



Available online at:

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpom/article/view/13911>

<https://doi.org/10.26877/jpom.v3i2.13911>

Pengenalan Permainan Tradisional Melalui Kegiatan *Indonesian Culture Week* di Semarang Multinational School

Wahyu Ragil Kurniawan^{1*}, Mugiyo Hartono², Dwi Gansar Santi Wijayanti³, Bhayu Billiandri⁴, Setiawan Jati Utomo⁵, Muhammad Sony Sugiharto⁶

¹⁻⁶Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

Article Info

Article History :

Received 2022-11-19

Revised 2022-11-25

Accepted 2022-11-28

Available 2022-11-30

Keywords :

Edukasi; Permainan Tradisional;
Sekolah Dasar

*This is an open access article
under the CC-BY-SA license.*



Abstract

The lack of introduction and education of traditional games in international standard schools is a separate problem in efforts to preserve Indonesian culture. The service methods carried out include Planning, Screening, Implementation, Evaluation, and Reporting. Implementation involves all teachers and students in the school. Data in community service activities were taken through observation and interviews. The results of the service show that the participants in the service activities feel happy with the activities carried out directly in the field. During the service activity process, the participants seemed enthusiastic about trying and learning six different games including Terompah Panjang, Egrang Batok, Bekelan, Srempengan, Engklek, and Gasingan. Through this service, efforts to preserve Indonesian culture can be carried out and have a positive impact on the younger generation.

Kurangnya pengenalan dan edukasi permainan tradisional di sekolah bertaraf internasional menjadi problem tersendiri dalam upaya pelestarian budaya khas Indonesia. Metode pengabdian yang dilakukan meliputi Planning, Screening, Implementation, Evaluation, and Reporting. Pelaksanaan melibatkan semua guru dan siswa di sekolah tersebut. Data dalam kegiatan pengabdian diambil melalui observasi dan wawancara. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa peserta kegiatan pengabdian merasa senang dengan kegiatan yang dilakukan secara langsung praktik dilapangan. Selama proses kegiatan pengabdian, peserta tampak antusias mencoba dan mempelajari enam ragam permainan diantaranya Terompah Panjang, Egrang Batok, Bekelan, Srempengan, Engklek, dan Gasingan. Melalui pengabdian ini, upaya pelestarian budaya Indonesia dapat terlaksana dan terbukti berdampak positif bagi generasi muda.

✉ Correspondence Address : Universitas Negeri Semarang, Semarang

E-mail : wahyuragil@mail.unnes.ac.id

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpom/index>

A. PENDAHULUAN

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 (Darmawan, 2016). 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 (Widodo et al., 2020). Dalam permainan tradisional yang dimainkan oleh anak secara tidak langsung akan menumbuh kembangkan semangat persatuan dan kebersamaan anak pada masa proses tumbuh-kembang anak (Lubis, Fahmi, Mawardinur, Azandi, & Nugroho, 2021).

Manusia dan kebudayaan senantiasa mengalami perubahan. Salah satu perubahan tersebut adalah permainan tradisional yang dulu dijadikan permainan sehari-hari, tetapi sekarang tidak lagi sebagai permainan sehari-hari (Permana et al., 2018). Padahal, permainan anak tradisional dapat membentuk karakter positif kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dorongan berprestasi, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain (Asteria, 2017). Permainan tradisional dapat dengan mudah dimainkan di berbagai lingkungan tanpa membutuhkan alat yang canggih atau mahal. Namun, karena pesatnya perkembangan permainan modern, maka permainan tradisional menjadi perhatian khusus saat ini (Garzia, 2020). Perkembangan teknologi pada saat ini menutup eksistensi permainan olahraga tradisional di setiap daerah, usia dini hingga dewasa lebih menikmati permainan dengan bentuk digital yang disebut game online, suatu permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin - mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet (Mujinem, 2018). Game online mempunyai beberapa daya tarik yang membuat para siswa lebih senang bermain ketimbang belajar (Sonjaya, Arifin, & Pratiwi, 2021).

Permainan tradisional merupakan suatu kegiatan jasmani yang seringkali dihubungkan dengan kebutuhan setiap kehidupan yang memerlukan pembinaan keseimbangan organ tubuh (Asri, Pratiwi, Barikah, & Kasanrawali, 2021). Permainan ini dapat memenuhi tuntutan dan menyalurkan rangsangan yang menimbulkan berbagai kebutuhan (Adi, Sudaryanti, & Muthmainah, 2020). Melibatkan berbagai kegiatan sosial budaya, baik secara langsung ataupun tidak langsung, sebagaimana tercermin pada perkembangan berbagai bentuk permainan dan olahraga.

