

## WORKSHOP PERMAIANAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BERMAIN PADA PESERTA DIDIK DI SDN 2 SEDAYU LAWAS

**Shinta Nuriyah, Putri Nihayati Berliana Dwi Putri, Rosyidatul Mahbubah, Garist  
Sekar Tanjung**

**Program Studi Pendidikan Guru Dasar  
Universitas Muhammadiyah Gresik**

Email : [shintanur0406@gmail.com](mailto:shintanur0406@gmail.com), [garist\\_sekar@umg.ac.id](mailto:garist_sekar@umg.ac.id)

### ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat di desa Sedayulawas, kecamatan Brondong bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di desa Sedayulawas dan melestarikan permainan tradisional. Dikarenakan minat peserta didik yang semakin menurun terhadap permainan tradisional program kerja ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan permainan tradisional kepada peserta didik di SD guna melestarikan budaya Indonesia. Hasil kegiatan Workshop Permainan Tradisional ini direspon baik oleh peserta didik dengan penerimaan yang sangat antusias dalam mengenal dan memainkan permainan tradisional yang diberikan.

**Kata Kunci** : Pendidikan, pengabdian masyarakat, pengetahuan

### ABSTRACT

Community service activities in Sedayulawas village, Brondong sub-district aim to increase the creativity of students in Sedayulawas village and preserve traditional games. Due to the declining interest to students in traditional games, this work program is expected to increase knowledge of traditional games among elementary school students in order to preserve Indonesian culture. As a result of the Real Work Lecture (KKN) program, student responses were very enthusiastic in getting to know and playing the traditional games provided.

**Keywords**: Education, community service, knowledge

### PENDAHULUAN

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) memungkinkan mahasiswa untuk berkontribusi kepada masyarakat. Salah satu dari tiga dharma perguruan tinggi adalah program ini. Menurut Syardiansyah (2019), program KKN adalah mata kuliah intrakurikuler yang harus diikuti oleh mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Semua mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan harus mengikuti mata kuliah intrakurikuler yang disebut Program KKN. Sasaran program ini dapat berupa komunitas perkotaan atau pedesaan, sekolah, industri, atau kelompok lain yang dianggap sesuai untuk KKN (Irvan, 2021).

Desa Sedayulawas merupakan salah satu desa yang terletak di kecamatan Brondong kabupaten Lamongan. Berdasarkan data

administrasi desa, jumlah penduduk desa Sedayulawas terdapat kurang lebih 16.744 jiwa dan 3.887 KK dengan rincian laki-laki 7.988 orang sedangkan jumlah penduduk perempuan 8.756 orang dengan jumlah 6 RW dan 48 RT. Secara umum mata pencaharian warga Desa Sedayulawas dapat diidentifikasi kedalam beberapa sektor yaitu nelayan, petani, pelaku UMKM, dan Pegawai Negri Sipil (PNS).

Desa Sedayulawas memiliki berbagai lembaga pendidikan, termasuk PAUD, TK, SD, SMP, dan SMA sederajat, baik di bawah pemerintah maupun swasta. Salah satu masalah yang ditemukan oleh peneliti saat melakukan penyelidikan di sekolah SDN 2 SEDAYULAWAS adalah minat yang rendah dari siswa terhadap permainan tradisional. Karena itu, solusi efektif yang dapat diberikan yaitu dengan mengadakan pelatihan dan pengenalan permainan tradisional seperti enggrang, engklek, patok lele, gobak sodor, dan sebagainya dan untuk membantu siswa SDN 2 SEDAYULAWAS menumbuhkan minat mereka pada permainan tradisional bertujuan untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap permainan tradisional.

Bermain adalah setiap aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Suharjana, 2011). Bermain sangat penting bagi anak-anak untuk mengenal dunia sekitar mereka karena bermain berarti menawarkan kesempatan untuk memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan (Sridadi, 2009). Bermain juga merupakan kesempatan untuk melatih mereka untuk mencapai potensi terbaik mereka, jadi bermain sangat penting dalam hidup anak-anak.

Nilai budaya dari permainan tradisional sangat besar bagi anak-anak karena memungkinkan mereka berfantasi, berkreasi, dan berolahraga, serta mengajarkan ketrampilan, kesopanan, dan keterampilan hidup bermasyarakat. Permainan tradisional memiliki aturan yang sama seperti olahraga, membawa kesenangan, kegembiraan, dan tantangan.

