

LESTARIKAN KEBUDAYAAN MASA LAMPAU DENGAN PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL DI UPT SD NEGERI 268 GRESIK

Maulidiyah Wardhini¹, Anissa Fitriani², Ahmad Faishol Amiruddin³, Ulfiatur
Rosyidah⁴, Moh Agung Suriyanto^{5*}

^{1,2,3,4}Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah
Gresik

⁵Dosen Manajemen, Universitas Muhammadiyah Gresik

*Email: agung.suriyanto@umg.ac.id

ABSTRAK

Untuk meningkatkan pemahaman dan pengenalan anak pada kebudayaan masa lampau, perlu adanya sisipan mengenai permainan tradisional. Usaha dalam pengenalan permainan tradisional salah satunya dengan pengimplementasian secara langsung mengenai penggunaan dan tata cara bermain permainan tradisional. Ada banyak permainan tradisional yang terdapat disekitar, contohnya adalah permainan egrang batok, engklek, lompat tali, neker, dakon, dan benteng-bentengan. Tujuan dari pengenalan permainan tradisional tersebut adalah untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan anak melalui permainan tradisional, selain itu melatih motorik anak melalui permainan. Pengabdian menerapkan kegiatan tersebut pada peserta didik di UPT SDN 268 Gresik Desa Sedagaran Kecamatan Sidayu yang berjumlah 140 peserta didik. Adapun teori yang digunakan pada pengabdian ini adalah theoretical dan practical. Dengan adanya kegiatan ini, pengabdian berharap peserta didik UPT SDN 268 Gresik dapat terus melestarikan permainan tradisional dengan terus memainkannya diwaktu senggang dan melupakan gadget. Selain itu, pengabdian juga berharap peserta didik juga bisa menerapkannya dikehidupan yang akan datang sehingga generasi yang akan datang tidak kehilangan budaya warisan.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Peserta Didik, Pengenalan

ABSTRACT

To increase understanding and introducing for children in past cultures, there is needs to be an insert regarding traditional games. Efforts in introducing traditional games one of them is with direct implementation regarding utilization and traditional game procedurs. There is many traditional games around, for example egrang batok, engklek, skipping rope, marbles, dakon and benteng-bentengan. The purpose of introducing traditional games to increase children's understanding and knowledge through traditional games. Besides that, it trains children's motor skills through traditional games. Researchers applying the activity to student in UPT SDN 268 Gresik Sedagaran village Sidayu Subdistritct which amounts to 140 students. There is theory used in this research is theoretical and practical. With this activity, Researchers hope studentd can preserving traditional games by continuing to play it in their spare time and forget about gadget. Beside that, Researchers also hope students also can apply it in future lifes so the next generation

doesn't lose their cultures heritage.

Keywords: Traditional Games, Students, Introduction

PENDAHULUAN

Tidak bisa dipungkiri, teknologi yang semakin canggih membuat kebutuhan manusia semakin lama semakin bertambah. Namun, dengan adanya kebutuhan teknologi tersebut membuat kebudayaan masa lampau semakin lama semakin hilang. Kebudayaan merupakan sesuatu yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, contohnya pola perilaku, peralatan hidup, bahasa, organisasi sosial, seni, religi, dan lain sebagainya yang bertujuan untuk membantu kehidupan manusia (Zamrodah, 2016). Kebudayaan tersebut hilang bukan tanpa sebab, tetapi memang faktor teknologi dan perubahan zaman yang begitu cepat. salah satu contoh kebudayaan yang hilang adalah permainan tradisional.

Hal itu juga dirasakan oleh guru di UPT SDN 268 Gresik. Banyak sekali kebudayaan masa lampau yang hilang, salah satu contohnya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional sudah banyak ditinggalkan dan dilupakan oleh Sebagian orang. Bahkan anak-anak pun dengan sadar tidak memahami dan mengetahui adanya permainan tradisional tersebut. Menurut (Gustiana Mega Anggita, Siti Baitul Mukarromah, 2018) terdapat beberapa faktor yang menyebabkan hilangnya permainan tradisional, yaitu a) Sarana dan tempat bermain tidak ada, b) adanya penyempitan waktu, terlebih lagi semakin kompleksnya tuntutan zaman terhadap anak yang semakin membebani, (c) 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, (d) terputusnya pewarisan budaya yang dilakukan oleh generasi sebelumnya dimana mereka tidak sempat mencatat, mendata dan mensosialisasikan sebagai produk budaya masyarakat kepada generasi dibawahnya.

