



Available online at:

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpom/article/view/15428>

<https://doi.org/10.26877/jpom.v4i1.15428>

## **PKM Pelestarian Permainan Tradisional**

**Utvi Hinda Zahnnisa<sup>1</sup>, Tubagus Herlambang<sup>2</sup>, Husnul Hadi<sup>3</sup>, Donny Anhar Fahmi<sup>4</sup>, Nur Azis Rohmansyah<sup>5</sup>**  
PJKR, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

### **Article Info**

*Article History :*

*Received 2023-05-17*

*Revised 2023-05-22*

*Accepted 2023-05-31*

*Available 2023-05-31*

*Keywords :*

*3-5 kata kunci yang mewakili unsur artikel*

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



### **Abstract**

Traditional games are one of the cultural assets that have cultural characteristics from a region or nation, therefore it is our collective responsibility to preserve them. Through traditional games we can get to know the culture of the nation or region and can also instill the values of cooperation and social contained therein. the advancement of information and technology media has been widely felt by all levels of Indonesian and world society, but these advances can have both positive and negative impacts on their users. Because, we can easily get information and the use of technology is classified as very easy and affordable for all groups, both for the young, the old, and the upper middle class as well as the lower middle class. Nowadays, children often play digital games such as video games, Playstation (PS), and online games rather than playing traditional games. different from traditional games. So that the main goal of this service is to preserve traditional games so that children are more interested than playing gadgets.

**Keyword:** *preservation, traditional games, gadget*

Permainan tradisional adalah salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas budaya dari suatu daerah atau bangsa, oleh karena itu menjadi suatu tanggungjawab kita bersama untuk melestarikannya. Melalui permainan tradisional kita dapat mengenal budaya bangsa ataupun daerah dan juga dapat menanamkan nilai-nilai kerjasama dan sosial yang terkandung didalamnya. kemajuan media informasi dan teknologi sudah banyak dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat Indonesia dan dunia, namun dari kemajuan tersebut berdampak dapat berdampak positif maupun negatif dari penggunaannya. Karena, dengan mudah kita dapat mendapatkan informasi dan penggunaan teknologi tergolong sangat mudah dan terjangkau disemua kalangan, baik untuk kalangan muda, tua, dan kalangan ekonomi menengah ke-atas maupun kalangan ekonomi menengah ke-bawah. Pada masa sekarang, anak-anak lebih sering bermain permainan digital seperti video games, Playstation (PS), dan games online daripada memainkan permainan tradisional. Permainan ini dianggap memiliki kesan sebagai permainan yang lebih modern karena dimainkan menggunakan peralatan yang canggih, berteknologi mutakhir dan berbeda jika dibandingkan dengan permainan tradisional. Sehingga yang menjadi tujuan utama pengabdian ini adalah melestarikan permainan tradisional supaya lebih diminati anak-anak dibandingkan dengan permainan gadget.

**Kata kunci:** *Pelestarian, Permainan tradisional, gadget*

## A. PENDAHULUAN (TIMES NEW ROMAN 11, BOLD, HURUF BESAR)

Dewasa ini kemajuan media informasi dan teknologi sudah banyak dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat Indonesia dan dunia, namun dari kemajuan tersebut berdampak dapat berdampak positif maupun negatif dari penggunaannya. Karena, dengan mudah kita dapat mendapatkan informasi dan penggunaan teknologi tergolong sangat mudah dan terjangkau disemua kalangan, baik untuk kalangan muda, tua, dan kalangan ekonomi menengah ke-atas maupun kalangan ekonomi menengah ke-bawah.. Hal ini dapat di lihat dengan kemudahan dalam mendapatkan *smartphone* dikarenakan harganya terjangkau, dan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik menjadi fokus dengan *smartphonenya* (Ameliola & Nugraha, 2013, p.364).

Hasil penelitian menunjukkan di tahun 2018 Indonesia berada pada peringkat ke-3 dengan pengguna gadget terbesar di Asia Pasifik, dengan demikian pengguna sebesar 83,18 juta. Penggunaan gadget pada anak yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif pada anak. Penggunaan gadget pada anak akan menimbulkan beberapa permasalahan salah satunya tingkat interaksi sosial anak akan berkurang. Anak akan kurang berinteraksi dengan lingkungan, bahkan orangtua, serta teman sebaya. Penggunaan gadget yang terus menerus bisa membentuk suatu pola kebiasaan yang individualistik dan oportunistis pada anak (Haeril, 2019). Dampak negatif lain yang ditimbulkan pada penggunaan gadget dapat mengganggu kesehatan karena efek radiasi dan mempengaruhi perilaku anak (Annas Buanasita et al., 2018). Selain itu, penggunaan gadget pada anak dapat menyebabkan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (Wibisana et al., 2020).

