

***Sisemba' Toraja*, Olahraga Tradisional dan Sportivitas serta Kontribusinya terhadap Nilai Moral**

Sunarni Yassa¹

Megawati²

Jusrianto³

¹²³Universitas Cokroaminoto Palopo

sunarniyassa@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengkaji *Sisemba'*, olahraga tradisional Toraja, yang melibatkan permainan adu kaki, dan hubungannya dengan sportivitas serta nilai moral. *Sisemba'*, lebih dari sekadar permainan, merupakan bagian dari warisan budaya yang sarat dengan nilai-nilai luhur. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana *Sisemba'* membentuk dan memperkuat sportivitas dan nilai moral dalam masyarakat Toraja. Melalui analisis mendalam terhadap praktik *Sisemba'*, diharapkan dapat terungkap kontribusi olahraga tradisional ini terhadap pembentukan karakter dan perilaku moral individu, serta dampaknya terhadap pelestarian nilai-nilai budaya.

Kata Kunci: *Sisemba'*, *Sportivitas*, Nilai moral

Pendahuluan

Mengacu pada Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 43/DIKTI/Kep/2006, Bahasa Indonesia dibelajarkan di perguruan tinggi sebagai kelompok mata kuliah pengembangan kepribadian (MPK) dengan standar kompetensi yang wajib dikuasai mahasiswa meliputi pengetahuan tentang nilai-nilai agama, budaya, kewarganegaraan, dan mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari; memiliki kepribadian yang mantap; berpikir kritis: bersikap rasional, etis, estetis, dan dinamis; berpandangan luas; dan bersikap demokratis yang berkeadaban. Oleh karena itu, prinsip pengembangan pembelajaran ditegaskan dalam kurikulum, bahwa keragaman potensi, kebutuhan, tantangan, dan karakteristik daerah dan lingkungan. Masing-masing daerah memerlukan pendidikan yang sesuai dengan karakteristik daerah dan pengalaman hidup sehari-hari. Oleh karena itu, kurikulum perlu memuat keragaman tersebut untuk menghasilkan lulusan yang relevan dengan kebutuhan pengembangan daerah. Selain itu, kurikulum juga dikembangkan dengan memerhatikan karakteristik sosial budaya masyarakat setempat dan menunjang kelestarian keragaman budaya.

Pada kegiatan seminar "Seni Tradisional Nusantara Zaman Kini," (Didik Nini Thowok) mengemukakan bahwa terdapat banyak kasus yang terjadi dengan kebudayaan Indonesia, diantaranya yaitu punahnya kebudayaan tradisional sebagai akibat dari kurangnya minat generasi penerus pecinta kebudayaan tradisional, karena pengaruh modernisasi dan globalisasi yang tidak dapat dielakkan. Dan yang menjadi tantangan sekarang ini adalah kurangnya minat masyarakat dalam mempelajari budaya, baik budaya nasional maupun budaya tradisional. Padahal sepatutnya penghayatan dan apresiasi pada budaya setempat ditumbuhkan terlebih dahulu sebelum mempelajari budaya dari daerah dan bangsa lain.

Transpormasi nilai-nilai budaya tradisional dibutuhkan penyesuaian dengan konteks zaman yang mengadaptasi pada model pembelajaran berbasis ilmu

pengetahuan dan teknologi pembelajaran. Sehingga pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, serta dapat menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi. Maka penelitian ini bertujuan untuk mentransformasikan nilai-nilai moral melalui permainan Olah Raga tradisional yang terdapat di dalam masyarakat *Toraja*.

Metode

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian kepustakaan (*library research*) yang metode pengumpulan datanya dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber pustaka, yakni buku, jurnal ilmiah, artikel, laporan penelitian, dan sumber-sumber lain yang relevan. Dalam penelitian ini, sumber-sumber tersebut menjadi data primer untuk menganalisis *Sisemba' Toraja* sebagai Olahraga Tradisional yang berkontribusi pada nilai moral, dan mampu menumbuhkan mental Sportivitas.

