin bermain, mereka harus membentuk regu atau kelompok bermain sendiri. Dalam permainan Mpa'a Tapa Gala, dua

regu terlibat. Satu regu berusaha melintasi hadangan yang dibuat oleh regu kedua yang berperan sebagai penghadang. Jika anggota regu berhasil melewati hadangan dan kembali (keluar) dengan selamat, regu tersebut dinyatakan sebagai pemenang. Namun, jika gagal atau dihalangi oleh regu penghalang, maka regu penghalanglah yang memenangkan permainan (Ismail & Malingi, 2010).

2) Mpa'a Dunggu

Kata "Ndunggu" memiliki arti mendorong. Oleh karena itu, "Mpa'a Ndunggu" adalah jenis permainan gulat tradisional Mbojo yang sering dilakukan oleh anak-anak ketika sedang mandi dengan penuh kegembiraan di sungai atau kali. Dalam suasana yang riang, beberapa dari mereka memilih untuk bermain Ndunggu di tepi sungai dengan tujuan saling mendorong lawan agar jatuh ke dalam "Diwu" (lubuk sungai). Permainan ini diadakan dengan penuh kegembiraan dan khusus untuk kaum laki-laki, bukan hanya anak-anak, tetapi juga bagi orang dewasa. Kegiatan ini berlangsung di sungai atau kali yang disebut *Sori*. Saat bermain Ndunggu di tepi tebing sungai, beberapa dari mereka memilih *Diwu* yang aman, dengan kedalaman yang harus melebihi tinggi badan orang dewasa (*Sakali Kidi*) agar terhindar dari risiko patah tulang. Sebelum lomba dimulai, arena lomba harus dihaluskan dan dilicinkan terlebih dahulu untuk menambah tingkat kesulitan bagi peserta. Kedua peserta berlaga dengan gaya gulat Ala Mbojo, berupaya mendorong dan menjatuhkan lawan mereka ke dalam air Diwu. Jika berhasil, mereka dianggap sebagai pemenang, sementara peserta yang jatuh di *Diwu* dianggap kalah. Jika peserta yang kalah masih ingin bertanding, maka dapat diadakan ronde berikutnya, dan seterusnya. Namun, jika peserta tersebut tidak mampu lagi, permainan dianggap selesai (Ismail & Malingi, 2010).

3) Mpa'a Hola

Mpa'a Hola merupakan permainan anak-anak yang diadakan serentak dengan Mpa'a Ndunggu dan berlangsung di dalam air *Diwu* dengan kedalaman yang sama seperti arena Ndunggu. Dalam permainan ini, anak-anak terlibat dalam kegiatan berenang dan menyelam, menangkap serta menghindari sergapan lawan. Mpa'a Hola dapat dimainkan oleh anak-anak laki-laki dan perempuan dalam kelompok terpisah, dengan larangan bagi anak laki-laki untuk bergabung dalam kelompok perempuan. Permainan ini juga diminati oleh para remaja. Mpa'a Hola dimainkan dalam format beregu, di mana pemain dibagi menjadi dua regu: regu "*Macoco*" yang berperan sebagai pengejar, dan regu "*Di Coco*" yang harus menghindar atau ditangkap. Setelah pembagian regu, pertandingan dimulai. Regu "*Di Coco*" segera berusaha menghindar dengan berenang dan menyelam untuk menjauh dari kejaran regu "*Macoco*". Jika salah satu anggota regu "*Di Coco*" berhasil ditangkap, itu berarti regu tersebut kalah, dan regu "*Macoco*" keluar sebagai pemenang. Sebaliknya, jika regu "*Macoco*" gagal menangkap lawannya, mereka dianggap kalah, dan regu lawan menjadi pemenang (Ismail & Malingi, 2010).

4) Mpa'a Taji Rai

Mpa'a Taji Rai, atau yang diterjemahkan sebagai "Adu Lari," merupakan permainan yang melibatkan adu kecepatan berlari di kalangan anak-anak laki-laki Mbojo. Permainan ini menjadi favorit di antara anak-anak Mbojo, yang mulai bermain sejak usia 5 dan 6 tahun dengan gaya dan cara khas mereka sendiri. Umumnya, permainan Taji Rai diselenggarakan pada waktu senggang, terutama pada sore hari. Tempat bermain bisa berupa halaman rumah, lapangan di sekitar sawah, atau kebun. Pada masa lalu, "Ncai Bari" atau Jalan Raya sering dijadikan arena Taji Rai karena pada waktu itu jalan tersebut masih sepi dari lalu lintas kendaraan bermotor roda dua dan roda empat. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, *Ncai Bari* tidak lagi dapat digunakan sebagai arena permainan Taji Rai karena alasan keselamatan dan kelancaran lalu lintas. Meskipun demikian, semangat dan kegembiraan dari Mpa'a Taji Rai tetap terjaga sebagai bagian integral dari kehidupan anak-anak Mbojo, yang menikmati momen bermain dan adu kecepatan mereka dengan penuh semangat dan keceriaan (Ismail & Malingi, 2010).