Permainan tradisional sendiri adalah salah satu sarana bermain bagi anak, selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran, dan tumbuh kembang anak, terdapat juga nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional misalnya kejujuran, kerja sama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin, dll (MR, 2021). Permainan tradisional ini merupakan wujud nyata dari penjabaran ekspresi budaya asli dan cara hidup seseorang mengenai kontribusi dalam penggunaannya yang telah lama hilang dan terancam hilang atau bahkan punah karena adanya perubahan globalisasi. Budaya atau identitas suatu bangsa juga turut terpengaruh dengan adanya arus globalisasi. Permainan tradisional menjadi permisalan dari dampak adanya globalisasi. Munculnya game online serta permainan lainnya efek dari globalisasi dapat dengan mudah memudahkan pengetahuan generasi penerus bangsa tentang permainan tradisional yang asli dari bangsanya sendiri. (Putri et al., 2023)

Akhir-akhir ini banyak sekali pemulihan mengenai permainan tradisional yang sedikit demi sedikit diterapkan. Salah satunya pemulihan mengenai permainan tradisional ini akan diterapkan pada UPT SDN 268 Gresik dengan jumlah peserta didik sebanyak 140 peserta didik. Adanya pemulihan permainan tradisional ini diharapkan mampu menumbuhkan sikap cinta terhadap warisan kebudayaan. Pada pengenalan permainan tradisional, akan ada beberapa yang akan disampaikan yaitu permainan egrang batok, engklek, dakon, neker, benteng-benteng an, dan lompat tali.

Selanjutnya akan dibahas beberapa pengertian dari berbagai macam permainan tradisional. Yang pertama adalah lompat tali. Lompat tali adalah sebuah permainan yang dilakukan dengan memutar-mutar tali penghalang dari bagian bawah kaki melewati atas (kepala) (Rianto, 2021). Permainan lompat tali ini bisa dilakukan secara individu maupun berkelompok. Pada permainan dengan menggunakan kelompok, pemain yang sedang bermain tidak boleh menyentuh tali yang diputar. Jika menyentuh, maka pemain dinyatakan mati/gagal dalam permainan tersebut. Sebenarnya untuk cara permainan ini sama saja, hanya saja individu yang tergabung didalamnya yang berbeda.

Yang kedua adalah permainan engklek. Permainan engklek adalah permainan yang dilakukan dengan melompat-loncat pada kotak-kotak yang digambar di tanah (Rianto, 2021). Pada permainan ini terdapat sebuah alat yang bernama "tabak". Tabak sendiri berbentuk persegi yang biasanya dipakai dari sebuah pecahan keramik atau triplek. Permainan ini dilakukan secara individu. Permainannya cukup mudah, hanya dengan melemparkan tabak ke baris sesuai urutan, setelah itu melakukan engklek dengan satu kaki sebagai tumpuan dan yang satunya diangkat ke belakang lalu mengambil tabak yang sudah di lemparkan. Yang ketiga adalah permainan congklak atau dakon. Congklak adalah permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama, biasanya dalam permainan congklak digunakan sejenis cangkang kerang sebagai biji congklak atau menggunakan biji-biji an dari tumbuhan yang telah dikeringkan (Rianto, 2021). Permainan ini dilakukan oleh dua orang, dengan cara memasukan biji congklak atau dakon kedalam lubang sampai pada lubang dakon yang sudah tidak ada lagi biji congklaknya.

Yang keempat adalah permainan bentengan. Bentengan adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh beberapa orang untuk merebut dan mempertahankan benteng agar bisa memenangkan permainan (Abidah et al., 2019). Permainan bentengan ini terdiri atas 2 kelompok yang masing-masing kelompoknya terdiri dari 4 sampai 8 pemain. Permainan bentengan ini dilakukan dengan menjaga benteng yang berupa tiang, pohon ataupun pilar. Yang kelima adalah egrang batok. Egrang batok merupakan salah satu permainan tradisional di berbagai wilayah di Nusantara, egrang batok dibuat menggunakan batok kelapa yang dapat meningkatkan kekuatan otot tungkai, kaki, lengan dan tangan sehingga dapat melatih keseimbangan serta (tubuh) (Awalunisah et al., 2022). Permainan egrang batok dimainkan secara individu, pemain berdiri di atas batok kelapa dan memegang tali dengan kedua tangannya. Untuk melangkah, pemain harus menyamakan langkah kaki dengan tarikan tangan. Jika kaki kanan melangkah maka tali di tangan kanan juga harus ditarik agar bisa melangkah.

