



PENGENALAN BUDAYA LOKAL MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI SDN SUKOREJO

Ery Rahmawati¹, Galuh Kartika Dewi², Anggra Lita Sandra Dewi³

^{1,2,3} Universitas PGRI Delta

eryrahmawati521@gmail.com¹, Galuhkartika86@gmail.com²,
akusandradewi1989@gmail.com³

Corresponding author:

Ery Rahmawati

Universitas PGRI Delta

Email: eryrahmawati521@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada siswa mengenai budaya lokal melalui permainan tradisional yang tentunya menarik untuk dimainkan, di mana tidak hanya siswa, tetapi juga orang dewasa sering menikmati permainan tradisional. Disebabkan alat yang dipakai berasal dari alam dan terbuat dari bahan yang tersedia, pengguna akan lebih mudah untuk memperolehnya. Pelaksanaan kegiatan mencakup sesi presentasi interaktif mengenai budaya lokal dan memperlihatkan alat permainan tradisional. Permainan tradisional mencakup peragaan peran oleh siswa dan tim, yang kemudian dilanjutkan dengan praktik bermain secara bergiliran oleh siswa dalam kelompok kecil. Murid diarahkan untuk berlatih dan melakukan permainan tradisional yang telah ditetapkan. Penilaian dan pemikiran kembali. Melaksanakan evaluasi terhadap kecepatan, kecermatan, dan ketelitian siswa saat bermain serta melakukan refleksi bersama untuk mendiskusikan pengalaman dan pengetahuan baru yang diperoleh. Dokumentasi serta pelaporan. Mencatat semua aktivitas dan menyusun laporan yang mencakup sasaran. Mengenalkan budaya lokal melalui permainan tradisional di SDN Sukorejo adalah keberhasilan dalam melestarikan permainan tradisional dan memberikan pemahaman tentang budaya lokal kepada siswa. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam bermain permainan tradisional, serta juga berhasil dalam sosialisasi kepada pihak sekolah.

Kata Kunci: *Pengenalan; Budaya Lokal, Permainan Tradisional*

ABSTRACT

The purpose of this service activity is to provide knowledge to students about local culture through traditional games that are certainly interesting to play, where not only students, but also adults often enjoy traditional games. Since the tools used come from nature and are made from readily available materials, it is easier for users to obtain them. The activity stages in this activity include identification and preparation. Collaborating with the school, preparing modules and teaching materials, and preparing tools and materials for traditional game activities. Activity implementation included interactive presentation sessions on local culture and showing traditional game tools. Traditional games included role-playing by students and the team, which was then followed by the practice of playing in turns by students in small groups. Students are directed to practice and perform the assigned traditional games. Assessment and rethinking. Evaluate the speed, accuracy and thoroughness of the students while playing and reflect together to discuss the experience and new knowledge gained. Documentation and reporting. Record all activities and compile a report that covers the objectives. Introducing local culture through traditional games at SDN Sukorejo is a success in preserving traditional games and providing students with an understanding of local culture. This activity succeeded in increasing students' understanding and skills in playing traditional games, and was also successful in socializing to the school.

Keywords: *Intruduction, Local Culture, Traditional Games*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan jenis aktivitas permainan rakyat yang merupakan warisan budaya nenek moyang bangsa Indonesia yang tumbuh dan berkembang dalam suatu komunitas masyarakat tertentu, diwariskan secara berkesinambungan dari generasi ke

generasi. Salah satu manfaat dari permainan tradisional adalah untuk menanamkan nilai-nilai karakter. Nilai karakter merupakan suatu gagasan mendasar yang diterapkan dalam pemikiran individu untuk membuat aspek fisik, mental, dan etika menjadi lebih berarti dibandingkan sebelumnya serta mengurangi masalah moral. Pada dasarnya, permainan tradisional adalah warisan budaya negara dan warisan dari leluhur yang harus dijaga kelestariannya, karena nenek moyang kita dengan susah payah membuat kebudayaan tersebut, tugas kita dan selanjutnya hanya melestarikan saja. Sebagai pelajar, bertanggung jawab untuk menjaga keberlangsungan permainan tradisional tersebut sudah menjadi tugas kita. Permainan tradisional bukan sekadar aktivitas, melainkan juga mengandung nilai dan unsur budaya yang terintegrasi di dalamnya. Di setiap sudut Indonesia, setiap wilayah mempunyai permainan tradisional yang menjadi identitas khas dari daerah itu. Menurut Rosdiani (2012: 108), permainan tradisional atau yang sering disebut dengan olahraga tradisional merupakan jenis permainan rakyat yang berkembang dan tumbuh dalam komunitas masyarakat tertentu, diwariskan dari generasi ke generasi. Olahraga tradisional sejatinya bukan sekadar permainan, melainkan mencerminkan nilai-nilai mulia dari budaya dan kebiasaan masyarakat di suatu daerah, di mana terdapat juga elemen magis dan seni.

