



PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL DAN PERMAINAN KECIL UNTUK SISWA SD DI KECAMATAN KELAPA LIMA KOTA KUPANG

UTILIZATION OF TRADITIONAL GAMES AND SMALL GAMES FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN COCONUT LIMA SUB-DISTRICT, KUPANG CITY

**Michael Johannes Hadiwijaya Louk^{1*}, Ronald Dwi Ardian Fufu², Al Ihzan Tajuddin³,
Lukas Maria Boleng⁴, Salmon Runesi⁵, I Nyoman Wahyu Esa Wijaya⁶,
Fera Ratna Dewi Siagian⁷**

^{1*2,3,4,5,6,7}Universitas Nusa Cendana, Kota Kupang

^{1*} michaellouk@staf.undana.ac.id

Article History:

Received: September 19th, 2023

Revised: October 17th, 2023

Published: October 20th, 2023

Abstract: *Character training should be carried out as early as possible. A younger age is a time when someone is allowed to play with high intensity. One of the processes of personality formation can be carried out during the formal education learning process. And the most economical form of game is traditional games. Therefore, efforts need to be made to renew traditional play activities for elementary school students. The socialization process was carried out using demonstration methods, both theory and practice, and data collection was carried out using questionnaires. Based on the results of this community service activity, it can be concluded that this activity went well when the principal, teachers and students were very enthusiastic in carrying out a series of socialization activities through various traditional game activities.*

Keywords: *Utilization, Small Games, Traditional,*

Abstrak

Pelatihan karakter hendaknya dilakukan sedini mungkin. Usia yang lebih muda adalah masa di mana seseorang diperbolehkan bermain dengan intensitas tinggi. Proses pembentukan kepribadian salah satunya dapat dilakukan pada saat proses pembelajaran pendidikan formal. Dan bentuk permainan yang paling ekonomis adalah permainan tradisional. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk memperbaiki kegiatan bermain tradisional bagi siswa sekolah dasar. Proses sosialisasi dilakukan dengan metode demonstrasi, baik teori maupun praktik, dan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket. Berdasarkan hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berjalan dengan baik ketika kepala sekolah, guru dan siswa sangat antusias dalam melakukan serangkaian kegiatan sosialisasi melalui berbagai kegiatan permainan tradisional.