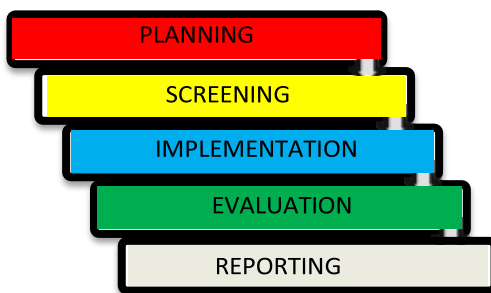
Fenomena saat ini, dalam kehidupan sosial anak-anak pun banyak mengalami perubahan yang bisa dikatakan menjadi perkembangan regres (Witasari & Wiyani, 2020). Adanya permainan modern yang bersifat individualis menyebabkan berkurangnya waktu bermain dan berinteraksi antar sesama. Anak menjadi individu yang menjalani kehidupan individualis. Permainan tradisional menawarkan suatu nilai yang amat positif bagi perkembangan anak (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Hal inilah yang menjadi perhatian dari para guru di Semarang Multinational School. Penggunaan teknologi, perkembangan jaman, dan latar belakang SDM para siswanya yang tergolong modern, sangat minim sekali pengetahuan mereka dan keterampilan mereka terhadap bagaimana permainan tradisional itu?, dan ada apa saja di dalam permainan tradisional itu?, penanaman karakter dan sikap sosial, serta cinta tanah air perlu dilakukan sebagai dasar yang kuat bagi para siswa yang duduk di bangku sekolah dasar di Semarang Multinational School.

Semarang Multinational School adalah salah satu sekolah yang “truly” Internasional. Keberadaanya di Semarang, Indonesia diakui secara internasional. Namun demikian dengan segala kelebihan tersebut, aktivitas pengenalan mengenai budaya tradisional masih sangat minim diusung dan dilakukan disana salah satunya mengenai pengenalan berbagai aktivitas permainan tradisional. Melihat fenomena yang dialami mitra yaitu Semarang Multinational School, perlu adanya kegiatan sosialisasi dan pengenalan yang ditujukan untuk seluruh warga sekolah tersebut, dan juga para orangtua murid. Sehingga sedikit banyak dari mereka akan paham mengenai budaya permainan tradisional, dan harapannya dapat menumbuhkan semangat untuk dapat melestarikannya. Semarang multinational school memiliki sederet kegiatan yang melibatkan aktivitas para guru, siswa, dan juga pra walimurid. Salah satunya adalah Indonesian Cultural Week, atau bisa disebut dengan Pekan Budaya Indonesia. Secara singkat kegiatan ini dilaksanakan dalam rangka edukasi, dan juga pemestarian budaya Indonesia, serta menambah wawasan para siswa tentang budaya di Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi pengabdian dengan mitra, muncul kesepakatan jika pengabdian dilakukan beririsan dengan program Indonesian Cultural week sebagai tempat pengenalan permainan tradisional. Secara umum dalam kegiatan tersebut, tim pengabdian akan menyediakan pos - pos yang memfasilitasi edukasi dan aktivitas permainan tradisional didalamnya. Selain itu, tim pengabdian akan mengadakan kegiatan perlombaan permainan tradisional di sekolah Mitra. Melalui kegiatan ini, diharapkan seluruh warga sekolah Mitra, semakin cinta terhadap budaya tanah air Indonesia salah satunya yaitu Permainan Tradisional.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Pelaksanaan pengabdian dilakukan di Semarang Multinational School, dalam program tahunan bertajuk *Indonesian Culture Week*. 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 Pengabdian

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian dalam bentuk sosialisasi dan edukasi permainan tradisional dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus 2022, dalam rangka memeriahkan nuansa kemerdekaan Republik Indonesia. Program dilaksanakan di salah satu sekolah Internasional, di Kota Semarang yaitu Semarang Multinational School. Ini dilakukan dengan harapan semua siswa dalam kategori ini adalah anak usia dini menjadi bertambah pengetahuannya tentang permainan tradisional, dan lebih mengenal bagaimana ragam budaya permainan tradisional di negara Indonesia.