Permainan dan aktivitas bermain adalah elemen penting dalam kehidupan siswa-siswa. Dengan bermain permainan, siswa-siswa dapat meraih kesenangan. Bermain dengan permainan adalah salah satu bentuk kegiatan fisik yang dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan siswa. Namun, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), bermain tidak lagi menjadi kegiatan fisik yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan siswa. Permainan yang dimainkan merupakan jenis permainan seperti game daring atau permainan yang ada di perangkat gadget. Subrahmayan (Ukasyah dan Irfansyah, 2015: 125) mengemukakan bahwa siswa cenderung pasif saat bermain dengan permainan yang memanfaatkan teknologi. Siswa hanya duduk di depan TV dan bermain dengan media tanpa banyak bergerak. Tidak hanya memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan fisik siswa, tetapi juga berpengaruh pada perkembangan sosial, emosional, serta mental siswa.

Sebagian besar permainan tradisional dan olahraga adalah ungkapan budaya asli serta cara hidup yang berkontribusi pada identitas bersama kemanusiaan sedang menghilang, dan yang masih ada juga terancam punah atau hilang karena dampak globalisasi serta penyatuan keragaman warisan olahraga dunia (Jogen Boro dkk, 2015: 88). Saat ini, permainan tradisional mulai dilupakan oleh para siswa, bahkan banyak di antara mereka yang tidak mengetahui apa itu permainan tradisional. Para siswa hanya melakukan kegiatan fisik di sekolah sebagai bagian dari proses pembelajaran. William Tedi (2015: 8) menyebutkan bahwa hilangnya permainan tradisional disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: (a) tidak adanya sarana dan tempat untuk bermain, (b) penyempitan waktu, ditambah lagi tuntutan zaman yang semakin kompleks terhadap siswa yang semakin memberatkan, (c) permainan tradisional tergantikan oleh permainan modern dari luar negeri yang lebih menarik.

Tujuan utama diadakannya permainan tradisional untuk siswa sekolah dasar: 1) Mendorong kreativitas siswa; 2) Meningkatkan kecerdasan sosial dan emosional siswa; 3) Sebagai alat pembelajaran nilai-nilai; 4) Mengasah kemampuan motorik dan biomotorik siswa; 5) Berkontribusi pada kesehatan; 6) Mengoptimalkan kemampuan kognitif siswa; 7) Menyediakan kebahagiaan dan keceriaan. Beberapa permainan yang dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar dan halus pada anak-anak sekolah dasar yaitu bola kecil (bekel),

lompat tali, dakon/Congklak dan sebagainya. Usai melakukan pengenalan budaya lokal lewat permainan tradisional di SDN Sukorejo Buduran Sidoarjo, dapat memahami aktivitas tradisional yang mengasyikkan tanpa menggunakan gadget.

METODE PELAKSANAAN

Permainan tradisional sangat penting untuk meningkatkan perkembangan motorik, sosial emosional, dan sebagai kegiatan alternatif yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran budaya. Permainan tradisional merupakan aktivitas yang mengandung nilai budaya bangsa yang telah ada sejak lama, permainan ini diwariskan secara lisan dari generasi ke generasi, tetapi saat ini mulai terancam punah karena banyaknya media yang ada di era modern seperti televisi dan ponsel, sehingga anak-anak lebih sering menghabiskan waktu dengan menonton televisi atau bermain di ponsel masing-masing di rumah, bahkan sudah menjadi kebiasaan bermain sendiri.

