

MENJAGA WARISAN BUDAYA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA SDN MALEBER

Bramata Nagadiraja¹, Nathanael Gumarus², Wahyuni³, Derren Fusta⁴, Dennis Zefanya Budiman⁵, Kalya Sukma Ramadhani⁶ & Desi Arisandi⁷

¹Program Studi Sarjana Ekonomi dan Bisnis, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: bramata.115210373@stu.untar.ac.id

²Program Studi Sarjana Sistem Informasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: nathanael.825210104@stu.untar.ac.id

³Program Studi Sarjana Psikologi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: wahyuni.705210231@stu.untar.ac.id

⁴Program Studi Sarjana Teknik Informatika, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: derren.535210094@stu.untar.ac.id

⁵Program Studi Sarjana Sistem Informasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: dennis.825210024@stu.untar.ac.id

⁶Program Studi Sarjana Psikologi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: kalya.705210246@stu.untar.ac.id

⁷Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: desia@fti.untar.ac.id

ABSTRACT

Traditional games are a part of Indonesian cultural inheritance. However, in the era of modernization and globalization, these games are often marginalized and forgotten. The loss of the habit of playing traditional games was demonstrated by students at SDN Maleber. This happened because students consider traditional games to be less fun activities compared to online games and playing on social media. Along with that, there are also inadequate supporting facilities, limited insight, and a lack of encouragement from adults to play traditional games. This community service focuses on several traditional games that are popular in SDN Maleber locations by identifying the factors that influence a decrease in interest in traditional games and developing a series of games that involve the active participation of students as a program proposal given by the team to revitalize traditional games at SDN Maleber. Another aim is to examine the understanding of the positive impact resulting from the implementation of traditional games in building cultural identity, strengthening social relationships, and promoting healthy lifestyles. The methods used include surveys and interviews with local communities as well as analysis of literature relevant to the conditions of partner locations. It is hoped that the results of this community service will provide a better understanding of the importance of preserving traditional games in today's modern society. By reintroducing these games through a creative and inclusive approach, the team hopes to increase public awareness of local cultural values and improve social welfare and overall community health.

Keywords; *traditional games, revitalization, cultural inheritance.*

ABSTRAK

Permainan tradisional merupakan salah satu bagian penting warisan budaya Indonesia. Namun di era modernisasi dan globalisasi, permainan-permainan tersebut seringkali terpinggirkan dan terlupakan. Hilangnya kebiasaan bermain permainan tradisional ini salah satunya ditunjukkan oleh siswa siswi di SDN Maleber. Faktor pengaruhnya karena siswa siswi menganggap permainan tradisional sebagai kegiatan yang kurang menyenangkan dibandingkan dengan *game online* dan bermain sosial media. Selain itu juga fasilitas penunjang yang kurang memadai, keterbatasan wawasan dan kurangnya dorongan orang dewasa untuk bermain permainan tradisional. Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini berfokus pada beberapa permainan tradisional yang populer di lokasi mitra dengan mengidentifikasi faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penurunan minat terhadap permainan tradisional, dan mengembangkan serangkaian permainan yang melibatkan partisipasi aktif siswa siswi sebagai usulan program yang diberikan tim untuk mengenalkan permainan tradisional di SDN Maleber. Tujuan lainnya adalah untuk mengkaji pemahaman atas dampak positif yang dihasilkan dari pelaksanaan permainan tradisional dalam membangun identitas budaya, memperkuat hubungan sosial, dan mempromosikan gaya hidup sehat. Kegiatan PKM dilaksanakan dengan metode Sosialisasi dan praktik bermain. Hasil PKM ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya melestarikan permainan tradisional dalam masyarakat modern saat ini. Dengan memperkenalkan kembali permainan-permainan ini melalui pendekatan yang kreatif dan inklusif, Tim berharap dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap nilai-nilai budaya lokal, perkembangan siswa dalam hal keterampilan motorik, kecerdasan emosional, sosial, kreativitas.

Kata Kunci; Permainan tradisional, Revitalisasi, Warisan Budaya.

