

Program Kedaireka Matching Fund 2022  
Universitas Muhammadiyah Makassar -  
Yayasan Sitti Zaenab Emsil

# MODUL PERMAINAN MA' JEKA

Dalam Penanggulangan Perundungan di Sekolah



## MODUL PERMAINAN MA'JEKA

### Penulis :

Dr. Ashar, S.Or., S.Pd., M.Pd.  
Dr. Andi Mulawakkang Firdaus, S.Pd., M.Pd.  
Abd. Rajab, S.Pd., M.Pd.  
Dr. Muhammad Ikram, M.Pd.  
Dr. H. Ahmad, S.Ag., S.Psi., M.Si.  
Muhammad Junaedi Mahyuddin, S.Pd., M.Pd.

### Editor:

Wildhan Burhanuddin, S.Pd., M.Hum  
Dr. Abdul Wahid, S.Pd., M.Pd.  
Sa'aduddin MK dg. Serang, S.Pd.

ISBN: 978-623-8022-70-0

### Penyunting :

Sulaiman Sahabuddin, S.Pd.i

Desain Sampul dan Tata Letak:

Sulaiman

### Penerbit :

Mitra Ilmu

### Kantor:

Jl. Kesatuan 3 No. 11 Kelurahan Maccini Parang  
Kecamatan Makassar Kota Makassar  
Hp. 0813-4234-5219/081340021801  
Email : [mitrailmu@gmail.com](mailto:mitrailmu@gmail.com)  
Website : [www.mitrailmumakassar.com](http://www.mitrailmumakassar.com)  
Anggota IKAPI Nomor: 041/SSL/2022

Cetakan pertama: November 2022

Dilarang memperbanyak, menyalin, meretakam sebagian atau seluruh bagian buku ini dalam bahasa atau bentuk apapun tanpa izin tertulis dari penerbit atau penulis.



# KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Diiringi dengan salam dan taslim atas junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, karena inayah-nya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan Modul yang Berjudul "Permainan Ma'jeka". Modul ini disusun dengan tujuan sebagai bahan referensi/pustaka bagi peserta didik dan masyarakat pada umumnya. Selain itu, Modul ini juga sebagai pedoman/petujuk teknis pelaksanaan Permainan Ma'jeka. Dimana Permainan Ma'jeka merupakan salah satu permainan Tradisional Bugis-Makassar yang mulai terlupakan.

Untuk itu, Sebagai warga negara Indonesia kita tidak boleh melupakan permainan-permainan yang telah diciptakan oleh nenek moyang kita, karena di dalam permainan tradisional terdapat banyak unsur yang bermanfaat bagi kehidupan kita, diantaranya adalah kebugaran jasmani, kesehatan, kesenangan, kerjasama, tanggung jawab, sportivitas, dan lain sebagainya. Ada kalimat motivasi yang harus kita tanamkan yaitu "Jaman boleh berubah, generasi boleh berganti, namun kelestarian budaya tradisional adalah tanggung jawab kita bersama untuk melestarikannya".

Kami banyak mengucapkan terimakasih serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan Modul ini. Sebagai penutup semoga Modul Permainan Ma'jeka dapat bermanfaat bagi masyarakat dan pembaca pada umumnya.

Makassar, November 2022

PENULIS



i

# DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI .....	ii
I.PENDAHULUAN .....	1
II.TEKNIK PELAKSANAAN PERMAINAN .....	4
1)Persiapan .....	4
2)Lapangan yang digunakan dalam Permainan ..	5
3)Pemain .....	6
4)Aturan Permainan .....	6
5)Lamanya Permainan .....	7
6)Petugas Permainan .....	7
7) Cara Bermain .....	8
8) Penentuan Menang dan Kalah dalam Permainan ..	10
III.MANFAAT PERMAINAN .....	11
IV.NILAI - NILAI YANG TERKANDUNG DALAM PERMAINAN .....	12
V.PENGINTEGRASIAN PERMAINAN KEDALAM MATA PELAJARAN .....	14
DAFTAR PUSTAKA.....	16
LAMPIRAN .....	17