Permainan tradisional adalah salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa yang perlu kita lestarikan keberadaannya. Salah satu nilai-nilai yang terkandung pada permainan tradisional adalah nilai interaksi sosial atau nilai sosial. Permainan sederhana sudah mulai tergantikan oleh permainan berbasis teknologi, dimana dapat mempengaruhi aktivitas bermain dan interaksi sosial anak. Pada masa saat ini, anak-anak lebih sering bermain permainan digital seperti *video games*, *Playstation (PS)*, dan *games online*. Permainan ini memiliki kesan sebagai permainan yang modern karena dimainkan menggunakan peralatan dan teknologi yang canggih, dan sangat berbeda jika dibandingkan dengan permainan anak tradisional yang hanya menggunakan peralatan yang sederhana dan mudah didapatkan, dan biasanya ada di sekitar anak saat bermain, seperti batu, ranting kayu, atau daun kering.

Desa Banyumeneng merupakan daerah Perbatasan yang berada pada di atas permukaan laut yang terletak  $\pm$  32 KM dari ibu kota Kabupaten. Desa Banyumeneng mempunyai luas wilayah 256 Ha yang terdiri dari 6 dusun yaitu Dusun Karang Kumpul, Kedung Dolog, Girikusumo, Krajan Kidul, Krajan Lor, dan Karang yang dihuni sekitar 3415 Jiwa dan 826 KK. Sebagian besar penduduk Desa Banyumeneng adalah petani dan buruh pabrik, Sedangkan untuk bidang peternakan sebagian masyarakat menjadikan ternak kambing dan ayam sebagai tambahan pekerjaan.

Permasalahan prioritas di desa Banyumeneng adalah anak usia sekolah lebih memilih bermain *gadget* dibanding dengan permainan tradisional ataupun permainan fisik yang lainnya. Kebanyakan permainan yang di mainkan oleh anak-anak di desa Banyumeneng selepas pulang sekolah adalah main *game online* dirumahnya. Sehingga berdampak kurang baik, baik secara sosial ataupun emosionalnya. Dari permasalahan tersebut menjadi tujuan utama pengabdian ini adalah mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional supaya lebih diminati anak-anak dibandingkan dengan *gadget*.

## B. PELAKSANAAN DAN METODE

Metode pelaksanaan pengabdian ini akan dilaksanakan dengan beberapa fase, yaitu:

### 1. Fase pertama : Sosialisasi

Sosialisasi dampak kecanduan *gadget* pada anak. Pada kegiatan ini melibatkan masyarakat desa Banyumeneng baik anak-anak dan juga orang tua dalam mengikuti kegiatan sosialisasi. dampak negatif pada pemberian *gadget* jika tidak ada batasannya. Sasaran dalam kegiatan ini agar masyarakat mengetahui dan memahami dampak negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan. Dalam sosialisasi juga di perkenalkan macam-macam permainan tradisional yang dapat di mainkan oleh anak-anak. Tahap ini bertujuan agar anak kenal dengan permainan tradisional seperti , bakiak, balap karung, egrang dan tapak kuda, gundu, dll.



### 2. Fase kedua : Pelatihan permainan tradisional

Tim Pengabdian menjelaskan permainan tradisional aturan main, alat dan bahan yang akan dimainkan. Tim Pengabdian menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam permainan tradisional. Tim Pengabdian mendemonstrasikan (mencontohkan) permainan kepada anak-anak.



### 3. Fase ketiga : Pelaksanaan praktek permainan tradisional

Pada fase ini, tim Pengabdian mulai membagi permainan yang akan dimainkan. Permainan akan dibagi menjadi 5 pos yaitu pos gundu, pos balap karung, pos egrang, pos bakiak, dan pos tapak kuda.



## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada program kerja yang sudah dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat

program kerja dan Target yang telah tercapai hingga sampai pada saat ini untuk pelaksanaan pengabdian sudah tercapai dengan baik dari semua program yang telah direncanakan sampai pada program telah dilaksanakan sesuai rancangan program.:

1. Sosialisasi /pengenalan permainan tradisional kepada anak-anak di desa Banyumeneng.  
Kegiatan ini bertujuan untuk mengedukasi dampak gadget terhadap perkembangan anak, kemudian mengenalkan Kembali aneka ragam permainan tradisional yang dewasa ini telah mulai redup seiring perkembangan jaman. Kegiatan ini berjalan dengan baik dan lancar. Antusias masyarakat akan adanya kegiatan ini sangat luar biasa sehingga maksud dan tujuan PKM ini dapat tercapai dengan baik.
2. Mengadakan pelatihan permainan tradisional. Adanya pelatihan akan membantu anak-anak mengenal permainan tradisional.  
Pada kegiatan ini anak-anak dan juga masyarakat mengikuti dan sangat tertarik dengan permainan-permainan tradisional yang sudah mulai di tinggalkan oleh masyarakat. Bagi anak-anak yang lahir pada tahun 2013 keatas bahkan banyak yang tidak mengenal jenis-jenis permainan tradisional. Sehingga ini menjadi daya Tarik tersendiri bagi anak-anak.
3. Mengadakan kelompok bermain anak di desa Banyumeneng, diharapkan dengan mengadakan kelompok bermain tersebut anak di desa Banyumeneng setidaknya mengetahui ada permainan tradisional yang hilang seiring perkembangan zaman.  
Adapun kegiatan ini dapat memberikan manfaat dengan nilai – nilai yang terkandung dalam permainan tradisional anak – anak, anak-anak dan masyarakat dapat mengetahui permainan tradisional secara baik secara teoritis ataupun secara praktek (Fahmi et al., 2022). Dapat dijadikan sebagai dasar aktifitas ketika hari libur untuk mengurangi dampak negative penggunaan gadget.