Teknik Analisis Data

- 1) Reduksi data; pada tahap ini melibatkan proses pemilihan, penyederhanaan, dan transformasi data mentah dari sumber-sumber pustaka. Data yang relevan dengan topik penelitian (*Sisemba'*, sportivitas, dan nilai moral) akan dipilih, sedangkan data yang tidak relevan akan diabaikan.
- 2) **Penyajian data;** data disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif yang mudah untuk dianalisis baik dari segi konten atau isi, maupun terhadap korespondensi *Sisemba' Toraja* dengan sportivitas, dan nilai moral.
- 3) **Penarikan kesimpulan;** berdasar pada data yang telah direduksi dan disajikan, mengenai *Sisemba' Toraja*, hubungannya dengan sportivitas, dan kontribusinya terhadap nilai moral (Densin dan Lincoln, 2009).

Hasil

Sportivitas dalam Olahraga sangat penting karena menjunjung tinggi nilai-nilai seperti kejujuran, rasa hormat, dan *fair play*, serta membentuk karakter individu dan menciptakan lingkungan yang positif. *Sportivitas* bukan hanya tentang menang atau kalah, tetapi juga tentang bagaimana bersikap selama pertandingan dan memperlakukan orang lain dengan baik.

Sportivitas dan Karakter

Olahraga membantu atlet mengembangkan sikap positif, meningkatkan integritas, dan membangun karakter yang baik (Widowati, 2016), juga dapat mendorong kerjasama dan hubungan positif antar anggota tim, serta menciptakan lingkungan yang sehat. Selain itu, mengajarkan pemain untuk bermain dengan jujur dan adil, menghormati aturan, dan menerima hasil pertandingan dengan lapang dada. Sportivitas membuat olahraga menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermanfaat bagi semua orang yang terlibat, termasuk pemain, pelatih, dan penonton. Dan yang tak kalah penting, pemain yang menunjukkan sportivitas yang baik akan mendapatkan reputasi positif, yang dapat membuka peluang lebih banyak dalam dunia olahraga. Sportivitas yang baik dalam olahraga adalah investasi jangka panjang yang memberikan manfaat baik bagi individu maupun masyarakat.

Pendekatan Permainan Olahraga

Permainan Olah Raga lazimnya dipraktikkan melalui beberapa pendekatan dan strategi, diantaranya yang erat kaitannya dengan *Sisemba' Toraja* (Putro Parlindungan, 2016) adalah; *Pertama*. Pendekatan saintifik. adalah merupakan konsep dasar yang mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari pemikiran tentang bagaimana metode pembelajaran diterapkan berdasarkan teori tertentu. Kemendikbud (2013) memberikan konsepsi tersendiri bahwa pendekatan ilmiah (scientific approach) dalam pembelajaran didalamnya mencakup komponen: mengamati, menanya, menalar, mencoba/mencipta, menyajikan/mengkomunikasikan. *Kedua*. Pendekatan taktis. ialah dirancang dalam suatu proses pembelajaran yang kondusif untuk menghasilkan rasa senang, edukatif, menarik atau menantang, dan dapat membina kesehatan serta rasa percaya diri. Taktis pada hakikatnya ialah penerapan keterampilan teknik dalam situasi permainan. Melalui pendekatan taktis, siswa mampu memahami kaitan antara teknik dan taktik dalam suatu permainan. *Ketiga*. Pendekatan permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu, permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan pendidikan jasmani. Drijarkara (1955:18) mengatakan bahwa permainan seusia umurnya dengan manusia, kapan dan dimana ada manusia di situ ada permainan, dan *Keempat*. Pendekatan tujuan dilandasi oleh pemikiran bahwa dalam setiap kegiatan pembelajaran, yang harus dipikirkan dan ditetapkan lebih dahulu ialah tujuan yang hendak dicapai.