ii

# PERMAINAN MA'JEKA

## I. PENDAHULUAN

Engrang adalah permainan tradisional Indonesia yang belum diketahui secara pasti dari mana asalnya, tetapi dapat dijumpai di berbagai daerah dengan nama berbeda-beda seperti, sebagian wilayah Sumatera Barat dengan nama Tengak-tengak dari kata tengak (pincang), Ingkau yang dalam bahasa Bengkulu berarti sepatu bambu dan di Jawa Tengah dengan nama Jangkungan yang berasal dari nama burung berkaki panjang. Engrang sendiri berasal dari bahasa Lampung yang berarti terompah pancung yang terbuat dari bambu bulat panjang. Dalam bahasa Banjar di Kalimantan Selatan disebut batungkau.



Seperti halnya dengan provinsi lain, di Sulawesi Selatan permainan Engrang juga punya penamaan tersendiri yakni Ma'jeka atau Ma'longga. Ma'jeka/Ma'longga menjadi permainan tradisional yang digemari masyarakat Sulawesi Selatan, permainan ini berasal dari Makassar. Permainan ini ada sekitar tahun 90 an, hal ini di dasari oleh kebiasaan orang zaman dulu yang kental dengan hal-hal tahayul.

Longgak yaitu makhluk halus sejenis jin yang bentuk badannya sangat tinggi. Arti kata longgak sendiri yaitu tinggi atau jangkung. Permainan ini termaksud olahraga, dan menurut masyarakat Sulawesi Selatan, sejak dahulu dipercaya sebagai salah satu bentuk pertunjukan upacara adat.



Di dalam kehidupan masyarakat tradisional Bugis dimasa silam, penyelenggaraan permainan ini berkaitan dengan problema magis yang tentunya tidak terlepas dari kepercayaan masyarakat yang mistik religius. Antara lain dapat dilihat dalam fungsi permainan yang dianggap sebagai penangkal penyakit. Apabila disuatu kampung terdapat penyakit yang merajalela, maka tujuh orang pria dari kampung tersebut dengan berpakaian putih yang semacam talqun, Ma'longga mengitari kampung selama tujuh kali dengan maksud mengusir roh jahat yang menyebabkan wabah tersebut.

Dengan cara ini mereka yakin bahwa longngak yaitu makhluk halus yang dianggap baik itu akan turut membantu mereka. Di dalam perkembangan selanjutnya,terutama setelah ajaran-ajaran islam tersebar luas dalam masyarakat Bugis,maka fungsi relegius ini tidak berfungsi lagi,melainkan dilakukan hanya sekedar permainan biasa dikalangan anak-anak dan remaja. Permainan ini, sudah jarang lagi di mainkan. karena perkembangan jaman, yang membuat anak lebih menyukai teknologi di banding permainan tradisional.



## II. TEKNIK PELAKSANAAN PERMAINAN

### 1) PERSIAPAN



- Sepasang Jeka yang terbuat dari bamboo
- Meteran gulung, minimal ukuran 50 meter
- Tali raffia, kapur, untuk penanda garis lintasan atau garis start dan finish
- Peluit



## 2) LAPANGAN DAN ALAT YANG DIGUNAKAN DALAM PERMAINAN

Lapangan yang digunakan dalam permainan disarankan datar dan luas (bisa di stadion, lapangan umum, bahkan jalan raya jika memungkinkan). Ukuran lapangan standart yang digunakan untuk perlombaan adalah panjang lintasan 50 meter dan lebar 7,5 meter, dibagi dalam 5 lintasan masing-masing 1,5 meter.

Bahan terbuat dari bambu, daerah yang sulit mendapatkan bambu yang sesuai bisa menggunakan kayu. Alat egrang dibagi menjadi dua, berdasarkan kelompok umur pemakainya, masing-masing kelompok umur 6-12 tahun dan kelompok umur 13 tahun keatas. Secara spesifik ukuran egrang tersebut adalah sebagai berikut.

