

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

MODUL PERMAINAN MASSALLO

Dalam Penanggulangan Perundungan di Sekolah



MODUL PERMAINAN MASSALLO

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: 978-623-8022-66-3

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 : mitrailmua@gmail.com
Website : www.mitrailmumakassar.com
Anggota IKAPI Nomor: 041/SSL/2022

CETAKAN PERTAMA : NOVEMBER

Dilarang memperbanyak, menyalin, merekam 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 Massallo". 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 Massallo. Dimana Permainan Massallo 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 Massallo dapat bermanfaat bagi masyarakat dan pembaca pada umumnya.

Makassar, November 2022

PENULIS

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
I.PENDAHULUAN	1
II.TEKNIK PELAKSANAAN PERMAINAN	2
1)Persiapan	2
2)Lapangan yang digunakan dalam Permainan ..	2
3)Pemain	3
4)Aturan Permainan	3
5)Waktu Permainan	4
6)Petugas Permainan	4
7) Cara Bermain	5
8) Penentuan Menang dan Kalah dalam Permainan .	8
III.MANFAAT PERMAINAN	9
IV.NILAI - NILAI YANG TERKANDUNG DALAM PERMAINAN	10
V.PENGINTEGRASIAN PERMAINAN KEDALAM MATA PELAJARAN	12
DAFTAR PUSTAKA	13
LAMPIRAN	14

PERMAINAN MASSALLO



I. PENDAHULUAN

Ma Sallo adalah permainan olahraga tradisional yang tidak mempergunakan alat apapun sebagaimana permainan tradisional lainnya. Permainan ini konon diadaptasi dari bahasa Inggris, yakni Go Back Through the Door atau yang berarti kembali melewati pintu (sesuai aturan permainan). Karena sulit diucapkan, jadilah orang Indonesia menyebutnya Gobak Sodor. Permainan Gobak Sodor terkenal di wilayah Pulau Jawa. Banyak yang mengatakan bahwa permainan ini berasal dari daerah Yogyakarta. Nama Gobak Sodor berasal dari kata Gobak dan Sodor. Kata Gobak sendiri artinya bergerak dengan bebas, sedangkan Sodor artinya Tombak.

Karena pada jaman dahulu, para prajurit mempunyai permainan yang sederhana yang disebut sodoran sebagai latihan ketrampilan dalam berperang, dengan menggunakan sodor, yaitu tombak dengan panjang kira-kira 2 meter, tanpa mata tombak yang tajam pada ujungnya.

Di berbagai daerah di Indonesia hampir semua mengenal permainan Gobak Sodor, hanya di tiap daerah mempunyai nama yang berbeda-beda. Di Kepulauan Natuna dikenal dengan nama Galah, sementara di Riau dikenal dengan nama Galah Panjang. Di daerah Riau Daratan permainan ini dikenal dengan nama Cak Bur atau Main Belon. Sedangkan di Jawa Barat, nama permainan ini adalah Galah Asin. Di Sulawesi permainan Gobak Sodor ini disebut Ma Sallo

II. TEKNIK PELAKSANAAN PERMAINAN

1) Persiapan

Yang perlu disiapkan dalam permainan Massallo, yakni

- Lapangan
- Kapur/kayu untuk membuat garis



2) Lapangan yang digunakan dalam permainan

Lapangan permainan dapat dibuat di ruangan tertutup (stadion tertutup, gedung olahraga, gedung pertemuan) atau di ruangan terbuka (stadion terbuka, halaman rumah/sekolah, lapangan terbuka, jalan raya apabila memungkinkan).

Bentuk lapangan empat persegi panjang berpetak-petak. Ukuran.

- Panjang 15 meter dan lebar 9 meter. Dibagi 6 petak masing-masing 4,5 x 5 meter.
- Lapangan permainan ditandai dengangaris selebar 5 cm.
- Garis pembagi lapangan menjadi2 bagian memanjang disebut garis tengah.