Kata Kunci: *Pemanfaatan, Permainan Kecil, Tradisional*

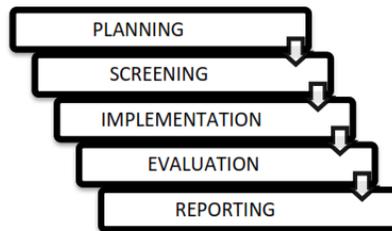
PENDAHULUAN

Memperkuat pendidikan nilai-nilai kepribadian seperti kejujuran, toleransi, disiplin, kerja keras, kreativitas, kemandirian, demokrasi, semangat belajar, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai kesuksesan, persahabatan, cinta damai, peduli lingkungan dan masyarakat. Kepedulian dan tanggung jawab. Nilai-nilai karakter dikaitkan dengan kehidupan manusia, termasuk kehidupan anak. Dunia anak tidak terlepas dari kegiatan bermain yang dapat merangsang perkembangan tanpa disadari oleh anak (Dewi et al., 2020). Permainan anak merupakan salah satu bentuk budaya nasional yang populer di berbagai daerah di Indonesia. Permainan anak menempati tempat penting dalam kehidupan manusia dan merupakan sumber daya yang sangat besar, selain penting dalam menanamkan sikap dan keterampilan, sebagai wadah hiburan atau memicu kreativitas di waktu luang, juga sebagai sarana sosialisasi (Riyadi, 2021). . Bermain merupakan tugas masa kanak-kanak dan mencerminkan perkembangan anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa bantuan alat yang bertujuan untuk menciptakan pemahaman atau memberikan informasi, memberikan kesenangan atau mengembangkan imajinasi pada anak. Bagi anak-anak, bermain merupakan salah satu cara belajar dan memperoleh pengetahuan baru dengan cara yang menyenangkan. Bermain memungkinkan anak berinteraksi dengan teman dan bertukar informasi (Maryani, 2019). Warisan budaya dituangkan dalam bentuk permainan tradisional anak berbasis potensi intelektual asli, mengandung nilai-nilai karakter yang berguna bagi pembentukan kepribadian anak. Permainan tradisional yang dimainkan anak secara tidak langsung akan menumbuhkan semangat solidaritas dan keterikatan anak pada masa tumbuh (9)kembangnya (Darmawan, 2016). Dalam dunia bermain, terdapat yang disebut dengan permainan klasik dan terdapat yang dikategorikan sebagai permainan kontemporer. Permainan klasik adalah permainan yang telah ada sejak zaman lampau, dimainkan dari generasi ke generasi. Alat bantu dalam permainan klasik terbuat dari kayu, bambu, cangkang, dan objek-objek sekitar. Ini berarti permainan klasik tidak memerlukan biaya yang besar. Sementara itu, alat bantu dalam permainan kontemporer adalah kertas, logam, atau objek lainnya. Permainan kontemporer mulai ditemukan setelah abad ke-20. Saat ini, permainan anak-anak semakin berkembang sesuai dengan tuntutan zaman. Anak-anak bermain menggunakan alat teknologi, seperti ponsel, perangkat elektronik, komputer, dan laptop (Yulita, 2017). Permainan klasik awalnya berasal dari permainan rakyat sebagai hiburan waktu luang. Karena permainan tersebut sangat menyenangkan dan tidak memerlukan biaya yang besar, maka permainan tersebut semakin berkembang dan digemari oleh masyarakat sekitar. Permainan ini dilakukan dan digemari mulai dari anak-anak hingga dewasa, sesuai dengan karakter permainan yang digunakan. Beberapa permainan rakyat yang sudah cukup dikenal oleh seluruh lapisan masyarakat di Indonesia dan menjadi olahraga klasik adalah seperti egrang, terompah panjang, patok lele, gobak sodor (hadang), sumpit, 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 klasik merupakan salah satu elemen kebudayaan bangsa yang tersebar luas di seluruh wilayah negara ini. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk aktivitas bermain diyakini bermanfaat bagi perkembangan

fisik dan mental anak (Muzaki & Chadis, 2021). Permainan tradisional identik dengan permainan yang banyak gerakannya, anak harus lebih banyak berolahraga untuk mencapainya dibandingkan dengan permainan yang dikendalikan oleh mesin berteknologi kompleks. Permainan modern seperti sekarang ini menjadikan anak malas untuk berolahraga, malas berinteraksi dan cenderung menciptakan dunia online/virtual sebagai tempat bermainnya. Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk pengenalan gerak yang mengandung unsur gerak penting dalam olahraga (Abbas et al., 2018). Usia sekolah dasar merupakan usia produktif untuk melakukan segala aktivitas yang berhubungan dengan aktivitas fisik, karena pada usia produktif tubuh manusia masih siap menerima segala jenis aktivitas baik sedang maupun intens. Namun, ada masalah yang serius. Pertama, olahraga yang membosankan seringkali membuat siswa sekolah dasar tidak mau mengikuti olahraga sehingga menyebabkan berkurangnya kekuatan fisik dan berujung pada berkurangnya aktivitas fisik. Kedua, fasilitas yang tidak memadai di lokasi mengurangi motivasi untuk berolahraga (Permana et al., 2018). Anak usia sekolah dasar tidak lepas dari permainan kata. Bermain mempunyai nilai praktis, artinya digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Selain itu, ada banyak teori yang menjelaskan manfaat bermain game: Bermain game membantu memperkuat naluri yang diperlukan untuk kelangsungan hidup di masa depan. Hilang dan musnahnya permainan tradisional disebabkan oleh beberapa hal, antara lain: Kurangnya fasilitas, tempat bermain, kurangnya waktu, dan terlebih lagi, semakin kompleksnya kebutuhan anak-anak yang semakin besar. , permainan tradisional tersingkir oleh permainan modern dari luar negeri dan tidak memakan tempat. , tidak dibatasi waktu, baik siang, pagi, siang, atau malam. Hal ini bisa dilakukan dan tidak perlu menunggu orang lain untuk bermain, warisan budaya yang diraih generasi sebelumnya akan terputus ketika tidak sempat melakukannya. merekam, mendokumentasikan dan mensosialisasikannya sebagai produk budaya masyarakat untuk generasi bawah (Anggita, 2019). Oleh karena itu, diperlukan langkah sederhana untuk mengembangkan kepribadian manusia sejak dini dan dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran formal. Kegiatan bermain dinilai sangat cocok dengan karakteristik anak muda. Dimana permainan tersebut berasal dari budaya leluhur. Hal ini akan menjadi landasan terbentuknya bangsa Indonesia yang sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma yang ada dalam masyarakat Indonesia. Bentuk kegiatan tersebut adalah sosialisasi permainan tradisional yang dilakukan di lingkungan pendidikan formal (sekolah), karena sekolah merupakan salah satu sarana yang sangat strategis dalam membentuk kepribadian manusia.