1) Umur 6 - 12 tahun

Ø Tinggi = 1,5 meter

Ø Ukuran tempat berpijak tinggi = 30 cm, lebar 15 - 20 cm panjang = 7,5 cm

2) Umur 13 tahun keatas

Ø Tinggi = 2,5 meter

Ø Ukuran tempat berpijak tinggi = 50 cm, lebar 20 cm panjang = 10 cm.

## 3) PEMAIN

Permainan egrang dapat dimainkan oleh pria dan wanita berdasarkan Kelompok umur:

Ø Anak-anak 6 - 12 tahun

Ø 13 tahun keatas, remaja dan dewasa

## 4) ATURAN PERMAINAN

Aturan permainan egrang dapat dibagi menjadi dua, yaitu perlombaan lari dan pertandingan untuk saling menjatuhkan dengan cara saling memukulkan kaki-kaki bambu. Perlombaan adu kecepatan biasanya dilakukan oleh anak-anak yang berusia antara 7-11 tahun dengan jumlah 2-5 orang. Sedangkan, permainan untuk saling menjatuhkan lawan biasanya dilakukan oleh anak-anak yang berusia antara 11-13 tahun dengan menggunakan sistem kompetisi.



### 5) LAMANYA PERMAINAN

Permainan Ma'jeka/Ma'longga tidak memiliki waktu yang mengikat, melainkan melihat siapa peserta yang paling cepat mencapai garis finish

### 6) PETUGAS PERMAINAN

- a) Wasit bertugas mengawasi seluruh jalannya perlombaan;
- b) Juri bertugas memberi aba-aba keberangkatan (start);
- c) Pencatat setiap seri pada keberangkatan dan kedatangan dan mencatat regu yang berhak mengikuti babak berikutnya;
- d) Juri lintasan bertugas mengawasi lintasan apakah ada pemain yang menginjak garis atau jatuh menyentuh lantai. Juri lintasan mengikuti dibelakang pemain dengan mengangkat bendera warna hijau. Jika pemain melakukan pelanggaran atau terjatuh, bendera warna merah diangkat tinggi sebagai tanda regu tersebut dinyatakan di diskualifikasi atau tidak boleh melanjutkan perlombaan.

### 7) CARA BERMAIN

- a. Sebelum perlombaan dimulai, para peserta diteliti usianya untuk menentukan kelompok umur masing-masing. Dalam meneliti umur peserta didasarkan pada surat keterangan yang berwenang. Hal ini dilakukan pada waktu penyelenggaraan perlombaan resmi. Kalau dalam perlombaan pembinaan cukup dengan mengira-ngira saja.
- b. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok dalam kelas masing-masing 5 (lima) orang sesuai dengan jumlah lintasan. Perlombaan dalam seri, jumlah atlet sesuai dengan jumlah lintasan.
- c Selanjutnya diadakan undian untuk menentukan urutan pemberangkatan perlombaan. Undian diadakan agar jangan ada yang merasa dirugikan
- d. Perlombaan menggunakan sistim beregu 3(tiga) orang dengan cara estafet 50 meter x 3.



- e. Sebelum perlombaan dimulai dalam seri, seluruh anggota regu dikumpulkan pada garis start. Tentukan pemain 1 s.d 3, kemudian jelaskan aturan perlombaan.
- f. Sebelum aba-aba dimulai, pemain ke 2 diminta untuk berada di belakang garis finish. Pemain ke 3 berada dibelakang pemain 1 atau yang memegang egrang.
- g. Aba-aba perlombaan oleh wasit/juri start adalah :  
Bersedia, siap, ya “.
- Ø Pada aba-aba “ bersedia “ : tangan memegang egrang (kanan dan kiri);
  - Ø Pada aba-aba “ siap “ : satu kaki ( kanan atau kiri ) diatas tempat berpijak;
  - Ø Pada aba-aba “ ya “ : lari; Pengganti “ Ya “ dapat dilakukan dengan suara peluit.
- h. Pemain 1 harus menaiki egrangnya sampai dibelakang garis finish dan menyerahkan egrangnya pada pemain ke 2. Pemain