Seiring dengan perkembangan zaman kegiatan ini tergantikan dengan teknologi digital, banyak anak-anak yang asing dengan permainan tradisional di Indonesia karena mereka lebih tertarik dengan permainan online yang sudah tersedia di gadget (Ilmi, 2021). Fenomena tersebut berdampak pada permainan tradisional yang semakin terlupakan oleh generasi muda.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pengabdian masyarakat dapat dilakukan melalui berbagai cara yaitu dengan workshop dan pelatihan. Pada tahap ini mahasiswa bekerja sama dengan guru olahraga yang ada di SDN 2 SEDAYULAWAS untuk menyelenggarakan serangkaian sesi pembelajaran praktis dan interaktif, workshop yang diselenggarakan berfokus pada pemahaman dan konsep-konsep dasar permainan tradisional dan teknik bermainnya, selain itu sesi diskusi juga digunakan untuk membahas sejarah yang terkandung

dalam permainan tersebut. Dalam menjalankan program pengabdian masyarakat ini, dengan fokus pada peningkatan minat permainan tradisional yang dilakukan pada bulan Agustus di desa Sedayulawas, kecamatan Brondong kabupaten Lamongan. Upaya pemecahan masalah dapat dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: Identifikasi kondisi dan permasalahan di desa Sedayulawas, kecamatan Brondong kabupaten Lamongan.

Penentuan solusi permasalahan. Permasalahan yang berada di SDN 2 SEDAYULAWAS ini masih banyak peserta didik yang kurang dalam mengenal permainan-permainan tradisional, sehingga kurangnya sosialisasi antar sesama teman. Solusi yang dapat diberikan yaitu adanya workshop dan pelatihan permainan-permainan tradisional serta, kolaborasi dengan guru olahraga untuk membantu memperkenalkan permainan tradisional yang lainya.

Persiapan alat dan bahan untuk permainan tradisional. Alat-alat yang dibutuhkan dapat berupa kayu yang dapat digunakan untuk permainan bakiak, patok lele, dan kapur. Alat dan bahan yang digunakan untuk permainan juga tidak semua disediakan oleh mahasiswa tetapi juga disediakan oleh pihak sekolah.

Implementasi program. Program dilaksanakan di SDN 2 SEDAYULAWAS pada tanggal 18 Agustus 2023, dengan peserta didik dari kelas 1 hingga kelas 6 dan didampingi oleh guru olahraga.

## **HASIL PEMBAHASAN**

Semua upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam permainan tradisional, seperti yang terjadi di Desa Sedayulawas harus dilakukan untuk mencapai tujuan program kerja. Karena minat peserta didik kurang dalam permainan tradisional diperlukan alternatif untuk mencapai tujuan tersebut.

Penetapan program kerja menjelaskan siapa yang akan melaksanakan program, di mana program tersebut dilaksanakan, kapan program tersebut dilaksanakan, dan bagaimana kegiatan berlangsung. Setelah rancangan program dibuat dengan baik, tiba saatnya untuk melaksanakannya. Salah satu contohnya adalah program KKN Universitas Muhammadiyah Gresik di salah satu sekolah dasar di desa Sedayulawas, yang bertujuan untuk meningkatkan minat pada permainan tradisional, berikut beberapa hasil yang telah ditemukan:

Dari hasil identifikasi masalah, ditemukan beberapa permasalahan yaitu kurangnya minat peserta didik pada permainan tradisional sehingga kurangnya sosialisasi dalam bermain dengan teman sebaya dan banyak nya peserta didik yang masih kecanduan bermain gadget.

Sasaran dari kegiatan pengabdian ini ada peserta didik di SDN 2 SEDAYULAWAS yang memiliki kurangnya minat dalam permainan tradisional. Banyak peserta didik yang belum mengenal permainan

tradisional Indonesia. Diharapkan bahwa kegiatan ini akan meningkatkan kemampuan dan ketrampilan peserta didik dalam melestarikan budaya yang ada di Indonesia.

Dari masalah yang sudah ditentukan, maka terdapat beberapa solusi seperti pengenalan permainan-permainan tradisional, mengajarkan cara-cara bermain permainan tradisional karena banyaknya peserta didik yang masih belum mengenal permainan tradisional serta, memperkenalkan sejarah dan asal mula permainan-permainan tersebut.

Dalam mendukung pelaksanaan kegiatan tersebut, maka diperlukan beberapa peralatan pendukung, seperti kapur yang digunakan untuk menggambar lahan permainan engklek dan gobak sodor, tali karet untuk permainan lompat tali, kayu untuk bermain patok lele, dan bola bekel untuk permainan bekel. Untuk media permainan tidak semua disediakan oleh pihak sekolah tetapi dari pihak mahasiswa juga membantu menyumbangkan beberapa alat permainan seperti patok lele, bakiak dan kapur.



