SOSIALISASI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK SISWA SD DI SDN 104202 BANDAR SETIA

Ade Evriansyah Lubis¹, Mhd Fahmi²,
Mawardinur³, Filli Azandi⁴, Agung
Nugroho⁵

^{1,2,3,4,5}Sekolah Tinggi Olahraga dan
Kesehatan Bina Guna

*Ade Evriansyah Lubis
Email : lubisadee@gmail.com

Abstract

Character formation should be done as early as possible. Early age is a time when a person gets the right to play with high intensity. One of the processes of character building can be done in the learning process of formal education. Moreover, the most economical form of a game is the traditional game. Therefore, efforts are needed to actualize traditional game activities for elementary school students. The socialization process was carried out using a demonstration method, both theoretically and practically. Moreover, data collection was carried out using a questionnaire. As for the results of this Community Service activity, it can be concluded that the activity went well where the principal, teachers, and students were very enthusiastic in implementing a series of socialization activities for traditional games.

Keywords: Socialization, Games, Traditional.

Abstrak

Pembentukan karakter harus dilakukan sedini mungkin. Usia dini merupakan masa dimana seseorang memperoleh hak untuk bermain dengan intensitas yang tinggi. Salah satu proses pembentukan karakter dapat dilakukan dalam proses pembelajaran pendidikan formal. Dan bentuk permainan yang paling ekonomis adalah permainan tradisional. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya/usaha untuk melakukan aktualisasi aktivitas permainan tradisional untuk siswa sekolah dasar. Proses sosialisasi dilakukan dengan metode demonstrasi, baik secara teori maupun praktik. Dan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Adapun hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dimana kepala sekolah, guru, maupun murid sangat antusias dalam pelaksanaan rangkaian kegiatan sosialisasi permainan tradisional.

Kata Kunci: Sosialisasi, Permainan, Tradisional.

Received: August 28, 2021 / Accepted: August 30, 2021 / Published Online: August 30, 2021

PENDAHULUAN

Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu fungsi pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membangun watak serta peradaban bangsa, menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat dan kreatif. Penguatan pendidikan nilai-nilai karakter seperti nilai kejujuran, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Nilai-nilai karakter erat berkaitan dengan kehidupan manusia tanpa terkecuali kehidupan anak. Dunia anak tidak terlepas dari kegiatan bermain yang tanpa disadari dapat menstimulus perkembangan (Dewi et al., 2020).

Permainan kanak-kanak merupakan salah satu bentuk budaya bangsa yang tersebar luas di berbagai daerah di Indonesia. Permainan kanak-kanak menempati tempat penting dalam kehidupan masyarakat dan merupakan sumber daya yang amat besar, di samping mempunyai arti yang tidak kecil guna menanamkan sikap dan keterampilan, sebagai wadah hiburan ataupun penyaluran kreativitas di waktu luang, serta sebagai sarana sosialisasi (Riyadi, 2021).

Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Bagi anak-anak, bermain merupakan sarana untuk belajar dan menerima pengetahuan baru dengan cara yang menyenangkan. Bermain memberikan pelajaran bagi anak-anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan saling bertukar informasi (Maryani, 2019).

Warisan budaya yang termasuk di dalamnya berupa permainan tradisional anak berbasis pada potensi kearifan lokal di dalamnya terkandung nilai-nilai karakter yang bermanfaat untuk pembentukan karakter anak. Dalam permainan tradisional yang dimainkan oleh anak secara tidak langsung akan menumbuhkan semangat persatuan dan kebersamaan anak pada masa proses tumbuh-kembang anak (Darmawan, 2016).

Dalam dunia permainan, ada yang disebut dengan permainan tradisional dan ada yang digolongkan ke dalam permainan modern. Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, dimainkan dari generasi ke generasi. Alat bantu dalam permainan tradisional terbuat dari kayu, bambu, batok, dan benda-benda sekitar. Artinya, permainan tradisional tidak membutuhkan biaya besar. Adapun alat bantu dalam permainan modern adalah kertas, besi, atau benda lain. Permainan modern mulai ditemukan setelah abad ke-20. Sekarang ini, permainan anak semakin berkembang sesuai tuntutan zaman. Anak-anak bermain menggunakan alat berteknologi, misalnya telepon genggam, gawai (gadget), komputer, dan laptop (Yulita, 2017).