1. PENDAHULUAN

Beragam jenis permainan tradisional dengan ciri khas masing-masing dari setiap daerah di Indonesia telah menjadi budaya bangsa yang melekat di tengah masyarakat (Mahfud & Fahrizqi, 2020). Permainan tradisional sudah secara turun-temurun ditampilkan dengan setiap nilai-nilai didalamnya cukup memiliki peran terhadap penanaman sikap dan keterampilan sehari-hari (Mudzakir, 2020). Permainan tradisional pada setiap daerah dijadikan sebagai wadah kegiatan masyarakat, seperti hiburan ataupun penyaluran kreativitas di waktu luang dan sarana bersosialisasi untuk merekatkan rasa persaudaraan antar individu.

Di era modernisasi dan globalisasi, penggunaan teknologi dalam membantu dan mengiringi kegiatan individu sudah menjadi hal yang lumrah, terutama di banyak kota-kota metropolitan. Hal ini juga cukup mempengaruhi terhadap kegiatan yang dilakukan oleh individu (Annisa et al., 2020). Seperti yang sudah banyak diketahui, anak-anak saat ini jauh lebih familiar dengan aplikasi hiburan serta platform sosial media dan penyalahgunaan beberapa aplikasi lain yang tidak sesuai dengan batasan usianya (Susanto, 2017). Akibatnya, anak-anak kurang dalam berinteraksi secara langsung antara satu sama lain karena lebih menyukai bermain di dunia maya yang ada dalam ponselnya masing-masing (Anggita, 2018).

Kondisi anak-anak yang lebih menyukai bermain dan berinteraksi di dunia maya ini menjadi hal lumrah yang kita temui dalam kehidupan sehari-hari, baik di kota maupun di desa. Hal ini menjadi tantangan baik bagi orang tua maupun Pendidik di Sekolah. Ini juga menjadi tantangan bagi salah satu sekolah yang berada di desa Ciherang, Kecamatan Pacet, Kabupaten Cianjur, yaitu SDN Maleber. Berdasarkan informasi yang didapatkan dari tenaga pendidik di SDN Maleber, para siswa lebih memilih untuk bermain *game online* atau bermain sosial media. Tidak hanya berdasarkan informasi dari para guru saja, tim melakukan wawancara dengan siswa kelas 6 mengenai kegiatan sehari-hari yang dilakukan setelah pulang dari sekolah. Mayoritas siswa menyebutkan kegiatannya adalah bermain *game online* yang berkonsep *battle royale* bersama dengan teman sekelasnya. Sedangkan yang menyebutkan kegiatannya bermain permainan tradisional cenderung lebih sedikit.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya minat siswa dalam memainkan permainan tradisional. Salah satunya adalah keterbatasan fasilitas, seperti kurangnya tempat dan alat yang dibutuhkan untuk bermain. Selain itu, rendahnya pemahaman tentang permainan tradisional dan kurangnya edukasi tentang permainan ini menyebabkan anak-anak tidak memiliki ketertarikan terhadap permainan tradisional. Hanya sebagian kecil siswa yang memiliki pengetahuan tentang bagaimana memainkan permainan tradisional, dengan sedikit arahan dari orang tua dan guru. Peran guru dalam memberikan penjelasan dan mendorong siswa untuk bermain permainan tradisional juga terbilang minim, yang turut berkontribusi pada rendahnya minat siswa dalam menjaga dan menghargai warisan budaya ini.

Misalnya pada saat pelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas) berlangsung, guru yang ada cenderung menyarankan para siswa untuk melakukan olahraga seperti bulutangkis, sepak bola, voli, dan lainnya, jadi dapat dikatakan kurangnya pengenalan kepada siswa menjadi suatu masalah mengapa para siswa cenderung tidak memainkan permainan tradisional daerah. Mayoritas siswa menjelaskan bahwa, permainan tradisional bukan pilihan kegiatan yang menyenangkan. Hal tersebut juga menjadikan suatu pengetahuan bahwa permainan daerah itu kuno dan tidak seru, padahal pada kenyataannya permainan tradisional itu seru dan menyenangkan apabila kita tahu dan mengerti bagaimana cara bermainnya. Selain itu, popularitas *game online* yang tidak memerlukan aktivitas fisik membuat siswa menjadi malas dan kurang aktif dan kurang sehat, terutama untuk kesehatan mata. Sedangkan permainan tradisional daerah memiliki berbagai nilai

positif, seperti membutuhkan keterampilan fisik yang aktif sehingga hal tersebut bisa meningkatkan kebugaran tubuh. Selain itu, dengan tetap memainkan permainan tradisional juga dapat melestarikan warisan budaya bangsa.