3) Pemain

- a. Pemain terdiri dari 2 regu masing-masing 5 (lima) orang dan 3 (tiga) orang cadangan.
- b. Pertandingan hanya untuk beregu putra dan beregu putri.

4) Aturan Permainan

1. Setiap pemain dari masing-masing tim harus bergerak di area sepanjang garis yang telah di tentukan di awal permainan, kaki harus menginjak garis, bukan untuk melewati batas.
2. Permulaan penjaga garis yang ditugaskan di garis pertama sebagai sodor.
3. Setiap anggota tim menyerang, dari garis start dan seterusnya semua garis dijaga oleh lawan (guard team). Jika ada beberapa pemain tim penyerang yang berhasil lolos dan kembali sukses ke awal lini maka tim penyerang menang.
4. Jika ada pemain tim melawan menangkap tim penyerang, maka tim penjaga adalah pemenangnya, setelah itu tim bergantian menjadi penyerang dan penjaga, seperti ini seterusnya.
5. Jika satu tempat diisi oleh 2 atau lebih pemain maka tim penyerang dikalahkan dan digantikan oleh tim penjaga. Cukup mudah permainan ini, pemain dapat menggunakan berbagai cara agar menang yang pasti jangan merugikan tim sendiri dan tim lawan.



5) Waktu Permainan

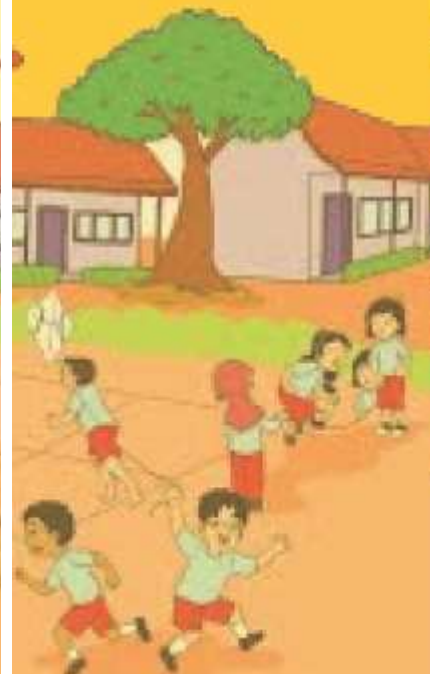
Permainan berlangsung 2 x 15 menit bersih. Waktu Time Out jam/stop watch dimatikan. Time out satu kali untuk satu regu, masing-masing satu menit selama pertandingan. Time out diberikan atas permintaan pelatih atau manajer kepada petugas meja. Waktu time out posisi dicatat. Setelah time out posisi pemain seperti sebelum time out.

6) Petugas Permainan

- a. Setiap permainan dipimpin oleh 2 (dua) orang wasit, keduanya mempunyai tugas dan kewenangan yang sama. Wasit memberikan tanda dengan membunyikan peluit.

- b. Setiap permainan ada 2 (dua) hakim garis/pengawas garis membantu wasit dengan memberi tanda mengangkat/mengacungkan bendera warna merah, dan bendera satunya menunjuk pada pemain penyerang yang terkena sentuhan penjaga.

- c. 2 (dua) orang pencatat nilai ditempatkan di sudut garis depan dan 2 (dua) orang di sudut garis belakang. Petugas pencatat nilai bertugas mencatat atau memberi nilai pada penyerang yang telah berhasil melewati garis belakang dan garis di depan.