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa Mpa'a ro Mpije Mbojo yang menghadirkan beragam permainan anak-anak, baik dalam bentuk seni (dolanan) maupun olahraga mengandung lebih dari sekadar hiburan, Mpa'a ro Mpije mengandung nilai-nilai dan norma budaya Mbojo yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Melalui permainan ini, kegembiraan masa kanak-kanak menjadi terwujud, dan anak-anak diberikan wadah untuk mengembangkan kreativitas dan keaktifan bersama-sama. Dengan demikian, Mpa'a ro Mpije bukan hanya tentang permainan, tetapi juga tentang memelihara dan meneruskan warisan budaya yang kaya di kalangan anak-anak Mbojo.

## 2. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Permainan Suku Mbojo Mpa'a ro Mpije dari Perspektif Islam

### a. Keseimbangan

Karakter ini dalam Islam dikenal sebagai التوازن. Dalam Mpa'a Ro Mpije, terkandung nilai-nilai filosofis yang mendalam, terutama dalam permainan Mpa'a Dunggu, Mpa'a Hola, dan Mpa'a Ae-aena, di mana keseimbangan menjadi kunci utama dalam permainan tersebut. Dalam Mpa'a Ae-aena dan Mpa'a Dunggu, ketidakseimbangan tubuh dapat mengakibatkan risiko patah tulang bagi anak-anak yang bermain. Begitu juga dalam permainan Hola, ketidakseimbangan saat berenang dapat berakibat fatal, bahkan bisa menyebabkan kematian akibat tenggelam. Hal ini disebabkan oleh pentingnya menjaga keseimbangan, keselarasan, dan stabilitas tubuh dalam aktivitas berenang. Kegiatan di dalam air dianggap lebih efektif dalam mengintegrasikan sensorimotorik dibandingkan dengan kegiatan di darat. Analoginya serupa dengan kehidupan manusia, di mana keseimbangan dalam menjalani kehidupan di dunia dan hubungan dengan Sang Pencipta menjadi kunci kelangsungan hidup.

Filosofi dalam permainan ini mencerminkan persatuan antara tubuh dan pikiran, yang dikenal sebagai holisme, yaitu konsep kesatuan antara tubuh dan pikiran. Keyakinan ini tercermin dalam *semboyan* "orandum est ut sit mens sana in corpore sano" atau "a sound mind in a sound body." Moto-moto seperti ini sering menjadi pedoman



dalam pendidikan jasmani, yang memanfaatkan aktivitas jasmani untuk mengembangkan aspek tubuh, pikiran, dan bahkan aspek spiritual manusia. Dengan demikian, keseimbangan dan keselarasan menjadi fondasi penting dalam menjalani kehidupan seimbang sesuai dengan ajaran Islam. (Purwanto & Susanto, 2018). Tanpa disadari, permainan Mpa'a Dunggu dan Mpa'a Hola telah memberikan pelajaran kepada manusia. Oleh karena itu, permainan-permainan tersebut bukan hanya sekadar permainan tetapi merupakan pelajaran hidup bagi semua manusia.

#### b. Kerja Keras

Karakter ini dalam Islam disebut *الجداد العمل*. Agama Islam adalah agama yang mencakup seluruh aspek kehidupan manusia, baik yang bersifat spiritual (ukhrawi) maupun yang bersifat material (duniawi), termasuk regulasi etika kerja. Dalam banyak ayat al-Qur'an, ditemukan dorongan kepada umat Islam untuk bekerja keras, menegaskan bahwa umat Islam seharusnya memiliki etos kerja yang tinggi. Seperti yang dijelaskan dalam Surat al-Insirah: 7-8, artinya: *"Apabila kamu telah selesai (dari satu urusan), maka kerjakan dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain."* Ayat ini mendorong manusia, khususnya umat Islam, untuk memotivasi diri dan bekerja keras semaksimal mungkin, menunjukkan pentingnya memiliki etos kerja yang tinggi agar dapat mencapai kesuksesan dan berhasil dalam menjalani kehidupan dunia dan akhirat (Saifulloh, 2010). Dalam Mpa'a ro Mpije, karakter ini terlihat dalam permainan-permainan seperti Mpa'a Dunggu, Mpa'a Hola, Mpa'a Taji Rai, dan Mpa'a Ncimi Kolo. Dalam permainan-permainan tersebut, anak-anak didorong untuk terus bekerja keras guna mencapai apa yang mereka inginkan, seperti kemenangan.