Permainan tradisional semula tercipta dari permainan rakyat sebagai pengisi waktu luang. Karena permainan tersebut sangat menyenangkan dan tidak membutuhkan biaya yang sangat besar, maka permainan tersebut semakin berkembang dan digemari oleh masyarakat sekitar. Permainan ini dilakukan dan digemari mulai dari anak-anak sampai dengan dewasa, sesuai dengan karakter permainan yang dipakai. Beberapa permainan rakyat yang sudah cukup dikenal oleh seluruh lapisan masyarakat di Indonesia dan menjadi olahraga tradisional adalah seperti egrang, terompah panjang, patok lele, gobak sodor (hadang), sumpitan, gebuk bantal, gasing, lari balok, tarik tambang, benteng, dagongan, panjat pinang, sepak raga, lomba perahu, lompat batu nias, karapan sapi, dan lain-lain (Nasution & Daulay, 2021).

Permainan tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan bangsa yang banyak tersebar di seluruh penjuru negeri ini. Namun, dewasa ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan, terutama bagi mereka yang tinggal di perkotaan, bahkan di beberapa daerah sudah tidak dapat dikenali lagi oleh masyarakat. Sebenarnya ada beberapa jenis permainan tradisional yang masih dapat bertahan, itu pun disebabkan karena para pelaku permainan tradisional tersebut berada jauh dari jangkauan permainan modern yang banyak menggunakan alat-alat canggih seperti gawai (gadget). Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain diyakini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak (Muzaki & Chadis, 2021).

Permainan tradisional identik dengan permainan yang multigerak, anak-anak akan dituntut lebih banyak bergerak dalam melakukannya, dibandingkan dengan permainan yang dikuasai oleh mesin-mesin berteknologi canggih. Permainan di era modern seperti saat ini menjadikan anak malas bergerak, malas berinteraksi, dan cenderung menciptakan dunia maya/virtual sebagai tempat untuk bermain. Permainan

tradisional merupakan bentuk pengenalan gerak yang didalamnya mengandung unsur-unsur gerak yang dibutuhkan dalam berolahraga (Abbas et al., 2018).

Usia Sekolah Dasar merupakan usia produktif untuk melaksanakan segala kegiatan yang bersifat gerak fisik, karena memang pada saat usia produktif tubuh seseorang masih siap untuk menerima segala macam aktivitas dari yang sedang maupun berat. Akan tetapi terdapat masalah yang serius. Pertama, olahraga yang membosankan sering sekali membuat anak SD tidak termotivasi untuk melakukan olahraga sehingga level kebugaran semakin menurun dan mengakibatkan aktivitas gerak berkurang. kedua, fasilitas lapangan yang kurang memadai menurunkan motivasi untuk berolahraga (Permana et al., 2018).

Anak-anak usia Sekolah Dasar tidak dapat dipisahkan dari kata bermain. Bermain memiliki nilai praktis artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Selain itu terdapat banyak teori yang menjelaskan tentang kegunaan dari bermain. Bermain berfungsi untuk memperkuat insting yang dibutuhkan guna kelangsungan hidup di masa mendatang. Bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas anak. Dari beberapa ilmuwan dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki manfaat bagi perkembangan anak (S. Y. Saputra, 2017).