Gambar 1 permainan tradisional

Setelah persiapan semua yang dibutuhkan, dapat dilakukan pelaksanaan kegiatan yang berlangsung pada jumat tanggal 18 agustus 2023, di SDN 2 SEDAYULAWAS, dengan peserta didik kelas 1 sampai dengan kelas 6. Dikarenakan zaman yang sudah semakin maju dan gadget yang terus berkembang, mengakibatkan banyaknya peserta didik yang belum mengenal permainan-permainan tradisional.

Banyaknya peserta didik yang lebih memilih bermain gadget serta bermain sendiri daripada bermain bersama teman dapat mengakibatkan tumbuhnya rasa individualisme bagi peserta didik dan juga mengurangi rasa untuk bersosialisasi. Dalam mengatasi masalah tersebut solusi yang diberikan dalam program kerja ini yaitu memberikan sosialisasi dalam memperkenalkan permainan tradisional kepada peserta didik. Mahasiswa memberikan pengertian bagaimana cara-cara memainkan permainan tersebut, dimulai dengan memperkenalkan permainan-permainan apa saja yang akan dimainkan terlebih dahulu dengan menggunakan peserta didik sebagai media contoh, lalu adanya sesi tanya jawab mengenai sejarah dari permainan tersebut,

setelah semua permainan telah diperkenalkan peserta didik dapat mulai bermain secara bergiliran.



Kelebihan dari memperkenalkan permainan tradisional ini yaitu respon peserta didik yang sangat baik dan antusias mereka yang tinggi dalam mengenal permainan-permainan tradisional serta mencoba permainan tersebut, dari banyaknya peserta didik yang mengikuti workshop sudah ada beberapa yang mengenal dan ada juga yang baru mengetahui permainan-permainan tersebut melalui workshop, selain itu mereka juga dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya dan mengurangi penggunaan gadget berlebihan yang dapat menimbulkan rasa individualisme. Respon peserta didik setelah workshop mulai banyak peserta didik yang mengetahui dan memainkan permainan tradisional yang telah diberikan. Selain kelebihan ada pula kekurangan dalam program kerja yang telah dilaksanakan yaitu, beberapa peserta didik tidak memperhatikan penjelasan yang telah diberikan oleh mahasiswa, hal ini dikarenakan banyaknya peserta didik yang mengikuti workshop dan kurangnya mahasiswa dalam mengondisikan lapangan. Mahasiswa juga belum bisa membantu memperkenalkan macam-macam permainan tradisional dikarenakan waktu yang terbatas, dan mahasiswa masih belum bisa membantu memberikan semua media permainan hanya beberapa media seperti patok lele, bakiak, dan kapur yang digunakan untuk menggambar lahan engklek dan gobak sodor.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai "Workshop Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Minat Bermain Pada Peserta Didik Di Sdn 2 Sedayulawas" dapat ditarik kesimpulan dari hasil pembahasan yaitu permainan tradisional bagi anak-anak di SDN 2 SEDAYULAWAS masih belum dikenal dengan sepenuhnya, tentunya diperlukan pengenalan lebih lanjut kepada anak-anak setempat dan edukasi dari orang tua bahwa permainan tradisional tidak kalah menyenangkan dari bermain gadget. Adanya workshop dan pelatihan yang diadakan di SDN 2 SEDAYULAWAS 80% peserta didik lebih mengenal

macam-macam permainan tradisional dan cara bermainnya bahkan peserta didik merasa permainan tradisinal lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain gadget atau permainan luar, sedangkan 20% lainnya masih kurang mengenal apa itu permainan tradisional dan masih menganggap gadget atau permainan luar sebagai permainan yg lebih menyenangkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

Ilmi, K. I. (2021). Kenalkan Permainan Tradisional Pada Anak-Anak. UMSIDA.

Irvan, B. M. (2021). Google Workspace for Education untuk Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Muhammadiyah di Kota Binjai .  
JURNALPRODIKMASHasil PengabdianKepadaMasyarakat, 157-162.

Kemal, I. (2022). Meningkatkan Pendidikan Proses Belajar Mengajar Anak-anak di  
Kelurahan Nelayan Indah Kecamatan Labuhan .  
jurnalPengabdianMasyarakat.

Sridadi. (2009). Modifikasi permainan softball untuk siswa sekolah . Jurnal PendidikanJasmaniIndonesia.

Suharjana. (2011). Pengembangan pembelajaran senam melalui bermain di sekolah dasar . JurnalPendidikanJasmaniIndonesia.

Syardiansyah. (2019). pengembangankompetensimahasiswa.