***Sisemba' Toraja* dan Teknik Permainannya**

Sisemba' Toraja merupakan sebuah tradisi turun temurun masyarakat *Toraja* yang dilaksanakan sebagai ungkapan kegembiraan usai melaksanakan panen padi sebagai upacara rasa syukur, karena hasil panen yang melimpah sehingga menggelar tradisi pesta panen. dengan membawa berbagai macam makanan khas, seperti nasi bambu atau peong Tradisi *Sisemba'* bukan hanya sekedar permainan adu kaki atau hiburan semata, tapi juga diyakini dapat mengantisipasi gagal panen, serta dapat meningkatkan hasil pertanian pada tahun berikutnya.

Permainan Olah Raga Tradisional yang berasal dari daerah *Tana Toraja* ini dilakukan oleh sejumlah pemuda saling tendang (*Sisemba'*) saat pesta panen (Publikasi, 2003). Sesuai dengan namanya, para pria akan saling beradu kekuatan dengan cara saling menendangkan kaki mereka. Adu kaki dilakukan secara kelompok yang terdiri dari anak-anak usia 10 hingga 15 tahun. Setelah mereka selesai, para petarung remaja dan orang dewasa mulai berkumpul dan mengambil alih arena permainan. Peserta adu kaki ini selalu membludak, karena memang dilakukan secara massal, tetapi hanya dilakukan oleh kaum pria. Permainan ini dapat dikategorikan sebagai Olah Raga keras dan terlihat brutal, sehingga risiko mengalami cedera cukup tinggi. Namun demikian, cedera serius jarang terjadi dalam permainan tersebut. Selain itu, permainan *Sisemba'* atau adu kaki dimainkan oleh dua kubu atau dua kelompok petarung yang berbeda. Biasanya antara warga kampung yang menjadi tuan rumah penyelenggaraan pesta panen dengan warga kampung tetangga lainnya. Karena permainan ini hanya melibatkan kaki, maka para petarung dari setiap kubu wajib berpasangan dengan cara bergandengan tangan, baik ketika menyerang lawan maupun dalam posisi bertahan. Tidak diperbolehkan menyerang lawan menggunakan tangan, seperti menampar atau memukul. Setiap petarung sama-sama mengandalkan kekuatan kaki dan kelincahan gerak tubuh kala menendang, juga kekuatan fisik sewaktu menerima serangan dari pihak lawan. Bahkan, ada juga yang menggunakan mantra-mantra atau yang dikenal dengan *Panimbolo'* yang berupa benda maupun bacaan-bacaan tertentu. Namun,

sebagai petarung yang tangguh dan sportif, tidak semua petarung menggunakan mantra dan murni hanya mengandalkan kekuatan fisik mereka saja.

Teknik permainan *Sisemba'* dilakukan dengan tiga cara, yaitu; 1) *Simanuk* atau satu lawan satu, 2) *Siduanan*, atau dua lawan dua, dan 3) *Sikambanan*, yakni kelompok lawan kelompok. Tempat pelaksanaan permainan ini biasanya dilakukan di lapangan terbuka. Peserta yang terlibat di dalamnya adalah pemuda dan lelaki dewasa. Permainan dimulai oleh kaum muda (termasuk anak-anak kecil) dengan saling menendang satu sama lain, kemudian lelaki dewasa turut serta terlibat dalam permainan saling menendang. Unsur utama dalam permainan *sisemba* adalah kaki karena itu dilarang menggunakan tangan untuk memukul. Ketika salah seorang jatuh, ia tidak boleh ditendang sampai ia kembali berdiri. Dalam permainan ini kadang-kadang berlangsung keras hingga terjadi patah tulang (bahkan dulu kadang-kadang bisa terbunuh), tetapi kecelakaan itu diterima sebagai resiko permainan bukan sebagai bibit permusuhan. Makna yang ingin dibangun dalam permainan *Sisemba'* adalah persaudaraan dan kemampuan menerima resiko hidup sekeras apapun. Walaupun permainan ini dapat menimbulkan resiko yang berbahaya, tetapi rasa persaudaraan tetap dijaga dan tercipta, Permainan ini pula merupakan ajang silaturahmi bagi warga kampung untuk mempererat tali persaudaraan sekaligus untuk menghindari permusuhan. Tradisi ini digelar dengan tari *Ma'gellu'*, serta *Ma' lambuk* atau menumbuk padi secara beramai-ramai. Dan para tetua adat akan memberi wejangan yang berisi pesan leluhur tentang aturan bertani.