Penggunaan gadget atau alat teknologi informasi yang mudah terkoneksi dengan internet ini mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. pengguna gadget bukan hanya orang dewasa namun juga anak-anak. Survei yang dilakukan oleh the Asian Parent Insights pada tahun 2014, pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki gadget dan anak dengan usia 3-8 tahun pada 5 negara yakni Indonesia, Malaysia, Singapura, Thailand dan Philipina. Dengan sejumlah sampel orang tua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3-8 tahun. 98% responden anak-anak usia 3-8 tahun merupakan pengguna gadget, 67% diantaranya menggunakan gadget milik orang tua mereka, 18% lainnya menggunakan gadget milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya menggunakan gadget milik sendiri. Hasil survei ini menunjukkan bahwa pengguna gadget saat ini bukan hanya orang dewasa hingga remaja, namun juga anak-anak. Sebanyak 98% responden anak-anak di Asia Tenggara tersebut menggunakan *gadget* atau perangkat seluler (*mobile device*), kebanyakan gadget digunakan sebagai media atau alat bermain, yakni untuk memainkan aplikasi permainan/games (N. E. Saputra & Ekawati, 2017).

Di zaman yang serba canggih seperti saat ini, permainan tradisional sudah mulai dilupakan oleh anak-anak, remaja dan orang dewasa. Banyak anak-anak dan remaja masa kini beralih ke permainan yang lebih modern yaitu permainan game online atau permainan elektronik. Dampaknya adalah, permainan tradisional menjadi hilang dan tidak dikenali lagi oleh masyarakat. Padahal dilihat dari manfaatnya, permainan modern berupa game online ataupun game elektronik lebih banyak memberikan dampak negatif dibandingkan positif. Karena aktivitas fisik yang dilakukan saat bermain game online ataupun game elektronik hanya mengandalkan tangan dan mata. Selain itu juga pola hidup orang yang bermain game online menjadi tidak teratur, mereka bisa bertahan bermain game online hingga berjam-jam bahkan lupa waktunya tidur, makan, belajar dan beribadah. Selain itu juga bagi mereka yang sudah kecanduan bermain game online, mereka rela melakukan apa saja demi permainan tersebut, tidak menutup kemungkinan berlaku kasar kepada sesama teman bahkan kepada orang tua mereka lakukan demi bermain game online (Asri et al., 2021).

Luntur dan hilangnya permainan tradisional disebabkan oleh beberapa faktor yaitu; sarana dan tempat bermain tidak ada, adanya penyempitan waktu, terlebih lagi semakin kompleksnya tuntutan zaman terhadap anak yang semakin membebani, permainan tradisional terdesak oleh permainan modern dari luar negeri dimana tidak memakan tempat, tak terkendala waktu baik itu siang hari, pagi, sore ataupun malam bisa dilakukan serta tidak perlu menunggu orang lain untuk bermain, terputusnya pewarisan budaya yang dilakukan oleh generasi sebelumnya dimana mereka tidak sempat mencatat, mendata dan mensosialisasikan sebagai produk budaya masyarakat kepada generasi dibawahnya (Anggita, 2019).

Oleh karena itu, sangat dibutuhkan sebuah langkah sederhana sebagai upaya/usaha pembentukan karakter manusia yang dimulai sejak usia dini yang dapat diimplementasikan melalui kegiatan pembelajaran formal. Kegiatan bermain dianggap sangat sesuai dengan karakteristik usia dini. Dimana permainan tersebut berasal dari budaya leluhur. Hal ini akan membentuk pondasi generasi bangsa indonesia yang sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku di masyarakat Indonesia. Adapun bentuk kegiatan tersebut berupa sosialisasi permainan tradisional yang dilaksanakan di lingkungan pendidikan formal

(sekolah), mengingat sekolah merupakan salah satu wahana yang paling strategis untuk pembentukan kepribadian manusia.