Permainan tradisional merupakan elemen dari berbagai jenis pendorong yang signifikan untuk kemajuan siswa. Alat tradisional sebagai media permainan yang mengandung aspek pendidikan yang dirancang secara manual, dengan menggunakan bahan sederhana dari lingkungan sekitar, serta bertujuan untuk melatih keterampilan siswa, baik yang berkaitan dengan perkembangan kognitif, sosial-emosional, maupun bahasa komunikasi siswa. Permainan tradisional dalam pelaksanaannya sangatlah mudah, hal ini berlaku untuk beberapa jenis permainan seperti lompat tali, bola bekel, dan dakon atau congklak. Dengan demikian, pengenalan budaya lokal melalui permainan tradisional di SDN Sukorejo Buduran Sidoarjo ditujukan untuk siswa kelas 3 sesuai tabel berikut:

Tabel 1 : Data siswa kelas 3 SDN Sukorejo

No	Kelas	Laki – Laki	Perempuan
1	3	14	6
Total	= 20		

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada siswa mengenai budaya lokal melalui permainan tradisional yang tentunya menarik untuk dimainkan, di mana tidak hanya siswa, tetapi juga orang dewasa sering menikmati permainan tradisional. Disebabkan alat yang dipakai berasal dari alam dan terbuat dari bahan yang tersedia, pengguna akan lebih mudah untuk memperolehnya. Permainan tradisional ini mendorong siswa untuk berinteraksi, bahkan para penonton permainan ini pun akan merasakan kegembiraan dan menyaksikan langsung jalannya permainan. Mereka berpikir tentang cara agar permainan yang dijalankan dapat memenuhi harapan, sehingga baik penonton maupun pemain mendapatkan pengalaman secara nyata dan langsung di lapangan. Dalam aktivitas ini, siswa kelas 3 SDN Sukorejo Buduran Sidoarjo dibagi menjadi 3 kelompok untuk bergantian menjalankan permainan tradisional yang ingin dicoba. Berikut adalah kegiatan dan tata cara dalam permainan.

Kegiatan permainan yang pertama adalah lompat tali yang merupakan permainan tradisional dengan melibatkan 3 hingga 10 orang, cukup simpel. Pemain harus melompat tanpa mengenai tali karet yang dipegang oleh dua orang teman. Sementara itu, peserta lain menantikan giliran mereka. Setiap lompatan akan dihitung dan di akhir permainan, totalnya akan dijumlahkan dan diurutkan dari yang terbanyak hingga yang sedikit. Pemenangnya adalah

siswa dengan jumlah lompatan terbanyak, sedangkan siswa yang mendapatkan lompatan paling sedikit dinyatakan kalah dalam permainan

Permainan tradisional kedua yaitu bola bekel adalah permainan khas yang juga melatih otak untuk berpikir dan berlatih secara langsung. Permainan bola bekel ini bisa melatih kecakapan dan keterampilan siswa dalam mengambil buah bekel secara cepat dan akurat. Permainan dimulai di negara Belanda dengan sebutan Bikkelen. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih. Aturan permainan ini beragam, Perlengkapan yang digunakan dalam permainan ini terdiri dari 2 jenis yaitu bola dan 6-10 biji bekel yang terbuat dari logam atau sesuai kesepakatan para pemain.

Permainan tradisional ketiga ini mengajarkan murid mengenai ketekunan, ketelitian, kejujuran, menghitung, hingga kesabaran. Pemain diwajibkan untuk mengumpulkan biji sebanyak mungkin mengikuti cara dan aturan permainan tersebut. Dakon adalah perangkat untuk bermain congklak. Perangkat ini dibuat dari kayu/plastik dengan ukuran panjang 50 cm, lebar 20 cm, dan ketebalan 10 cm. Bagian atas kayu/plastik ini dilubangi dengan diameter 5 cm dan kedalaman 3 cm untuk di dalamnya. Jumlah lubang dakon setidaknya 12 buah. Biji dakon ini dapat memakai biji sawo berukuran kecil. Jumlah pemain yang dibutuhkan minimal 2 orang.