Adapun rangkaian kegiatan pengabdian tersebut dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

a. *Planning*

persiapan yang dilakukan mencakup beberapa prosedur antara lain; survei lokasi, menyiapkan materi (sesuai tema), menyesuaikan jadwal agenda sekolah mitra, mengurus perizinan dengan mitra, dan merancang proposal

b. *Screening*

Peninjauan kembali yang dilakukan mencakup beberapa prosedur antara lain; memastikan kesiapan panitia, menentukan *job description* masing masing anggota, dan memantapkan penggunaan peralatan penunjang diantaranya peralatan permainan tradisional.

c. *Implementation*

pengimplementasian yang dilakukan mencakup beberapa prosedur antara lain; memaparkan aktivitas permainan tradisional secara teori dan praktik melalui kegiatan *Indonesian Culture Week*.

d. *Evaluation*

evaluasi yang dilakukan mencakup beberapa prosedur antara lain; pengamatan terhadap tingkat antusiasme dari Kepala Sekolah, Guru, Siswa, dan Walimurid dalam mengikuti setiap rangkaian kegiatan.

e. *Reporting*

Adapun pelaporan yang dilakukan mencakup beberapa prosedur antara lain; pendokumentasian setiap rangkaian kegiatan, dan pelaporan yang disusun oleh tim pelaksana kegiatan pengabdian. Pembuatan laporan akhir/Evaluasi dilakukan setelah ketua dibantu anggota dan mahasiswa melakukan monitoring terhadap pengabdian yang telah dilaksanakan. Tahap reporting juga dilakukan publikasi luaran. Setelah tersusunnya laporan akhir pengabdian ini akan dipublikasikan dalam bentuk artikel yang publish di jurnal dan juga hasil luaran dari pengabdian ini adalah berupa berita di media massa, dan video rekaman kegiatan

Edukasi dan sosialisasi ini melibatkan tim pengabdian yang berlatar belakang sebagai dosen salah satunya pada mata kuliah Permainan Tradisional di Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. Selain itu pengabdian ini dibantu oleh sekelompok mahasiswa yang tergabung dalam komunitas pecinta permainan tradisional di wilayah Kota Semarang. Beberapa jenis permainan dibawa ke sekolah untuk diujicobakan dan agar bisa dicoba dan dimainkan oleh semua siswa di Semarang Multinational School.

Respon dari semua warga sekolah mulai dari guru, siswa, sampai dengan orangtua murid menunjukkan antusiasme dengan banyak memberikan pertanyaan dan respon rasa keingintahuan mereka pada pemateri yang memiliki background komunitas pecinta olahraga permainan tradisional. Tim komunitas bersama dengan tim pengabdian dari unsur dosen dari Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang membuka kurang lebih 6 (enam) Pos yang didalamnya terdapat 6 jenis permainan tradisional.



Gambar 2. Tim Pengabdian Edukasi Permainan Tradisional

Beberapa jenis permainan tradisional yang diberikan atau dimainkan di lokasi pengabdian adalah sebagai berikut:

- a. Terompah Panjang
- b. Engklek
- c. Srempengan
- d. Bekelan
- e. Egrang Bathok
- f. Gangsangan



Gambar 3. Aktivitas Praktik Permainan Tradisional di Sekolah Mitra

Adapun peserta atau siswa yang menjadi target sasaran pengabdian adalah siswa mulai dari jenjang TK sampai dengan Menengah Pertama. Melalui rangkaian kegiatan Indonesian Cultural Week, dimana semua warga sekolah dalam pekan tersebut berkegiatan yang erat kaitannya dengan upaya pelestarian budaya Indonesia.

Hasil dari pengabdian yang dilakukan mendapat respon positif dari para peserta. Beberapa peserta menyampaikan mendapat tambahan informasi dan pengetahuan baru terkait permainan tradisional. Saran dari hasil pengabdian ini ditujukan kepada mitra yaitu Semarang Multinational School, khususnya pada mata pelajaran pendidikan jasmani, untuk dapat menggunakan ragam jenis permainan tradisional dalam pendekatan

yang digunakan saat pembelajaran pendidikan jasmani bersama para siswa. Pelaksanaan ekstrakurikuler permainan tradisional Indonesia juga menjadi salah satu sarana yang baik dilakukan oleh pihak sekolah untuk membiasakan dan memberi ruang dalam upaya pelestarian budaya Indonesia serta mengenalkan budaya Indonesia ke negara lain, ini sangat berpeluang terjadi karena sekolah Semarang Multinational School adalah salah satu sekolah internasional, dimana semua siswanya berasal dari berbagai negara.