METODE PENGABDIAN

Adapun metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah dengan menggunakan metode demonstrasi. Dimana kegiatan ini terdiri dari penyampaian materi aktivitas permainan tradisional di dalam ruangan dan pengaplikasian materi aktivitas permainan tradisional di luar ruangan. Secara khusus, prosedur kegiatan dapat diuraikan sebagai berikut:

Gambar 1: Prosedur Kegiatan

- **Planning**
Adapun persiapan yang dilakukan mencakup beberapa prosedur antara lain; survei lokasi, menyiapkan materi (sesuai tema), mengurus perizinan, dan merancang proposal.
- **Screening**
Adapun peninjauan kembali yang dilakukan mencakup beberapa prosedur antara lain; memastikan kesiapan panitia, menentukan narasumber, dan memantapkan penggunaan peralatan penunjang.
- **Implementation**
Adapun pengimplementasian yang dilakukan mencakup beberapa prosedur antara lain; memaparkan aktivitas permainan tradisional secara teori dan praktik.
- **Evaluation**
Adapun pengevaluasian yang dilakukan mencakup beberapa prosedur antara lain; pengamatan terhadap tingkat antusiasme dari Kepala Sekolah, Guru, dan Siswa dalam mengikuti setiap rangkaian kegiatan.
- **Reporting**
Adapun pelaporan yang dilakukan mencakup beberapa prosedur antara lain; pendokumentasian setiap rangkaian kegiatan, dan pelaporan yang disusun oleh tim pelaksana kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Adapun pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berupa sosialisasi permainan tradisional ini juga memiliki target capaian luaran yang dijabarkan sebagai berikut:

No.	Jenis Luaran	Indikator Capaian
1	Sosialisasi Permainan Tradisional	Teori & Praktik
2	Publikasi Permainan Tradisional	Jurnal

Tabel 1: Target Capaian Luaran

PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan

- Teori Permainan Tradisional

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimulai dengan paparan materi teori tentang aktivitas permainan tradisional yang dilaksanakan di dalam ruangan. Paparan dijabarkan oleh narasumber dalam beberapa sesi, dimulai dari sesi penjabaran, diskusi, dan tanya-jawab.

Gambar 2. Teori Permainan Tradisional

- Praktik permainan tradisional di lapangan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat diakhiri dengan paparan materi praktik tentang aktivitas permainan tradisional yang dilaksanakan di luar ruangan. Paparan dijabarkan oleh narasumber dalam beberapa sesi, dimulai dari sesi penjabaran, diskusi, dan tanya-jawab.

Gambar 3: Praktik Permainan Tradisional

Pembahasan

Persiapan yang dilakukan mencakup beberapa prosedur antara lain; survei lokasi, dimana tim pelaksana kegiatan PKM melakukan tinjauan ke lokasi. Kemudian dilakukan pengumpulan materi (sesuai tema) PKM. Dilanjutkan dengan mengurus perizinan tempat lokasi PKM akan dilaksanakan, dan ditutup dengan proses perancangan proposal kegiatan PKM. Peninjauan kembali yang dilakukan mencakup beberapa prosedur antara lain; memastikan kesiapan panitia dengan membagi tugas kepada setiap anggota. Selanjutnya dilakukan penentuan narasumber yang sesuai dengan tema PKM, dan tak lupa pula memantapkan penggunaan peralatan penunjang yang nantinya akan mendukung segala bentuk kegiatan PKM. Pengimplementasian yang dilakukan mencakup beberapa prosedur antara lain; memaparkan aktivitas permainan tradisional secara teori yang dilakukan di dalam ruangan dan praktik yang dilakukan di luar ruangan. Selanjutnya dilakukan proses pengevaluasian yang dilakukan mencakup beberapa prosedur antara lain; pengamatan terhadap tingkat antusiasme dari Kepala Sekolah, Guru, dan Siswa