METODE

Metode yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah dengan menggunakan metode demonstrasi. Kegiatan ini meliputi pemberian materi kegiatan bermain tradisional indoor dan penerapan materi kegiatan bermain tradisional outdoor. Secara lebih spesifik proses operasionalnya dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur kegiatan

Adapun metode pelaksanaan kegiatan dari program Pengabdian adalah:

1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan meliputi:

- a. Melakukan koordinasi dengan Kecamatan Kelapa Lima dan kelurahan Kelapa Lima agar mendapatkan ijin serta dapat mensosialisasikan rencana kegiatan Pemanfaatan Permainan Tradisional Dan Permainan Kecil Untuk Siswa SD Di Kecamatan Kelapa Lima Kota. Dengan mempertimbangkan hal tersebut maka disepakati bahwa yang akan dilaksanakan program pengabdian pada masyarakat dengan fokus pada masalah pembentukan karakter dan kedisiplinan bagi siswa sekolah dasar.
2. Melakukan diskusi tentang kebutuhan mitra dalam melaksanakan Pemanfaatan Permainan Tradisional Dan Permainan Kecil Untuk Siswa SD Di Kecamatan Kelapa Lima Kota.

3. Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan meliputi:

- a. Penjelasan penting PKM Permainan Tradisional Dan Permainan Kecil Untuk Siswa SD Di Kecamatan Kelapa Lima Kota
4. Demonstrasi/Praktik penggunaan Permainan Tradisional Dan Permainan Kecil Untuk Siswa SD Di Kecamatan Kelapa Lima Kota

5. Evaluasi

Kegiatan evaluasi meliputi:

Pada kegiatan ini dilakukan evaluasi terhadap hasil realisasi pelatihan Permainan Tradisional Dan Permainan Kecil Untuk Siswa SD Di Kecamatan Kelapa Lima Kota

6. Refleksi

Kegiatan refleksi dilaksanakan bersama-sama antara seluruh peserta, tutor dan juga seluruh anggota TIM PKM yang akan lakasanakan di SD Kecamatan Kelapa Lima, bertujuan untuk mengetahui seluruh proses pelaksanaan kegiatan pengabdian sudah mampu dipahami oleh peserta kegiatan PKM.

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

No.	Jenis Luaran	Indikator Capaian
1.	Pemanfaatan Permainan Tradisional dan Permainan Kecil	Teori dan Praktek Di Sekolah
2.	Publikasi Pemanfaatan Permainan Tradisional dan Permainan Kecil	Jurnal PKM, Media Online dan Buku Monograf

Tabel 1. Target Capaian Luaran

HASIL

Teori Permainan Tradisional Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat diawali dengan pemaparan materi teori terkait kegiatan permainan tradisional yang dilakukan di dalam ruangan. Kurator menjelaskan pemaparan dalam beberapa bagian, mulai dari bagian pengembangan, bagian diskusi dan bagian tanya jawab.