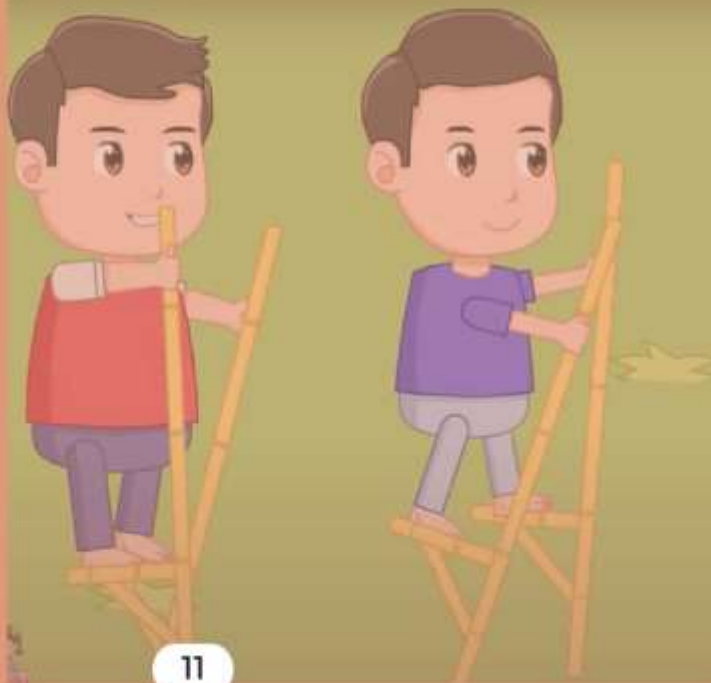
## 8) PENENTUAN MENANG DAN KALAH DALAM PERMAINAN

Pemain/Regu Pemenang atau juara ditentukan berdasarkan hasil kemenangan pada setiap seri/babak dari bagan perlombaan. Namun, dengan kita tidak dapat menyeimbangkan tubuh saat bermain engrang akan dengan mudah kita terjatuh.



### III. MANFAAT PERMAINAN

Banyak manfaat yang bisa diambil dari Majjeka ini, diantaranya memberikan kegembiraan pada anak, mengasah kreativitas anak serta melatih motorik halus dan motorik kasar anak. Selain itu, Majjeka juga melatih semangat anak dan mengajarkan anak untuk dapat memanfaatkan bahan di sekitar. Untuk membuat Majjeka cukup mudah. Bahan-bahan yang dibutuhkan juga sangat mudah didapatkan.



### IV. NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG DALAM PERMAINAN

Sepasang bambu yang dipijak dalam permainan ini ibarat sebagai lingkungan dimana kita berpijak. Dengan Ma'jeka kita belajar untuk mengendalikan diri, diperlakukan keterampilan, menjaga keseimbangan dan rasa percaya diri ketika menaikinya. Keterampilan dalam hidup tidak mudah jatuh, walaupun jatuh kita bias bangkit kembali.





Keseimbangan dalam bermain Ma'jeka dapat dikendalikan ketika kita berpegangan dengan bamboo. Dalam hidup keseimbangan itu bias dikendalikan asalkan kita berpedoman kepada aturan di masyarakat dan agama.



Rasa percaya diri dapat dipupuk sejak dini dalam diri anak dengan memberikan motivasi bahwa ia mampu menaiki jeka hingga digaris finish. Dengan adanya ajaran seperti itu, secara tidak langsung telah mengajari anak untuk percaya pada kemampuan dirinya dan berfikir positif.

## V. PENGINTEGRASIAN PERMAINAN KEDALAM MATA PELAJARAN

Permainan tradisional Ma'jeka ini dapat dintegrasikan ke mata pelajaran seperti seni budaya, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan Pendidikan Jasmani dan Olahraga (PJOK) itu sendiri.