Sisemba' Toraja merupakan olahraga tradisional yang terdapat di dalam masyarakat *Toraja* sejak lama. Olah Raga *Sisemba' Toraja* tersebut beriringan dengan kedatangan manusia pertama dalam mitologi *Toraja*. Di dalam bahasa *Toraja*, *Sisemba'* berarti "*saling menendang kaki*", biasanya dilakukan sebagai bagian dari ritual *Rambu Tuka'* (syukuran), dan ritual *Rambu Solo'* (kematian). Permainan ini dimaksudkan sebagai sarana hiburan setelah acara ritual selesai dilaksanakan.

Nilai Moral

Pengertian Nilai

Nilai tidak timbul dengan sendirinya, tetapi ada faktor-faktor yang merupakan prasyarat. Nilai timbul karena manusia mempunyai bahasa, maka memungkinkan hubungan seperti yang ada dalam pergaulan masyarakat. Maka dapat dikatakan bahwa masyarakat menjadi wadah timbulnya nilai-nilai. Disamping itu penggunaan bahasa sebagai salah satu sarana ekspresi tentu mendapat pengaruh yang berasal dari dorongan, kehendak, perasaan dan kecerdasan dari masing-masing orang. Oleh karena itu ada faktor-faktor yang menentukan adanya nilai, maka makna nilai itu tidak eksklusif. Artinya bahwa berbagai jenis nilai seperti benar atau salah, baik atau buruk dapat dikatakan ada bila menunjukkan adanya kecocokan dengan hasil pengujian yang dialami manusia dalam pergaulan. Nilai mempunyai kualitas sosial, dan kualitas sosial dari nilai menjadi jelas hakikatnya bila dihubungkan dengan tinjauan tentang aku. Orang akan sadar mengenal dirinya bila orang secara sadar berada aktif di tengah-tengah orang lain. Disamping nilai itu mempunyai sifat sosial, juga bersifat individual. Landasan pandangan ini adalah, bahwa masyarakat dapat ada karena adanya orang-seorang sebagai anggota.

Nilai adalah sama dengan sesuatu yang menyenangkan kita, sebagian orang berpendapat seperti itu. Kemudian sebagian yang lain menambahkan bahwa nilai identik dengan apa yang diinginkan, dan sebagian yang lainnya berpendapat bahwa nilai merupakan sasaran perhatian kita. Kenikmatan, keinginan, perhatian merupakan