dalam mengikuti setiap rangkaian kegiatan PKM yang dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang disusun oleh judgement expert (para ahli). Adapun pelaporan yang dilakukan mencakup beberapa prosedur antara lain; pendokumentasian setiap rangkaian kegiatan PKM yang dilakukan dengan merangkum segala bentuk foto dan video selama PKM berlangsung, dan pelaporan yang disusun oleh tim pelaksana kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang disesuaikan dengan pedoman penulisan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Teknologi informasi pada saat ini sudah merupakan hal yang biasa digunakan bahkan dalam lingkungan pendidikan sekalipun (Fransisca et al., 2021). Metode pembelajaran berbasis game dapat mengubah pembelajaran membosankan menjadi proses pembelajaran yang nyata dan aktif, dapat menarik perhatian dan minat siswa, efektivitas dan motivasi belajar yang lebih tinggi (Erni, 2021). Berdasarkan pelaksanaan seluruh rangkaian kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berupa sosialisasi permainan tradisional ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berjalan dengan baik dimana pada saat teori, guru sangat antusias untuk berdiskusi dengan narasumber, dan pada saat praktik, siswa juga sangat antusias dalam melaksanakan aktivitas permainan tradisional. Adapun saran dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini berupa penyusunan modul aktivitas permainan tradisional untuk menunjang kegiatan implementasi aktivitas permainan tradisional setelah sosialisasi permainan tradisional ini selesai dilaksanakan secara keseluruhan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Ketua LPPM STOK Bina Guna dan Kepala SD N 104202 Bandar Setia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, I., Irfan, I., & Hasbunallah, H. (2018). Sosialisasi permainan tradisional pada murid SDN Sumpang Binangae Kabupaten Barru. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat, 2018*(1).
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 3(2), 55–59.
- Asri, N., Pratiwi, E., Barikah, A., & Kasanrawali, A. (2021). Pemberdayaan Olahraga Rekreasi Melalui Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional Kalimantan Selatan. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 4(1), 126–133.
- Darmawan, O. (2016). Penanaman Budaya Anti Kekerasan Sejak Dini Pada Pendidikan Anak Melalui Kearifan Lokal Permainan Tradisional (Instill Anti-Violence Culture At Early Stage of children Education Through Local Wisdom Of Traditional Games). *Jurnal HAM*, 7(2), 111–124.
- Dewi, N. L. M. A., Astutik, W., & Widayati, K. (2020). Pemberdayaan SD 2 Muhammadiyah Denpasar dalam Revitalisasi Permainan Tradisional sebagai Wahana Edukasi Pembentukan Karakter Anak. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 2(1), 1–10.
- Erni, E. (2021). PELATIHAN PENERAPAN TEKNIK FUN GAME PADA GURU GURU BAHASA INGGRIS PAUD KECAMATAN BENGKALIS. *Jubaedah : Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 1(1 SE-), 89–101. <https://doi.org/10.46306/jub.v1i1.18>
- Fransisca, M., Saputri, R. P., & Yunus, Y. (2021). WORKSHOP DAN SOSIALISASI PEMBUATAN BLOG SEBAGAI MEDIA KNOWLEDGE SHARING DI SMK N 1 SUMBAR. *Jubaedah : Jurnal Pengabdian Dan*

- Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 1(1 SE-), 28–36.
<https://doi.org/10.46306/jub.v1i1.6>
- Maryani, K. (2019). PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK USIA DINI. *Prosiding Seminar Nasional PG PAUD Untirta 2019*, 181–188.
- Muzaki, A., & Chadis, C. (2021). PERMAINAN TRADISIONAL DI KELURAHAN MERUYUNG KECAMATAN LIMO KOTA DEPOK. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 79–84.
- Nasution, A. F., & Daulay, D. E. (2021). Sosialisasi Kegiatan Permainan Rakyat Dan Olahraga Tradisional Disekolah SMP Asy Syafi'iyah Internasional Medan. *J-LAS (Journal Liaison Academia and Society)*, 1(1), 68–81.
- Permana, R., Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Nurfitriani, M., & Saleh, Y. T. (2018). Sosialisasi olahraga tradisional untuk meningkatkan kebugaran dan minat siswa SD terhadap pembelajaran olahraga di wilayah Kecamatan Tamansari. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–6.
- Riyadi, A. S. (2021). PERANCANGAN MOTIF PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA PENGENALAN PERMAINAN YANG DAPAT MENGEMBANGKAN KARAKTER POSITIF PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Dimensi*, 2(1), 23–35.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN DASAR ANAK.
- Nofrans Eka Saputra, Yun Nina Ekawati. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 47–53.
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan tradisional vs permainan modern dalam penanaman nilai karakter di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1).
- Yulita, R. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa; Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.