Gambar 4. Kegiatan Kelas di Lapangan Mencoba Berbagai Permainan Tradisional

Kegiatan sosialisasi ini tidak mengalami kendala yang berarti dalam pelaksanaannya. Hal ini terjadi karena adanya kerjasama yang terjalin sangat baik dari semua pihak yang terkait sehingga kegiatan bisa berjalan dengan lancar dan tertib sesuai yang diharapkan. Semua siswa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan bermain permainan tradisional di halaman sekolah. Hal ini membuat tim pengabdian merasa puas karena sudah berhasil memberikan pemahaman dan pengetahuan baru tentang olahraga permainan tradisional. Tidak sampai disitu, bahkan tim pengabdian berhasil memotivasi mitra untuk dapat memfasilitasi kegiatan – kegiatan dengan tajuk upaya pelestarian budaya permainan tradisional Indonesia disetiap agenda kegiatan sekolah. Beberapa luaran lain mengenai kegiatan pengabdian ini diantaranya adalah, memberikan saran kepada pihak sekolah tentang pentingnya pengenalan aktivitas permainan tradisional untuk anak usia dini. Selain itu, pihak pengabdian juga melalui pengabdian ini mempublikasikan serangkaian kegiatan sampai dengan hasil pengabdian ini melalui media massa, dan juga tulisan yang di publikasi kedalam jurnal pengabdian kepada masyarakat, sebagai bahan referensi untuk program program pengabdian dimasa yang akan datang.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil pengabdian di lapangan dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dialami oleh Mitra (Semarang Multinational School) telah menemukan terobosan dengan adanya program pengabdian yaitu bagaimana memberikan edukasi dan pengenalan tentang ragam jenis permainan tradisional bagi para siswa untuk menjadi salah satu cara mengenalkan dan melestarikan budaya Indonesia. Adanya sosialisasi dan edukasi ini, para siswa mendapatkan wawasan serta pengetahuan baru. Semua siswa merasa senang dan antusias dalam mengikuti kegiatan pengabdian ini. Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat yang berlangsung atas kerja sama tim pengabdian Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang dengan Semarang Multinational School berjalan dengan lancar dan sesuai dengan harapan kedua belah pihak.

Berdasarkan simpulan di atas maka hasil akhir dalam pengabdian ini disarankan kepada Semarang Multinational School khususnya pada bidang mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan kegiatan ekstrakurikuler. Pelajaran pendidikan jasmani, disarankan guru pendidikan jasmani disana dapat memanfaatkan ragam permainan tradisional yang digunakan sebagai alat pendekatan permainan dalam pendidikan jasmani. Selanjutnya, kegiatan ekstrakurikuler. Pihak sekolah disarankan dapat memfasilitas aktivitas para siswanya ketika mereka mau dan ingin memainkan permainan tradisional. Terlepas dari itu, melalui pengabdian ini kami dapat sampaikan saran berupa himbauan kepada semua pihak untuk dapat bersama sama saling membantu memperkenalkan permainan tradisional ke generasi muda sebagai penerus kekhasan budaya Indonesia.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>
- 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*. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v4i1.5419>
- Asteria, P. V. (2017). PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA DI KELAS BIPA. *Paramasastra*. <https://doi.org/10.26740/parama.v4i1.1490>
- 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. <https://doi.org/10.30641/ham.2016.7.175>
- Garzia, M. (2020). PERMAINAN TRADISIONAL DALAM LITERASI BUDAYA DAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI PADA ABAD 21. *Jurnal Educhild : Pendidikan Dan Sosial*. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v9i2.7696>
- Lubis, A. E., Fahmi, M., Mawardinur, M., Azandi, F., & Nugroho, A. (2021). SOSIALISASI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK SISWA SD DI SDN 104202 BANDAR SETIA. *Jubaedah : Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*. <https://doi.org/10.46306/jub.v1i2.32>
- Mujinem, M. (2018). NILAI-NILAI KEHIDUPAN SOSIAL DALAM PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA PADA ERA GLOBALISASI. *HUMANIKA*. <https://doi.org/10.21831/hum.v10i1.21000>
- 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*. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v1i1.233>
- Sonjaya, A. R., Arifin, Z., & Pratiwi, R. A. (2021). Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1), 385. <https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1173>
- Widodo, A., Tahir, M., Maulyda, M. A., Sutisna, D., Sobri, M., Syazali, M., & Radiusman, R. (2020). Upaya Pelestarian Permainan Tradisional melalui Kegiatan Kemah Bakti Masyarakat. *ETHOS: Jurnal Pengabdian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5810>
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567>
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.