Yang terakhir adalah kelereng. Permainan kelereng merupakan jenis permainan tradisional yang dapat dijadikan sebagai media dalam melatih kemampuan-kemampuan pada diri anak. (Sinaga & Hidayati, 2020). Permainan ini dilakukan secara berkelompok. Pemain memerlukan bola kecil atau biasa disebut kelereng. Pemain melemparkan kelereng tersebut ke dalam lubang. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat, diantaranya melatih keseimbangan anak, memperkuat kekuatan fisik anak, menunjukkan kecepatan gerak anak, mengasah kelincahan gerak anak, meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, mengasah kelenturan tubuh dan kekuatan otot anak (Dini, 2022). Selain itu, permainan tradisional juga memiliki manfaat lain di antaranya yaitu dapat melestarikan budaya, mengembangkan keterampilan sosial, mengasah kreativitas dan menunjukkan rasa tanggung jawab. Manfaat permainan tradisional seperti berikut: Engklek, congklak, lompat tali,

dan tebak-tebakan. Permainan ini selain membantu mengembangkan logika dan fisik anak seperti: berhitung dan dapat juga mengembangkan kemampuan fisik dan bersosialisasi anak. Permainan petak umpet, gobak sodor, dan benteng-bentengan. Permainan ini bisa dikategorikan ke dalam permainan yang bersifat Olah Raga. Mobil-mobilan, egrang, bola sodok sepak. Jenis permainan ini akan membantu perkembangan kecerdasan natural anak karena anak diajak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Melihat pada jenis-jenis permainan tradisional diatas, dapat dilihat bahwa seluruh jenis permainan menggunakan aktifitas fisik. Hal ini menandakan bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan perkembangan fisik motorik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran khususnya anak usia dini (Muslihah et al., 2021). Dengan adanya pengenalan permainan tradisional kepada siswa siswi UPT SDN 268 Gresik, pengabdian berharap kegiatan tersebut dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan anak melalui permainan tradisional, selain itu melatih motorik anak melalui permainan. Selain itu juga untuk melestarikan budaya, tradisi dan Sejarah lokal terhadap generasi muda.

METODE PENELITIAN

Pengabdian ini dilakukan di UPT SDN 268 GRESIK, Desa Sedagaran, Kecamatan Sidayu dengan jumlah 140 siswa. Teknik penelitian ini dilakukan dengan cara theoretical dan practical. Secara teori peserta didik mendengarkan penjelasan materi tentang permainan tradisional. Dan secara practical peserta didik memainkan permainan tradisional sesuai arahan dari pengabdian.

1. Perencanaan Kegiatan

Agar program kerja One Day With Traditional Games ini berjalan secara maksimal, diperlukan pelaksanaan secara tepat, maka dari itu perlu dilakukan beberapa hal diantaranya:

- a. Koordinasi dengan guru terkait kegiatan.
- b. Menyusun waktu dan tanggal pelaksanaan
- c. Menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan

2. Pelaksanaan Kegiatan

- a. Pengabdian menyiapkan sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan tradisional seperti egrang batok, kelereng, lompat tali, dan congklak.
- b. Peserta didik diarahkan dalam memainkan permainan tradisional

3. Teknik pelaksanaan

Sistematika pelaksanaan kegiatan One Day With Traditional Games adalah sebagai berikut:

- a. Pengabdian memaparkan materi terkait permainan tradisional.
- b. Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok.
- c. Setiap kelompok memainkan 2 permainan tradisional yang telah ditentukan
- d. Peserta didik bertukar permainan tradisional dengan kelompok lain.
- e. Sesi dokumentasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prodi PGSD KKN Reguler Universitas Muhammadiyah Gresik Melestarikan budaya

dan Sejarah lokal dengan memperkenalkan permainan tradisional terhadap peserta didik sekolah dasar. Pengabdian ini dilakukan di UPT SDN 268 Gresik, Desa Sedagaran, Kecamatan Sidayu, Kabupaten Gresik dengan harapan siswa mampu melestarikannya dan mengaplikasikannya agar tidak tergeser oleh zaman akibat teknologi yang semakin maju. Pengabdian memilih kegiatan “One Day With Traditional Games” dengan tujuan untuk mengasah kemampuan berkomunikasi dan sosial siswa, selain itu memberikan tambahan pengetahuan kepada siswa mengenai permainan tradisional, karena tidak bisa dipungkiri permainan tradisional semakin lama semakin terkubur oleh zaman. Selain itu adanya permainan ini karena anak-anak zaman sekarang sangat jarang memainkan permainan tradisional.