Seni Budaya

1

Melatih kekreatifitas peserta didik mengenai manfaat dari bambu dan tempurung kelapa yang dapat digunakan sebagai media permainan tradisional seperti ma'jeka. Sehingga peserta didik dapat membuat atau menciptakan media ma'jeka dengan memanfaatkan alam yang ada disekitar



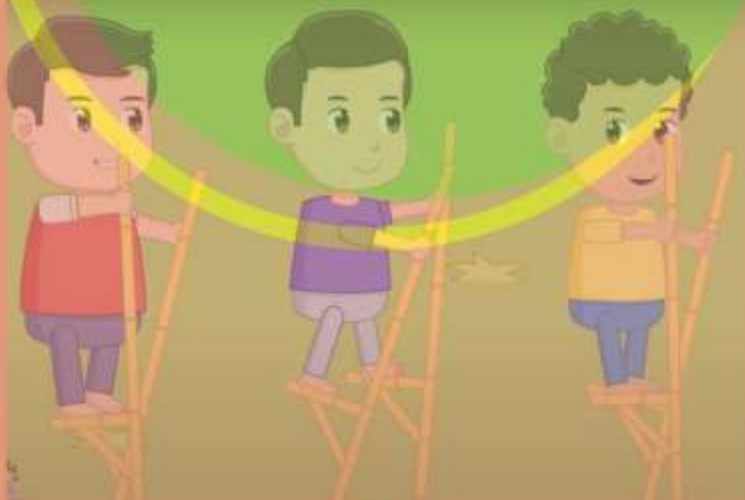
Ilmu Pengetahuan Sosial

2

Permainan ma'jeka dilakukan secara bertim, sehingga akan melatih anak sejak dini untuk belajar bekerja sama dengan orang lain, saling membantu, dan menjaga kekompakan. Bermain ma'jeka juga mengajarkan kesabaran dan ketekunan atau keuletan



Permainan tradisional ma'jeka memiliki nilai karakter yang terkandung didalam permainannya seperti sportifitas. Dengan bermain ma'jeka juga dapat memupuk keberanian dan mengasah kemampuan keseimbangan tubuh serta koordinasi tangan dan kaki



## DAFTAR PUSTAKA

Dian Aprianto, Robertus. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Permainan Tradisional Bakiak Dan Egrang Batok Pada Tema 1 Subtema 2 Siswa Kelas IV SDN Jongkang Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Siska Devi, Mutia. 2020. Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. Skripsi. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Informasi lainnya tentang permainan Ma' Jeka dapat di akses melalui Kode QR berikut.

Silahkan Bapak/Ibu memindai Kode QR Disamping dengan menggunakan ponsel.



Atau dapat di akses melalui link berikut:

<https://drive.google.com/drive/folders/1Mqi2kjiqQUTSo8lY-05qsv4ZtnhbcVz8?usp=sharing>



Buku ini disusun dengan tujuan sebagai bahan referensi/pustaka bagi peserta didik dan masyarakat pada umumnya. Selain itu, Buku ini juga sebagai pedoman/petujuk teknis pelaksanaan Permainan ma'jeka. Dimana Permainan ma'jeka merupakan salah satu permainan Tradisional Bugis-Makassar yang mulai terlupakan. Untuk itu, Sebagai warga negara Indonesia kita tidak boleh melupakan permainan-permainan yang telah diciptakan oleh nenek moyang kita, karena di dalam permainan tradisional terdapat banyak unsur yang bermanfaat bagi kehidupan kita, diantaranya adalah kebugaran jasmani, kesehatan, kesenangan, kerjasama, tanggung jawab, sportivitas, dan lain sebagainya.

Ada kalimat motivasi yang harus kita tanamkan yaitu "Jaman boleh berubah, generasi boleh berganti, namun kelestarian budaya tradisional adalah tanggung jawab kita bersama untuk melestarikannya".