Berdasarkan hasil observasi, program kegiatan pengenalan permainan tradisional dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan potensi non-akademik siswa dengan fokusnya adalah untuk melestarikan permainan tradisional Indonesia, khususnya permainan yang berasal dari daerah-daerah lain di Indonesia, serta mengembangkan minat siswa siswi SDN Maleber untuk memainkan permainan tradisional. Tim berharap dengan pelaksanaan program kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini juga dapat mendorong siswa siswi di luar SDN Maleber untuk bersama-sama mengangkat kembali kebiasaan bermain permainan tradisional.

2. METODE PELAKSANAAN PKM

Tahapan Persiapan

Sebelum pelaksanaan kegiatan, tim PKM melakukan persiapan materi permainan tradisional yang akan diperkenalkan. Dalam pemilihan permainan, tim mempertimbangkan kemudahan dalam melakukan permainan, ketersediaan fasilitas, dan pemilihan permainan yang menarik. Kegiatan dilaksanakan pada 26 Februari – 09 Maret 2024. Kegiatan ini diikuti oleh seluruh siswa-siswi SDN Maleber dari kelas 1 hingga kelas 6. Setiap kelas memiliki pelaksanaan yang berbeda-beda yang mengikuti jadwal pelajaran Penjas. Kegiatan diawali dengan mengumpulkan para siswa-siswi SDN Maleber untuk berbaris di lapangan, lalu membagi siswa-siswi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk mempraktikkan permainan tradisional.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan permainan tradisional dengan koordinasi dari guru setiap kelas untuk memastikan semua siswa-siswi dapat mengikuti kegiatan dengan jadwal yang sesuai. Rincian jadwal kegiatan beserta partisipannya dapat dilihat pada Tabel 1. Materi yang diajarkan adalah memberikan pengenalan cara bermain permainan tradisional, memberikan contoh dan demonstrasi bagaimana cara bermain permainan tersebut. Diharapkan siswa-siswi SDN Maleber memahami cara bermain dan mengaplikasikan nilai-nilai yang terkait dengan permainan tradisional.

Tabel 1

Partisipan pada kegiatan

No.	Tingkat Kelas Partisipan	Jumlah Partisipan	Waktu Pelaksanaan
1	Kelas 1	26 siswa	Kamis (07.00-09.15)
2	Kelas 2	24 siswa	Rabu (07.00-09.15)
3	Kelas 3	26 siswa	Selasa (07.00-09.15)
4	Kelas 4	18 siswa	Kamis (07.00-09.30)
5	Kelas 5	17 siswa	Senin (08.00-09.30)
6	Kelas 6	21 siswa	Sabtu (07.00-09.30)

Tahap Evaluasi

Siswa-siswi SDN Maleber sebagian besar sudah memiliki pemahaman yang cukup tentang permainan tradisional, tetapi kami juga menyadari bahwa ada beberapa diantara mereka yang tidak mengetahui tentang permainan tersebut. Oleh karena itu kami menjelaskan dan mempraktekkannya secara langsung kepada para siswa yang belum terlalu akrab dengan jenis-