Langkah pertama yang dilakukan pengabdian yaitu, mendatangi sekolah untuk meminta izin dan juga menjelaskan maksud serta tujuan dari diadakannya kegiatan ini. Pengabdian juga berbincang dengan pihak sekolah yakni ibu Sunarsih S.Pd.,M.Pd selaku kepala sekolah mengenai kegiatan yang akan kami laksanakan. Beliau sangat mendukung kegiatan pengenalan permainan tradisional yang akan kami lakukan. Beliau menambahkan bahwa kegiatan pengenalan membantu sekolah untuk mengajak anak-anak dalam melaksanakan program Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang dijalankan. Dikarenakan sebelumnya pengenalan ini sudah pernah dilakukan namun hanya tiga permainan tradisional saja, yaitu gobak sodor, tari tongkat, dan cublak-cublak suweng. Setelah berdiskusi dengan pihak sekolah, kami pun menyiapkan dan juga membuat perlengkapan yang akan kami gunakan pada kegiatan pengenalan permainan tradisional. Peralatan yang dipersiapkan pengabdian berbagai macam antara lain egrang batok yang dibuat dari batok kelapa yang dibelah menjadi dua kemudian disambung dengan tali yang berfungsi sebagai pegangan. Kemudian membuat lompat tali yang terbuat dari karet yang disatukan dengan karet lain hingga panjang. Selain itu kami juga menyiapkan dakon, neker, dan tabaan yang akan kami gunakan juga dalam proses pengenalan permainan tradisional tersebut.

Tepat hari senin pada tanggal 19 Agustus 2024, kami pun melaksanakan program kerja kami di sekolah. Kami berangkat dari posko pukul 07.00WIB dan dimulai dengan kegiatan upacara bendera. Setelah upacara, kami melaksanakan diskusi final dengan pihak sekolah dengan tujuan untuk finalisasi kegiatan yang akan kami laksanakan. Sementara itu, siswa-siswi beristirahat selepas melaksanakan kegiatan upacara. Diskusi kurang lebih kami laksanakan selama 20 menit. Setelah itu kami pun langsung memulai kegiatan One Day With Traditional Games yang dimulai dengan mengumpulkan seluruh siswa dari kelas 1-6 di lapangan. Setelah itu kami pun membariskan mereka sesuai dengan kelas masing-masing, lalu kami lanjutkan dengan membuat kesepakatan sebelum permainan dimulai. Setelah kesepakatan disetujui oleh semua peserta, kami pun langsung membuka kegiatan dengan perkenalan. Setelah itu kami pun langsung memberikan penjelasan mengenai keenam permainan tradisional yang dilaksanakan, mulai dari egrang batok, neker, lompat tali, dakon, tabaan, dan bentengan. Setelah 30 menit kami memberikan penjelasan kepada siswa, kami pun membaginya menjadi 3 kelompok. Kelompok 1 berisikan 2 kelas dengan penanggung jawab Maulidiyah Wardhini, Ulfiatur Rosyidah, Habibah Ainurrohmah Firdausiah, A.Safiul Muzaqi.

Disusul dengan kelompok 2 yang berisikan kelas 3 dan 4 dengan penanggung jawab Anissa Fitriani, Windi Retno Astuti, dan Zurroidah Arif Vany. Terakhir yaitu kelompok 3 yang berisikan kelas 5 dan 6 dengan penanggung jawab Ahmad Faishol Amirudin, Triya Agustina,

dan Lutiana. Untuk permainannya kami laksanakan dengan bergilir. Kelompok A dengan permainan dakon dan kelereng terlebih dahulu, kelompok B dengan permainan neker dan benteng-bentengan, kelompok C dengan permainan egrang batok dan neker. Setelah 20 menit permainan pun digilir dan begitupun seterusnya.



Gambar 1. Pemaparan dan Pendampingan Permainan Tradisional Di UPT SDN 268 Gresik, Desa Sedagaran.

Kegiatan ini berlangsung selama kurang lebih satu setengah jam. Tidak hanya teman-teman kkn saja yang melakukan pendampingan, para guru – guru pun juga ikut melakukan pendampingan untuk mendampingi peserta didik mereka. Peserta didik sangat senang dan antusias mencoba seluruh permainan tradisional yang telah dipersiapkan, meskipun sempat terjatuh akibat permainan tersebut tapi peserta didik tetap ingin memainkan permainan - permainan tradisional. Kegiatan dilanjutkan dengan pembagian permen untuk peserta didik kemudian foto bersama. Kami foto dilapangan dengan menunjukkan alat dari permainan tradisional dan juga permen yang sudah dibagikan sebelumnya. Kami menutup kegiatan One Day With Traditional Games dengan doa dan ucapan terima kasih kepada guru dan juga peserta didik yang sangat antusias mengikuti kegiatan program kerja PGSD sehingga dapat berjalan dengan lancar. Kami berharap dengan adanya pengenalan permainan tradisional ini peserta didik dapat melestarikan permainan – permainan tradisional dan menambah kreativitas dari peserta didik.