suasana kejiwa, nilai bagi para pengarang ini direduksi menjadi pengalaman pribadi semata. Perlawanan dengan penafsiran yang bersifat psikologis terhadap nilai, muncul sebuah teori yang mendapat dukungan dengan cepat, dan yang diakhiri dengan pernyataan yang sama dengan pernyataan Nicolai Hartmann, bahwa nilai adalah esensi, ide Platonik. Kesalahan yang dibuat dalam penggabungan nilai dengan esensi sebagian disebabkan oleh pengacauan antara yang bukan realitas, tanda yang khas bagi nilai, dan identitas yang menandai esensi. Keabadian nilai yang diasumsikan memberi dukungan besar pada ajaran yang berusaha memasukkan nilai ke dalam kategori yang sama sebagai objek ideal (Frondizi, 2011: 5-6). Tanpa ada yang berusaha mereduksi nilai dengan status benda, maka tidak ada keraguan bahwa nilai telah dikacaukan dengan objek material yang menutupinya, yaitu dengan tempat penyimpanan atau pengembannya. Kekacauan berawal pada kenyataan yang sangat riil bahwa nilai tidak ada dalam dirinya sendiri, namun tergantung pada pengembang atau penopangnya, yang pada umumnya adalah substansi yang berbadan. Keindahan misalnya, tidak ada oleh dirinya send seolah-olah mengawang di udara, namun ia mewujud dalam objek fisik; baju, batu, tubuh manusia, dan sebagainya. Kebutuhan akan pengemban untuk tinggal memberi sifat khusus pada nilai, membuatnya menjadi eksistensi yang bersifat parasitis, namun kekhasan tersebut tidak dapat membenarkan pengacauan antara pendukung dengan yang didukung. Sehingga untuk menghindari salah pemahaman, maka nilai dan benda perlu dibedakan. Benda adalah sama dengan sesuatu yang bernilai, yaitu sesuatu yang ditambah dengan nilai di dalamnya. Sedang nilai bukan merupakan benda atau pengalaman, juga bukan merupakan esensi, nilai adalah nilai (Frondizi, 2011: 6-7).

Notonagoro dalam (Kaelan, 2002: 126) membagi nilai menjadi tiga; a) nilai material, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi kehidupan jasmani manusia atau kebutuhan ragawi manusia, b) nilai vital, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi manusia untuk dapat mengadakan kegiatan atau aktivitas, c) nilai kerohanian, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi rohani manusia. Nilai kerohanian ini dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu; a) nilai kebenaran, yang bersumber pada akal (rasio, budi, cipta) manusia, b) nilai keindahan atau nilai estetis, yang bersumber pada unsur perasaan manusia, c) nilai kebaikan, atau nilai moral, yang bersumber pada unsur kehendak manusia, d) nilai religius, yang merupakan nilai kerohanian tertinggi dan mutlak. Nilai religius ini bersumber kepada kepercayaan atau keyakinan manusia. Rincian tentang nilai ini ada yang bersifat material dan nonmaterial. Dalam hubungan ini, manusia memiliki orientasi nilai yang berbeda bergantung pada pandangan hidup dan filsafat hidup masing-masing. Ada yang mendasarkan pada orientasi nilai material, tetapi ada pula yang sebaliknya, yaitu berorientasi pada nilai yang nonmaterial. Nilai material relatif lebih mudah diukur menggunakan pancaindra ataupun alat pengukur. Akan tetapi, nilai yang bersifat rohaniah sulit diukur, tetapi dapat juga dilakukan dengan hati nurani manusia sebagai alat ukur yang dibantu oleh cipta, rasa, serta karsa dan keyakinan manusia.

Keberadaan nilai bila dilihat berdasar pada tiga bidang besar realitas, yaitu sebagai gejala psikis, hakikat, dan benda. Maka kita akan menemukan pandangan. Pertama, pandangan yang memasukkan nilai pada pengalaman. Nilai disamakan dengan hal yang menyenangkan kita, yang diinginkan, dan merupakan objek dari minat kita, termasuk pada gejala psikis. Kedua, berpandangan bahwa nilai adalah hakikat, dimana nilai bersifat tidak sementara (*intemporality*) tetapi tergolong pada objek ideal yang merupakan esensi atau hakikat. Dan ketiga, nilai sebagai yang berada bukan pada dirinya sendiri, melainkan berada dalam benda-benda yang mengandungnya (*carrier of*