jenis permainan tradisional. Melihat interaksi dan partisipasi para siswa dari setiap kelas selama sesi pengenalan permainan tradisional, mereka terlihat sangat antusias dan terlibat aktif di dalam permainan. Siswa-siswi SDN Maleber menunjukkan peningkatan dalam keterampilan seperti kerjasama, kreativitas, dan keberanian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan tradisional yang dipilih dalam kegiatan PKM ini antara lain, permainan Benteng-bentengan, Bola gebok, Oray-orayan, dan Gobak sodor. Bentengan adalah permainan yang dimainkan oleh dua kelompok, masing-masing terdiri dari 4 sampai dengan 8 orang. Masing-masing kelompok memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang, batu atau pilar sebagai 'benteng' (Junaedi & Nugroho, 2014). Permainan benteng-bentengan yang merupakan permainan khas Jawa barat ini melibatkan dua tim yang saling berhadapan. Setiap tim memiliki tugas untuk mempertahankan benteng masing-masing dengan berusaha menyerang benteng lawan. Siswa yang bertindak sebagai "penyerang" mencoba untuk menembus garis pertahanan lawan dan mencapai benteng mereka, sementara siswa yang berperan sebagai "pertahanan" berusaha mencegah lawan melakukannya, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1. Permainan ini mengharuskan siswa menentukan strategi, kelincahan, dan kerjasama tim untuk meraih kemenangan.

Gambar 1

Praktik bermain permainan Benteng-bentengan



Permainan tradisional berikutnya adalah Bola gebok yang merupakan permainan khas Betawi. Permainan ini dipilih untuk diperkenalkan sebagai budaya baru kepada siswa siswi, namun permainan ini sedikit dimodifikasi mengikuti aturan main pada sekolah di area Jakarta dan sekitarnya. Permainan ini mengharuskan siswa berusaha menjaga bola besar dari menyentuh tanah dengan menggunakan bagian tubuh mereka, terutama kaki dan tangan. Situasi permainan yang dilakukan oleh siswa dapat dilihat pada Gambar 2. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menjaga bola tetap berada di udara sebanyak mungkin, sambil mencegah bola tersebut disentuh oleh lawan. Permainan ini membutuhkan keterampilan koordinasi dan ketangkasan untuk mengontrol bola dan menghindari sentuhan lawan, serta kerjasama tim untuk mencapai skor tertinggi.

Gambar 2

Praktik bermain permainan Bola Gebok



Permainan tradisional lainnya yang diperkenalkan yaitu Oray-orayan yang merupakan permainan khas daerah Jawa Barat. Di beberapa daerah di Indonesia dikenal sebagai permainan Ular naga, perbedaannya ada pada lagu yang dinyanyikan partisipan. Permainan ini dimainkan oleh lima siswa atau lebih. Siswa yang berada di depan diartikan sebagai kepala oray (ular). Kemudian, siswa yang lainnya membuntuti di belakang dengan cara berpegangan. Begitu lagu berakhir, sang kepala berusaha menangkap siswa yang ada bagian paling belakang (ekor), seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.

Gambar 3

Praktik bermain permainan Oray-orayan



Permainan tradisional Gobak sodor merupakan permainan yang melibatkan dua tim dari para siswa yang saling berhadapan di lapangan terbuka. Gobak sodor berasal dari kata “gobak” yang berarti “menghalau” dan “sodor” yang berarti “dorong” (Ningtyas, 2024). Jadi, permainan gobak sodor berarti permainan menghalau dengan cara mendorong. Setiap tim memiliki tujuan untuk menjebak atau menangkap anggota tim lawan yang berusaha melewati garis pertahanan mereka. Kelompok penyerang yang tersentuh oleh kelompok penjaga akan menjadi penjaga. Kegiatan bermain dapat dilihat pada Gambar 4. Pemain yang berhasil ditangkap harus berusaha membebaskan dirinya dengan cara menyentuh pemain dari timnya yang telah ditangkap oleh tim lawan. Permainan akan berakhir jika semua anggota kelompok penyerang telah tersentuh oleh kelompok penjaga atau jika waktu bermain telah habis. Permainan ini mengandalkan strategi, kelincahan, dan kerjasama tim dari para siswa untuk meraih kemenangan.