Gambar 2. Foto Bersama Dengan Seluruh Peserta Didik UPT SDN 268 Gresik, Desa Sedagaran.

KESIMPULAN

Hasil dari kegiatan ini yaitu peserta didik tertarik pada kegiatan yang bersifat kinestetik. Mereka sangat antusias dan termotivasi untuk berpartisipasi ketika bermain permainan tradisional. Hal tersebut dapat dilihat ketika awal kegiatan sampai dengan akhir kegiatan. Mereka menggunakan kecerdasan dan kelincahan mereka dalam bermain permainan tradisional. Keberhasilan dari kegiatan ini dapat dilihat pada saat peserta didik mampu bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik dalam menyusun strategi pada permainan tradisional. Selain itu, permainan tradisional yang diajarkan dan dimainkan secara rutin juga menunjukkan tanda bahwa peserta didik melestarikan warisan budaya mereka. Kegiatan program kerja yang kami lakukan di sekolah dasar ini tidak semata-mata hanya untuk melaksanakan program kerja saja, melainkan juga menyalurkan dan memperkenalkan Permainan tradisional kepada peserta didik yang ada di sekolah dasar. Kegiatan program kerja dari prodi Pendidikan guru sekolah dasar juga membantu memperkenalkan wawasan terkait permainan tradisional kepada peserta didik .

SARAN

Dengan adanya penulisan artikel ini, pengabdian berharap agar peserta didik dan bahkan remaja untuk terus melestarikan permainan tradisional. Pengabdian juga berharap agar masyarakat juga ikut memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional. Kepada penulis artikel selanjutnya, diharapkan bisa melakukan banyak inovasi yang lebih dari kegiatan ini. Permainan tradisional ini perlu disebar luaskan dan lebih dilestarikan agar permainan tradisional ini tidak tergeser oleh zaman.

DAFTAR PUSTAKA

Abidah, A. F., Dewi, N. K., Pg-paud, P. S., Pgsd, P. S., & Maret, U. S. (2019). SIKAP KERJASAMA MELALUI PERMAINAN BENTENGAN Pada Anak Usia 5-6 Tahun menyesuaikan diri dengan norma-norma dalam penelitian ini yaitu perkembangan usia 5 sampai 6 tahun dapat dikembangkan karena dapat meningkatkan kemampuan. *Jurnal Kumara Cendekia*, 106.

Awalunisah, S., Suwika, I. P., & Rahmatia, S. (2022). *TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK DI KELOMPOK B TK AL-KHAIRAAT KALEKE THE EFFECT OF TRADITIONAL GAMES EGRANG COCONUT SHELL ON ROUGH MOTORIC*

DEVELOPMENT OF CHILDREN IN GROUP B AL-KHAIRAAT KALEKE KINDERGARTEN. 2, 68–77.

- Dini, A. U. (2022). *Menggali manfaat permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar: konteks anak usia dini 1, 2. 7(1), 8–23.*
- Gustiana Mega Anggita, Siti Baitul Mukarromah, M. A. A. (2018). Anggita 2018. *Journal of Sport Science and Education (Jossae), 3.*
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jossae/article/download/3392/2421> MR, M. husain. (2021). *Lunturnya permainan tradisional. 5(1), 1–15.*
- Muslihin, H. Y., Respati, R., & ... (2021). Manfaat Permainan Tradisional Untuk Peningkatan Tumbuh Kembang Anak. *Prosiding SEMDIKJAR ...*, 82–88.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1406%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/1406/1101>
- Putri, A., Putri, A., & Hapsari, D. (2023). Pengaruh Modernisasi Terhadap Eksistensi Permainan Tradisional di Gempuran Permainan Modern Bagi Mahasiswa Teknik Lingkungan 2022. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1(4), 572–579.*
<https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/135%0Ahttps://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/viewFile/135/153>
- Rianto, H. (2021). *MENGGALI NILAI-NILAI KARAKTER DALAM menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa* ., c, 120–134.
<https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>
- Sinaga, R., & Hidayati, I. (2020). *Pengaruh Permainan Tradisional Kelereng Terhadap Perkembangan Sosial Anak Kelompok B di TK Puteri Sion Medan. 6(1), 10–19.*