value), pada umumnya dapat diindera. Nilai memiliki kemungkinan tidak berada pada dirinya sendiri dalam perwujudannya di dunia ini, tetapi membutuhkan sesuatu untuk mewujudkannya atau sesuatu sebagai pembawa nilai (*carrier of value*). Dengan demikian, nilai tampak pada kita hanya sekedar sebagai kualitas dari pembawanya, misalnya keindahan suatu gambar, kegunaan suatu alat. Bila kita mengamati gambar atau alat tersebut, kita akan melihat kualitas nilai berbeda dengan kualitas-kualitas lainnya. Oleh karena objek (benda) ini terdapat beberapa kualitas pokok bagi keberadaan objek bersangkutan, yakni keluasan, bentuk, dan bobot. Objek dianggap tiada ketika salah satu kualitas ini hilang karena merupakan kualitas utama. Kemudian selain kualitas utama, masih ada kualitas indrawi sebagai kualitas kedua, yang meliputi misalnya warna, rasa, dan bau (Wahana, 2004: 43-45). Max Scheler berpendapat bahwa nilai merupakan suatu kualitas yang tidak tergantung pada pembawanya, tetapi merupakan kualitas apriori (yang telah dapat dirasakan manusia tanpa melalui pengalaman inderawi terlebih dahulu).

Subjektivitas dan Objektivitas Nilai

Pada umumnya ada pandangan yang mengungkapkan dua posisi ekstrem tentang aksiologi. Pandangan yang pertama adalah pandangan subjektif, dan kedua adalah pandangan objektif.

1) Subjektivitas Nilai

- a. Nilai bersifat objektif apabila keberadaan atau eksistensinya dan kodratnya tidak bergantung pada subjek
- b. Nilai tidak dapat dipisahkan dari penilaian

2) Objektivitas Nilai,

- a. Nilai bersifat objektif apabila menerima eksistensinya serta kebenarannya dari perasaan atau sikap subjek
- b. Kaum objektivis menyatakan bahwa benar penilaian itu subjektif, namun suatu pembedaan harus dibuat antara penilaian dan nilai; nilai lebih dahulu daripada penilaian. Bila tidak ada nilai, apa yang akan kita nilai?
- c. Persepsi tidak menciptakan objek, tetapi menangkap objek. Demikian pula terjadi pada masalah penilaian. Demikian pula terjadi pada masalah penilaian
- d. Yang bersifat subjektif adalah penangkapan nilai, sedangkan nilai secara objektif sudah ada sebelum kita tangkap.

Simpulan

Sisemba' olahraga tradisional Toraja, bukan sekedar permainan adu kaki, tetapi juga sarana pendidikan tentang sportivitas dan nilai moral. Meskipun keras dan berisiko, *Sisemba'* mengajarkan nilai-nilai seperti kejujuran, rasa hormat, dan *fair play*, serta membentuk karakter tangguh, berani menerima risiko, kerja sama dalam tim, serta menciptakan lingkungan yang positif. Selain itu, *Sisemba'* juga terkait erat dengan ritual syukur dan kematian, memperkuat makna kebersamaan dan penghormatan dalam masyarakat Toraja.

Daftar Pustaka

- Densin, Norman K. dan Lincoln, Yvonna S. 2009. *Handbook of Qualitative Research*. Alih Bahasa; Dariyatno dkk, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widowati, Atri, 2016. *Esensi Nilai dan Sportifitas dalam Olahraga*. Jambi: Universitas Jambi.

- Putro Parlindungan, Doby. 2016. Pendekatan Kreatif Pendidikan Jasmani dan Olahraga untuk Peningkatan Kesehatan dan Gaya Hidup Sehat. Jakarta: UMJ.
<https://www.nusantarainstitute.com> › Publikasi. 2003. Tradisi Sisemba'di Toraja. Nusa Tenggara Barat; Institut Nusantara.
- Fronidizi, Risieri. 2011. Pengantar Filsafat Nilai. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kaelan, M. S. 2002. Pendidikan Pancasila. Yogyakarta: Paradigma.
- Wahana, Paulus. 2004. *Nilai Etika Aksiologis Max Scheler*. Yogyakarta: Kanisius.