7) Cara Bermain

- a) Sebelum permainan dimulai diadakan undian regu, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang.
- b) Regu penjaga menempati garis jaganya masing-masing dengankedua kaki berada di atas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk.
- c) Permainan di mulai setelah wasit membunyikan peluit.
- d) Penyerang berusaha melewati garis di depannya dengan menghindari tangkapan, atau sentuhan dari penjaga.
- e) Setiap pemain penyerang yang telah berhasil melewati seluruh garis, dari garis depan sampai garis belakang, dan dari garis belakang sampai garis depan langsung dapat melanjutkan permainannya seperti semula. Demikian seterusnya permainan berjalan tanpa berhenti, kecuali kalau diberhentikan oleh wasit karena penyerang tersentuh/tertangkap, waktu istirahat, pemain membuat kesalahan dan waktu time out.
- f) Kaki penyerang tidak boleh keluar dari garis samping kiri atau kanan. Jika salah satu kaki penyerang keluar dari garis tersebut dinyatakan mati.
- g) Kaki penyerang yang telah menginjakgaris di depannya harus melangkah maju, apabila menarik kaki dari garis yang diinjaknya dinyatakan salah. Penyerang yang berbalik masuk petak dibelakangnya yang telah dilaluinya dinyatakan salah atau mati.

- h) Penyerang yang telah dinyatakan salah atau mati oleh wasit, maka permainanharus dihentikan, penyerang menjadi penjaga.
- i) Penjaga berusaha menangkap/menyentuh penyerang dengan tangan terbuka dan jari-jari tangan tidak boleh mengepal, dalam posisi kedua kaki berpijak di atas garis.
- j) Penjaga tidak boleh menyentuh/menangkap penyerang yang telah melewati garis jaganya.
- k) Penjaga tidak boleh menyentuh/menangkap penyerang dalam posisi badan menghadap ke depan, sedangkan telapak tangannya menghadapke belakang.
- l) Penjaga dapat menyentuh penyerang dengan menjatuhkan badan dengan posisi kedua kaki di atas garis.
- m)Penjaga dinyatakan sah menyentuh/menangkap penyerang yang telah melewati garis dalam satu lintasan kejaran penjaga.
- n) Penjaga garis tengah atau sodor sentuhan/tangkapannya sah hanya berlaku pada garis awal sampai garis belakang.
- o) Penggantian pemain diadakan pada saat permainan berhenti istirahat, time out. Tiap regu diberikan paling banyak 3 kali penggantian pemain selama pertandingan.

p) Penggantian regu penyerang menjadi regu penjaga atau sebaliknya ditentukan oleh wasit dengan membunyikan peluit setelah:

1. Penjaga menyentuh/menangkap penyerang;
2. Kaki penyerang keluar dari garis samping kiri atau kanan;
3. Penyerang berbalik masuk petak di belakang yang telah dilaluinya;
4. Penyerang yang telah menginjak garis di depannya dan menarik kembali kakinya;
5. Tidak ada perubahan posisi dari penyerang pada petak di depannya selama 2 (dua) menit.

q) Istirahat:

Apabila permainan telah berjalan 15menit wasit membunyikan peluit tanda istirahat, dan posisi pemain dicatat. Permainan babak ke dua dilanjutkan, posisi pemain sama seperti saat babak pertama dihentikan. Waktu istirahat 5 (lima) menit.

r) Pelanggaran dan Hukuman:

1. Bagi penjaga apabila:

- Menyentuh/menangkap penyerang dengan tangan dikepal atau meninju penyerang;
- Mendorong penyerang dengan sengaja;
- Menyerang wasit dan membuat keributan;

2. Bagi penyerang apabila:

- Mengait kaki penjaga;
- Mengganggu penjaga yang telah di lalui;
- Menyerang dan membuat keributan.



Apabila penjaga atau penyerang melakukan pelanggaran, permainan dihentikan dan yang melakukan pelanggaran ditegur atau diperingatkan. Jika masih melakukan pelanggaran berikutnya diberi kartu merah dan nilai dikurangi 1 (satu).

s) Nilai dalam Pertandingan

1. Pemain yang telah berhasil melewati garis depan sampai garis belakang diberi nilai 1 (satu).
2. Pemain yang berhasil melewati garis belakang sampai garis depan diberi nilai 1 (satu).