Suatu kegiatan tentunya tidak pernah terlepas dari hambatan atau kendala, hambatan serta kendala yang dihadapi tidak dijadikan sebagai suatu permasalahan TIM pengabdian dalam merealisasikan program kerja tersebut, Adapun faktor penghambat dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah keterbatasan waktu. Selain faktor penghambat, tentunya ada faktor pendukung adalah antusias para peserta yang sangat baik dan sangat tertarik untuk mempelajari dan mempraktekkan secara langsung beragam permainan tradisional. Selain itu tempat berlangsung- nya kegiatan merupakan salah satu pendukung dalam pelaksanaan kegiatan ini, yaitu tersedianya lapangan yang dapat di jadikan sebagai tempat anak-anak untuk melaksanakan kegiatan tersebut. Tidak lupa juga adanya dukungan dari pihak setempat dalam pelaksanaan kegiatan ini

#### **D. PENUTUP**

Kegiatan ini dapat memberikan manfaat pada pelestarian permainan tradisional yang saat ini

sudah mulai tergantikan oleh permainan yang berbasis teknologi. Masyarakat pada umumnya dan anak-anak khususnya dapat mengenal dan memainkan bebrbagai macam permainan-permainan tradisional sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk melestarikan permainan tradisional. Kebermanfaatan kegiatan ini adalah masyarakat mendapatkan edukasi tentang bahaya *gadget* terutama pada anak, banyak orangtua yang lebih memperhatikan dan membatasi anak dalam penggunaan gadget. Untuk anak-anak menjadi mengetahui bahwa ternyata banyak permainan yang lebih menarik dibandingkan dengan *game online* atau bermain *gadget*, anak-anak jd mengenal macam-macam permainan tradisional dan memainkannya di saat waktu luang dan tidak selalu memegang gadget sehingga dapat untuk mengurangi dampak *negative* pada penggunaan gadget. Tingkat interaksi sosial anak juga lebih meningkat, yang tadinya sepulang sekolah langsung main gadget di rumah setelah mengenal banyak permainan tradisional anak-anak lebih banyak memainkan permainan-permainan tradisional tersebut.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. In Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization. Retrieved from <http://www.academia.edu/download/34462625/2013-02-29.pdf>
- Annas Buanasita, Andriyanto, & Sulistyowati, I. (2018). Perbedaan Tingkat Konsumsi Energi, Lemak, Cairan, dan Status Hidrasi Mahasiswa Obesitas dan Non Obesitas. *Indonesian Journal of Human Nutrition*, 1(1), 14–22.
- Fahmi, D. A., Royana, I. F., Herlambang, T., Hinda Zhannisa, U., & Purwadi. (2022). Pelatihan Penjurian Senam Aerobik dan Senam Kreasi Bagi Instruktur Senam di Kabupaten Kendal. *Jurnal Pengabdian Olahraga Masyarakat*, 3(1), 39–43.
- Haeril. (2019). Indeks Massa Tubuh Anak yang Aktif Bermain Game Online dan Anak yang Tidak Aktif Bermain Game Online badan . Nilai rerata dan standar deviasi indeks massa tubuh kelompok anak yang aktif bermain game online adalah 17 , 00 ± 4 , 27 ( kategori kurus ) sedang. *Jendela Olahraga*, 4, 44–49. <https://doi.org/10.26877/jo.v>
- Kress, T. M. (2011). *Critical Praxis Research* (Issue 1). <https://doi.org/10.16309/j.cnki.issn.1007-1776.2003.03.004>
- Kusuma Prastiwi, B., Ari Widiyatmoko, F., Setiyawan, Ratimiasih, Y., & Hinda Zhannisa, U. (2020). PKM Pemberdayaan Senam di Dusun Tlogo Kecamatan Tuntang. *Jurnal Pengabdian Olahraga Masyarakat*, 1(1), 19–22. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/jpom/article/view/7165/pdf>
- Wibisana, M. I. N., Pratama, D. S., & Setyawan, D. A. (2020). Desa Ramah Anak Untuk Peningkatan Aktivitas fisik dan Kemandirian Desa Lempuyang Kabupaten Demak. *Jurnal Pengabdian Olahraga Masyarakat*, 1(1), 1–4.