

ABSTRAK

Nurfajrin Islamiyah KM. 2018. Nilai-Nilai Edukatif dalam Permainan Tradisional Kota Makassar. Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Sitti aida Azis dan pembimbing II Amal Akbar. Masalah utama dalam permainan ini adalah bagaimana bentuk nilai-nilai edukatif dalam permainan tradisional kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai-nilai edukatif dalam permainan tradisional kota Makassar berdasarkan: *game of physical skill* (bersifat keterampilan fisik) yang meliputi nilai ketangkasan dan nilai kesehatan mental, *game of strategy* (bersifat siasat) yang meliputi nilai keterampilan dan problem solving, *game of change* (bersifat untung-untungan) meliputi nilai perdamaian dan nilai social. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian adalah: ketangkasan, kesehatan mental, keterampilan, problem solving, perdamaian, dan nilai sosial yang terdapat dalam permainan dende dan lumpak gatta dengan sumber data pantauan saat anak-anak bermain. Lokasi dalam penelitian ini adalah sekitar wilayah kecamatan Manggala kota Makassar. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian deskriptif-kualitatif yang dilakukan pada nilai edukatif dalam permainan tradisional dende dan lumpak gatta kota Makassar menunjukkan bahwa pada *game of physical skill* (bersifat keterampilan fisik) yang meliputi nilai ketangkasan dan nilai kesehatan mental hasil analisisnya yaitu permainan dende membantu anak untuk mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, dan pelatihan konsentrasi. Adapun nilai ketangkasan dan nilai kesehatan mental permainan lumpak gatta yaitu usaha para pemain dalam menyelesaikan permainan hingga akhir dengan sebaik mungkin dan pemain memperkirakan antara tinggi tali dan lompatan yang akan dilakukan, *game of strategy* (bersifat siasat) yang meliputi nilai keterampilan dan *problem solving* permainan dende hasil analisisnya yaitu gambar pola lapangan dan batu gacuk dari keramik adapun nilai *problem solving* yaitu pemain atau anak belajar memecahkan masalah. Nilai keterampilan dan *problem solving* permainan lumpa gatta hasil analisisnya yaitu makin terampilny aanak-anak atau pemain dalam melompat dan berlari dari biasanya adapun nilai *problem solving* yaitu ketika anak belajar untuk lebih tenang, berfikir cepat dan bias mengendalikan diri, dan *game of change* (bersifat untung-untungan) meliputi nilai perdamaian dan nilai social permainan dende hasil analisisnya yaitu dari segi nilai perdamaian terlihat tertibnya pemain saat menunggu giliran bermain dan dari segi social yaitu kompetisi, negosiasi, komunikasi, dan empati. Permainan lumpa gatta nilai perdamaian dan nilai sosialnya yaitu tercermin pada saat pemain bermain, maka pemain yang lain dengan tenang menunggu giliran untuk bermain tanpa berbuat rusuh.

Kata kunci: Nilai Edukatif, Permainan Dende dan Permainan Lumpak Gatta