Tahapan aktivitas dalam kegiatan ini meliputi identifikasi dan persiapan. Melakukan kerja sama dengan pihak sekolah, penyusunan modul dan bahan ajar, serta persiapan alat dan materi untuk kegiatan permainan tradisional. Pelaksanaan kegiatan mencakup sesi presentasi interaktif mengenai budaya lokal dan memperlihatkan alat permainan tradisional. Permainan tradisional mencakup peragaan peran oleh siswa dan tim, yang kemudian dilanjutkan dengan praktik bermain secara bergiliran oleh siswa dalam kelompok kecil. Murid diarahkan untuk berlatih dan melakukan permainan tradisional yang telah ditetapkan. Penilaian dan pemikiran kembali. Melaksanakan evaluasi terhadap kecepatan, kecermatan, dan ketelitian siswa saat bermain serta melakukan refleksi bersama untuk mendiskusikan pengalaman dan pengetahuan baru yang diperoleh. Dokumentasi serta pelaporan. Mencatat semua aktivitas dan menyusun laporan yang mencakup sasaran, pelaksanaan, hasil, serta evaluasi dari program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian oleh dosen PGSD Universitas PGRI Delta dengan tema pengenalan budaya lokal melalui permainan tradisional dilaksanakan di SDN Sukorejo Buduran, Sidoarjo. Kegiatan dilaksanakan pada bulan April 2025 dengan sasaran siswa kelas 3 SDN Sukorejo. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa mengenai budaya lokal melalui permainan tradisional yang tentunya menarik untuk dimainkan, di mana tidak hanya siswa, tetapi juga orang dewasa sering menikmati permainan tradisional. Adapun bentuk kegiatan yang dilakukan dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2 Kegiatan Permainan Tradisional

No	Kegiatan	Penanggungjawab
1.	Pengenalan permainan tradisional	Tim
2	Praktik permainan lompat tali	Anggra Lita Sandra Dewi,M.Pd
3	Praktik permainan bola bekel	Ery Rahmawati,M.Pd
4	Praktik permainan dakon	Galuh Kartika Dewi,M.Pd
5	Kegiatan Evaluasi dan Refleksi	Tim

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan memberikan informasi melalui tayangan gambar dan video kepada siswa kelas 3 tentang berbagai jenis permainan tradisional, diantaranya lompat tali, bola bekel, dakon, gobak sodor, petak umpet, engklek, egrang, dan lain-lain. Sebagian siswa mengetahui permainan tradisional, namun Sebagian besar dari mereka belum pernah memainkan permainan tradisional. Sebagian besar siswa mengisi waktu luang mereka dengan permainan yang lebih modern seperti main game, *Play Station*, dan bermain *Hand Phone* (HP). Siswa tampak antusias ketika tim menjelaskan begbagai macam permainan tradisional, siswa tampak antusias mendengarkan dan mempunyai rasa ingin tahu dengan bertanya maupun menjawab pertanyaan.

Setelah siswa cukup paham berbagai macam permainan tradisional, tim pengabdian mengajak siswa untuk mempraktekkan secara langsung beberapa permainan tradisional. Siswa terbagi menjadi beberapa kelompok kecil dan dibimbing untuk memainkan permaian tradisional. Permaian pertama yang dimainkan adalah lompat tali, tim pengabdian menjelaskan aturan permainan dan memberikan contoh memainkannya. Sealnjutnya, setelah paham, siswa diberikan kesempatan untuk mencoba dan bermain secara bergantian.



Gambar 1. Mengenalkan permainan lompat tali

Dari hasil observasi, siswa terlihat antusias dan senang saat diajak untuk bermain lompat tali. Saat mencoba, awalnya siswa kesulitan untuk menggerakkan kaki melompat mengikuti irama tali, namun setelah beberapa kali dicoba siswa sudah terampil dalam memainkan lompat tali. Bahkan beberapa siswa tidak sabar menunggu giliran bermain dan sempat gaduh. Namun, tim mengingatkan kembali aturan dalam bermain. Sehingga permainan kembali kondusif dan berjalan dengan tertib.

Permainan tradisional kedua yang dipraktikkan adalah bola bekel. Alat permainan berupa 1 buah bola bekel dan 5 keping biji bekel. Dalam permainan ini, siswa diminta untuk melemparkan bola dan menyebar biji bekel, kemudian kembali menangkap bola dan mengambil keping biji satu persatu. Tim memberikan contoh dan diikuti siswa secara bergantian.



Gambar 2. Permainan bola bekel

Ada hambatan saat memainkan bola bekel, siswa kesulitan dalam menggenggam bola dan biji bekel karena tangan siswa yang masih kecil. Oleh karena itu, biji bekel dikurangi 1 menjadi 4 keping agar siswa lebih mudah dalam menggenggam dan mengambil biji bekel. Pertama kali memainkan bola bekel, siswa tampak kebingungan menganbil keping bekel karena siswa belum pernah memainkan permainan ini. Setelah dilatih beberapa kali, siswa mampu memainkan permainan ini dan terlihat bersemangat memainkan bola bekel.