#### c. Persatuan

Karakter ini dalam Islam disebut *الوحدة*. Sebagai agama yang menghargai nilai persatuan, Al-Qur'an membahas tentang persatuan dalam beberapa ayat. Yusuf Ridwan, dalam Suwardi dan Maulidi, menyebutkan bahwa ada 20 ayat dalam Al-Qur'an yang terkait dengan persatuan. Namun, dalam tulisan ini, satu ayat akan dibahas, yaitu Al-Qur'an surah Ali 'Imran ayat 103, yang artinya: *"Dan berpeganglah kamu semuanya kepada tali (agama) Allah, dan janganlah kamu bercerai berai..."*. Menurut Tafsir al-Misbah dalam Suwair dan Maulidi, ayat ini menekankan agar umat Islam bersatu dalam jama'ah dan dilarang untuk berpecah belah (Surawardi & Maulidi, 2020). Dalam konteks Mpa'a ro Mpije, persatuan terlihat dalam beberapa permainan seperti Mpa'a Ae-aena, Mpa'a Puri-Puri Kalo, Mpa'a Tutu Kalikuma, Mpa'a Cipe Langgipe, Mpa'a Ti Pataha, Mpa'a Ncimi Kolo, Mpa'a Kali Amba, Mpa'a Tapa Gala, dan Mpa'a Hola. Dalam permainan-permainan tersebut, anak-anak diharuskan bersatu untuk menciptakan permainan yang baik dan menarik. Persatuan ini memiliki tujuan untuk memberikan semangat dalam permainan guna mencapai hasil yang diinginkan, baik itu kemenangan maupun keindahan permainan.

#### d. Kreatifitas

Karakter kreatif ini dalam Islam disebut *الإبداع*. Dalam perspektif Islam, kreativitas dapat diartikan sebagai kesadaran keimanan seseorang untuk menggunakan keseluruhan daya dan kemampuan diri yang dimiliki sebagai wujud syukur akan nikmat Allah, dengan tujuan menjadikan atau menghasilkan sesuatu yang terbaik dan bermanfaat bagi kehidupan. Hal ini merupakan bentuk pengabdian yang tulus kepada Allah (Pranjoto, 2021). Sifat kreatif ini tercermin dalam kegiatan kreativitas para anak-anak dalam permainan Mpa'a Kali Amba. Dalam permainan ini, anak-anak berusaha

menirukan kegiatan atau kesibukan ibu-ibu di pasar yang sedang melakukan jual beli. Mereka dengan penuh imajinasi dan kreativitas menciptakan situasi pasar, menunjukkan kemampuan mereka dalam bermain peran, dan menggambarkan kehidupan sehari-hari dengan cara yang unik dan kreatif. Melalui permainan ini, anak-anak tidak hanya mengembangkan kreativitas mereka, tetapi juga belajar tentang kegiatan ekonomi, interaksi sosial, dan nilai-nilai kehidupan yang bermanfaat. Hal ini mencerminkan bagaimana karakter kreatif dapat diaplikasikan dalam konteks kehidupan sehari-hari, sejalan dengan ajaran Islam tentang penggunaan bakat dan kemampuan untuk kebaikan dan manfaat bersama.

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa dalam permainan tradisional Mpa'a Ro Mpije, terdapat nilai-nilai fundamental Islam yang tercermin secara mendalam, membawa pengalaman bermain menjadi lebih dari sekadar aktivitas fisik. Keseimbangan, sebagai konsep utama, tidak hanya dilihat dari segi fisik dalam permainan Mpa'a Dunggi, Mpa'a Hola, dan Mpa'a Ae-aena, tetapi juga sebagai harmoni antara tubuh, pikiran, dan spiritualitas, sesuai dengan ajaran Islam tentang kehidupan yang seimbang. Selanjutnya, etos kerja keras, yang diakui dan ditekankan dalam Al-Qur'an, tercermin dalam semangat anak-anak dalam Mpa'a Ro Mpije, khususnya dalam Mpa'a Dunggi, Mpa'a Hola, Mpa'a Taji Rai dan Mpa'a Ncimi Kolo. Mereka tidak hanya bermain untuk bersenang-senang, tetapi juga diberdayakan untuk bekerja keras demi mencapai tujuan, sejalan dengan ajaran Islam tentang usaha maksimal untuk meraih kesuksesan.