8) Penentuan menang dan kalah dalam permainan

Pemenang ditentukan dari besarnya nilai setelah pertandingan berakhir selama 2 x 15 menit. Apabila kedua regu memperoleh nilai yang sama, maka penentuan pemenang ditentukan dari regu yang memperoleh nilai yang tertinggi pada jumlah nilai di garis depan.

III. MANFAAT PERMAINAN

- a. Memberikan kegembiraan pada anak
- b. Melatih bekerja sama anak dalam sebuah tim
- c. Pada permainan, setiap tim harus memilih pemimpinnya.
- d. Melatih kerja sama dalam tim
- e. Melatih kepemimpinan
- f. Mengasah kemampuan otak
- g. Mengasah kemampuan mencari strategi yang tepat
- h. Meningkatkan kekuatan dan ketangkasan.

IV. NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG DALAM PERMAINAN

1. Nilai Kejujuran

Semua orang bergerak, nilai ini akan menjadi kunci dalam lancarnya permainan ini.

2. Nilai Kecerdasan

Saat bermain massallo, anak dituntut untuk mengambil keputusan secara cepat saat dibutuhkan.

3. Nilai Ketangguhan

Saat memainkannya, anak menjadi pribadi yang tidak mudah menyerah dan membentuk sikap yang mampu mengatasi hadangan lawan.

4. Nilai Kedemokratisan

Nilai ini diraih karena anak saat bermain selalu menjunjung tinggi toleransi yaitu menerima masukkan kawan satu tim.

5. Nilai Kepedulian

Akan ada waktu saat rekan satu tim terjatuh, maka temannya yang lainnya memberi semangat dan membantunya sebelum meraih kemenangan.

6. Nilai Kepatuhan

Sebagai bagian dari strategi, akan ada aba-aba dari pemimpin tim. Saat anggotanya patuh, maka mereka bisa memenangkan permainan.

7. Nilai Tanggung Jawab

Semua tindakan yang diambil saat bermain menuntut anak untuk bertanggung jawab atas tindakannya, akan merugikan tim atau tidak.

V. PENGINTEGRASIAN PERMAINAN KEDALAM MATA PELAJARAN

Permainan Massallo dapat diintegrasikan kedalam mata pelajaran PJOK dan pendidikan karakter. Dimana, permainan massallo dapat melatih kelincahan, koordinasi, kecepatan, dan unsur-unsur kebugaran jasmani yang lainnya.

Selain itu, permainan ini juga dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti, kejujuran, kerjasama dalam tim/kelompok, ketangguhan, tanggung jawab kepatuhan, kepedulian, kedemokrasian, dan kecerdasan untuk memenangkan permainan.

DAFTAR PUSTAKA

Aturan Permainan Gobak Sodor dan Manfaatnya untuk Anak |
kumparan.com

<https://regional.kompas.com/read/2022/02/23/002840478/permainan-gobak-sodor-asal-usul-cara-bermain-dan-manfaat>

https://www-orami-co-id.cdn.ampproject.org/v/s/www.orami.co.id/magazine/amp/gobak-sodor?amp_gsa=1&_js_v=a9&usqp=mq331AQKKAFQArABIIACAw%3D%3D#amp_tf=Dari%20%251%24s&aoh=16689956285387&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&share=https%3A%2F%2Fwww.orami.co.id%2Fmagazine%2Fgobak-sodor

Sujarno. 2013. Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak. Balai Pelestarian Nilai Kebudayaan Yogyakarta: Yogyakarta.

Thobroni, M. & Mumtaz, F. 2011. Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan. Jogjakarta: Kata Hati.

Informasi lainnya tentang permainan Massallo 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/1a8eIYs85hZUWLsVWepWFOg41XV2nfnH?usp=share_link



Buku ini disusun dengan tujuan sebagai bahan referensi/pustaka bagi peserta didik dan masyarakat pada umumnya. Selain itu, Buku ini juga sebagai pedoman/petunjuk teknis pelaksanaan Permainan Massallo. Dimana Permainan Massallo 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".