Gambar 4

Praktik bermain permainan Gobak Sodor



Setelah pelaksanaan kegiatan Abdimas, dapat dianalisis dampak permainan tradisional bagi siswa-siswi. Berdasarkan kajian yang dilakukan, pengenalan permainan tradisional memberikan dampak positif kepada siswa-siswi SDN Maleber mengenai perkembangan mereka dalam hal keterampilan motorik, kecerdasan emosional, kemampuan sosial, serta kreativitas sambil menjaga tujuan utama untuk melestarikan permainan tradisional Indonesia sebagai identitas budaya Indonesia. Melalui permainan tradisional yang dimainkan secara bersama, dapat meningkatkan interaksi sosial antara siswa sehingga dapat memperkuat hubungan sosial yang saat ini semakin berkurang karena pengaruh teknologi. Melalui permainan tradisional siswa-siswi juga dapat menjadi bagian hidup

sehat, karena saat bermain siswa-siswi harus melakukan gerakan fisik yang dapat melatih gerak tubuh siswa-siswi.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengenalan permainan tradisional kepada siswa-siswi SDN Maleber telah membawa hasil yang positif dalam mempromosikan dan melestarikan warisan budaya bangsa terutama permainan tradisional di Indonesia. Melalui program ini, siswa-siswi menjadi lebih sadar akan nilai-nilai budaya dan tradisi lokal yang merupakan bagian integral dari identitas Indonesia. Dengan meningkatnya apresiasi terhadap budaya Indonesia melalui permainan tradisional, diharapkan bahwa para siswa-siswi akan terus memperkuat hubungan mereka dengan warisan budaya bangsa.

Selain itu, kegiatan ini juga telah membantu siswa-siswi dalam mengembangkan keterampilan dan potensi non-akademik yang penting bagi masa depan mereka. Melalui bermain permainan tradisional, mereka dilatih untuk meningkatkan interaksi sosial, belajar tentang kerja sama, komunikasi, serta keterampilan sosial lainnya yang dapat membantu mereka dalam kehidupan sehari-hari dan dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Dengan demikian, program pengenalan permainan tradisional kepada siswa-siswi SDN Maleber tidak hanya berdampak pada pemeliharaan warisan budaya, tetapi juga memberikan manfaat yang nyata bagi perkembangan siswa dalam hal keterampilan motorik, kecerdasan emosional, kemampuan sosial, kreativitas secara keseluruhan. Diharapkan bahwa kesadaran mereka terhadap pentingnya warisan budaya Indonesia akan terus tumbuh, dan bahwa mereka akan terus menghargai serta menjaga kekayaan budaya bangsa ini untuk generasi mendatang.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Terima kasih kepada Lembaga PKM dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Tarumanagara yang telah memberikan dukungan dan bantuan dana sehingga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih kepada pejabat pemerintah Desa Ciharang dan SD Negeri Maleber sebagai mitra yang telah bersedia menjadi lokasi pengabdian masyarakat dan membantu untuk mewujudkan rangkaian program tim PKM, serta para siswa yang berpartisipasi dengan sangat kooperatif. Terima kasih juga kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini.

REFERENSI

- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Annisa, M. N., Wiliyah, A., & Rahmawati, N. (2020). Pentingnya pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di zaman serba digital. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(1), 35-48
- Iswinarti. (2017). *Permainan tradisional: Prosedur dan analisis manfaat psikologis*. Malang: UMMPress Universitas Muhammadiyah Malang.
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan model latihan keterampilan motorik melalui olahraga tradisional untuk siswa sekolah dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/v1i1.62>
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh permainan olahraga tradisional terhadap motivasi dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar. *Jurnal Maempo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1), 44–49.

- Said, R., & Suyanto. (2018). "Benthik" traditional game to improve the ability of addition number. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 1(1). 634-641
<http://dx.doi.org/10.20961/shes.v1i1.23738>
- Susanto, B. H. (2017). Pengembangan permainan tradisional untuk membentuk karakter pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(2), 117–130.
- Junaidi, S., & Nugroho, I. H. (2014). PERMAINAN TRADISIONAL “BETENGAN” SEBAGAI METODE PERMAINAN UNTUK PENGEMBANGAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK USIA DINI. *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*,1(1). <https://doi.org/10.29407/nor.v1i1.17>
- Ningtyas, Rani Kusuma., Sucahyo, Eko., Nasution, Sartika Rati Asmara., Nuriana, Ina (2024). PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Adam: Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol. 3 No. 1.