Gambar 2. Teori Permainan Tradisional dan Permainan Kecil

Praktek permainan tradisional di lapangan. Bagian pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat diakhiri dengan pemaparan materi praktik tentang kegiatan tradisional outdoor fun. Kurator menjelaskan pemaparan dalam beberapa bagian, mulai dari bagian pengembangan, bagian diskusi dan bagian tanya jawab.



Gambar 3. Praktek Permainan Tradisional dan Permainan Kecil



Gambar 4. Penyerahan alat dan Bahan Permainan Tradisional dan Kecil

PEMBAHASAN

Persiapan yang dilakukan meliputi beberapa proses antara lain: Site survey, dimana tim pelaksana kegiatan PKM akan melakukan survey lokasi. Dokumen PKM kemudian dikumpulkan (berdasarkan topik). Selanjutnya adalah mengajukan izin lokasi pelaksanaan PKM dan menutup usulan proses desain kegiatan PKM. Evaluasi yang dilakukan meliputi beberapa prosedur, antara lain: Memastikan kesiapan panitia dengan membagi tugas kepada masing-masing anggota. Selanjutnya kami mengidentifikasi sumber daya yang sesuai dengan topik PKM, dengan tetap mengingat untuk mempertegas penggunaan alat bantu yang akan mendukung segala bentuk kegiatan PKM. Implementasinya melibatkan beberapa proses, antara lain: Menjelaskan bagaimana kegiatan bermain tradisional secara teoritis berlangsung di dalam ruangan dan sebenarnya berlangsung di luar ruangan. Kemudian dilakukan proses evaluasi yang meliputi beberapa proses, antara lain: Melihat tingkat antusiasme kepala sekolah, guru dan siswa mengikuti setiap rangkaian kegiatan PKM yang dilakukan dengan menggunakan pertanyaan angket yang disiapkan oleh para ahli (pakar). Pelaporan yang dilakukan melibatkan beberapa proses, antara lain: dokumentasi setiap rangkaian kegiatan PKM yang dilakukan dengan merangkum segala bentuk foto dan video yang ada dalam PKM serta laporan yang dikeluarkan oleh tim yang melakukan kegiatan Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang disusun sesuai dengan pedoman. Kegiatan ini juga di Liput oleh media online yaitu <https://www.faktaline.com/2023/07/anak-sd-di-kota-kupang-jadi-target-prodi-penjaskesrek-undana-lakukan-pengabdian-masyarakat.html>

KESIMPULAN

Teknologi informasi kini sudah umum digunakan, bahkan di lingkungan pendidikan (Fransisca et al., 2021). Pembelajaran berbasis permainan dapat mengubah pembelajaran yang membosankan menjadi proses pembelajaran yang realistis dan aktif, menarik perhatian dan minat siswa, meningkatkan efisiensi dan motivasi belajar (Erni, 2021). Berdasarkan pelaksanaan seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa sosialisasi permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berjalan dengan baik karena pada saat teori guru sangat antusias,

ngobrol dengan pendamping dan pada saat praktek guru sangat antusias. siswa juga sangat bersemangat melakukan kegiatan permainan tradisional. Rekomendasi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini diberikan dalam bentuk penyusunan modul kegiatan permainan tradisional untuk menunjang pelaksanaan kegiatan permainan tradisional setelah seluruh proses telah tercapai. Sosialisasikan permainan tradisional ini.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul kegiatan “Pemanfaatan Permainan Tradisional Dan Permainan Kecil Untuk Siswa SD Di Kecamatan Kelapa Lima Kota” tentunya dapat terlaksana karena dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Cendana beserta Jajarannya
2. LP2M Universitas Nusa Cendana yang telah mendanai kegiatan PKM
3. SD Se Kecamatan Kelapa Lima, Khususnya SDI Bertingkat Kelapa Lima 1 dan SDI Oesapa Kecil 1 dan 2
4. Rekan-rekan dosen yang memberikan ide, masukan serta saran untuk kegiatan pengabdian ini
5. Adik-adik mahasiswa baik yang menjadi asisten maupun sebagai mitra pada kegiatan pengabdian ini

DAFTAR REFERENSI

- 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*