Permainan ketiga yang dikenalkan adalah permainan congklak atau dakon. Alat yang dibutuhkan adalah papan dakon dan biji-bijian untuk dimasukkan dalam papan dakon. Tim memberikan contoh dan aturan dalam bermain dakon, siswa mendengarkan dengan seksama. Setelah siswa memahami cara bermain dakon, siswa diberi kesempatan untuk mencoba bermain dakon.



Gambar 3 Permainan Dakon

Dari hasil pengamatan, dalam bermain dakon, siswa tidak mengalami hambatan, siswa dengan mudah menerapkan aturan dan tata cara bermain dakon. Siswa terlihat senang dan bersemangat dalam membagi biji-bijian ke dalam papan lubang dakon. Siswa tampak antusias dan sabar dalam menunggu giliran bermain.

Kegiatan akhir yang dilakukan adalah evaluasi dan refleksi, tim memberikan pertanyaan terkait tiga permainan tradisional yang dilaksanakan. Sebagian besar siswa memahami aturan dalam bermain lompat tali, bola bekel, dan dakon. Siswa juga mampu mempraktikkan ketiga permainan tradisional dengan baik. Mereka juga menyukai ketiga permainan tradisional ini dan akan memainkan permainan ini saat ada waktu luang seperti ketika jam istirahat. Tim

memberikan apresiasi kepada siswa dengan memberikan *reward* kepada seluruh siswa yang telah mengikuti kegiatan ini dengan baik.



Gambar 4. Tim Pengabdian Dosen PGSD Universitas PGRI Delta dan Siswa Kelas 3

Manfaat dari permainan tradisional selain sebagai hiburan dan kerukunan antar teman, ada manfaat lain dalam ketiga permainan yang telah dimainkan. Manfaat lompat tali adalah melatih anak-anak dalam koordinasi motorik kasar dan keterampilan menyesuaikan lompatan dengan irama gerak tali. Bola bekel melatih motorik halus dan koordinasi antara mata dan gerakan tangan. Dakon memiliki manfaat untuk melatih motorik halus dan melatih kemampuan berpikir strategis. Oleh karena itu, diharapkan siswa dapat beralih ke permainan tradisional dan mengurangi siswa dalam bermain gadget.

Kegiatan pengabdian ini diharapkan memiliki jangka panjang, yaitu siswa dapat melanjutkan permainan tradisional ini dalam mengisi waktu luangnya baik di sekolah, di lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat. Selain itu diharapkan adanya kerjasama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat dalam mengenalkan permainan tradisional yang lainnya kepada anak-anak dalam rangka melestarikan budaya lokal.

KESIMPULAN

Pengenalan budaya lokal melalui permainan tradisional di SDN Sukorejo - Sidoarjo, Jawa Timur memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa. Permainan tradisional dapat menjadi media edukasi yang efektif untuk melestarikan dan mengenalkan budaya lokal kepada generasi muda. Nilai karakter merupakan suatu gagasan mendasar yang diterapkan dalam pemikiran individu untuk membuat aspek fisik, mental, dan etika menjadi lebih berarti dibandingkan sebelumnya serta mengurangi masalah moral.

Selain itu, permainan tradisional juga membantu mengembangkan keterampilan sosial, motorik, dan karakter pada anak-anak. Mengenalkan budaya lokal melalui permainan tradisional di SDN Sukorejo adalah keberhasilan dalam melestarikan permainan tradisional dan memberikan pemahaman tentang budaya lokal kepada siswa. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam bermain permainan tradisional,



serta juga berhasil dalam sosialisasi kepada pihak sekolah. Sehingga diharapkan memiliki jangka panjang serta dapat melanjutkan permainan tradisional ini dalam mengisi waktu luangnya baik di sekolah, di lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat.

DAFTAR RUJUKAN

- Jogen Boro et al. *IOSR Journal of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS)*. Volume 20 Issue 3 Ver. V1, March 2015: 87-91.
- Rosdiani (2012: 108). Rosdiani, D. (2012). *Dinamika olahraga dan pengembangan nilai*. Bandung: Alfabeta
- Ukasyah Q.A.P dan Irfansyah. *Jurnal Sositelknologi* Volume 14 No. 2, Agustus 2015: 124-140. *Identifikasi Faktor-Faktor Permainan Tradisional Bebentengan sebagai Basis Perancangan Game Pemicu Peningkatan Sistem Motorik Anak*. Bandung.
- William Tedi. *Sociologique* Volume 3 N0. 4, Desember 2015: 1-17. *Perubahan Jenis Permainan Tradisional menjadi permainan Modern Anak-Anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadu*. Pontianak