Persatuan, sebagai nilai yang dihargai dalam Islam, terwujud dalam berbagai permainan Mpa'a Ro Mpije. Anak-anak diarahkan untuk bersatu dalam menciptakan permainan yang baik, menekankan pentingnya kerjasama dan kebersamaan, sejalan dengan ajaran Al-Qur'an yang menyerukan umat Islam untuk bersatu dalam jama'ah. Terakhir, karakter kreatifitas dalam Islam, yang diartikan sebagai bentuk pengabdian tulus kepada Allah, tercermin dalam permainan Mpa'a Kali Amba. Anak-anak tidak hanya mengembangkan kreativitas dalam menirukan kehidupan sehari-hari, tetapi juga memperoleh pemahaman tentang nilai-nilai ekonomi dan interaksi sosial, sejalan dengan prinsip Islam tentang penggunaan bakat dan kemampuan untuk kebaikan bersama. Dengan demikian, Mpa'a Ro Mpije bukan hanya menyajikan kegembiraan melalui permainan tradisional, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai esensial Islam ke dalam pengalaman bermain, menciptakan platform pembelajaran yang kaya akan makna dan mendalam.

## **KESIMPULAN**

Permainan tradisional Mpa'a ro Mpije suku Mbojo tidak hanya merupakan sarana rekreasi bagi anak-anak, melainkan berperan sebagai instrumen pembentukan karakter dan etika hidup yang selaras dengan ajaran Islam. Keseimbangan antara dimensi jasmani dan spiritual, semangat usaha keras dalam mencapai tujuan, kerjasama dalam menciptakan permainan yang berkualitas, dan kemampuan berkreasi sebagai bentuk ekspresi diri, menjadi dasar dalam pembentukan identitas dan kepribadian anak-anak suku Mbojo. Dengan memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut, generasi muda dapat mengintegrasikan ajaran Islam sebagai komponen integral dalam kehidupan sehari-hari mereka, melalui aktivitas yang tidak hanya mendidik, tetapi juga menghibur. Mpa'a Ro Mpije bukan hanya sebagai pewarisan budaya yang dijaga, tetapi

juga sebagai medium pendidikan yang menyatukan kebahagiaan dan nilai-nilai Islam, membentuk individu yang seimbang, tekun, bersatu, dan kreatif dalam menghadapi perjalanan kehidupan mereka.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al-Zarqawi, M. bin A. B. (1424). *Syarah al-Zauqani al-Muathah Imam Malik* (Juz 4). Maktabaj al-Saqafah al-Diniyah.
- Departemen Agama RI. (2002). *Al-Qur'an al-Karim dan Terjemahnya*. Karya Toha Putra.
- Husein MR, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.29103/aa.v5i1.4568>
- Ismail, M. H., & Malingi, A. (2010). *Permainan Tradisional Bima-Dompu*. Mahani Persada.
- Khadijah, & Roha Sitompul, L. (2020). Permainan Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam. *Mukadimah: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(2), 63–68., 4(2), 63–68. <https://doi.org/10.30743/mkd.v4i2.2603>
- Lucas, F. M. M. (2017). The Game as an Early Childhood Learning Resource for Intercultural Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 237(June 2016), 908–913. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.127>
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(1), 87. <https://doi.org/10.21831/jpk.voi1.1290>
- Pranjoto, R. G. H. (2021). Kreativitas Dan Inovasi Dalam Islam Terhadap Keberlangsungan Umkm Di Masa Pandemi Covid-19 Di Indonesia. *Competence : Journal of Management Studies*, 15(1), 14–31. <https://doi.org/10.21107/kompetensi.v15i1.10556>
- Purwanto, S., & Susanto, E. (2018). *Nilai-nilai Karakter Dalam Pendidikan Jasmani*. UNY Press.
- Riadi, F. S., & Lestari, T. (2017). Efektivitas Permainan Tradisional Pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(2), 122–129.
- Saifulloh, S. (2010). Etos Kerja Dalam Perspektif Islam. *Jurnal Sosial Humaniora*, 3(1), 54–69. <https://doi.org/10.12962/j24433527.v3i1.654>
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children'S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–53. [https://scholar.google.com/scholar?start=10&q=permainan+tradisional&hl=id&as\\_sdt=0,5](https://scholar.google.com/scholar?start=10&q=permainan+tradisional&hl=id&as_sdt=0,5)
- Selviana, S., Nilawati Astini, B., Rachmayani, I., & Nurhasanah, N. (2022). Identifikasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini di Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1797–1802. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.772>
- Shihab, M. Q. (2012). *Tafsir al-Mishbah* (Vol. X). Lentera Hati.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Surawardi, & Maulidi, A. R. (2020). KONSEP PERSATUAN DALAM PERSPEKTIF ALQURAN: PENANGANAN PANDEMI COVID-19 DI INDONESIA Surawardi 1 dan Ahmad Riyadh Maulidi 2. *Tarbiyah Islamiyah*, 10(2), 10–22.
- Wijayanti, R. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Media. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(1), 371–376.