



PEMBINAAN PERMAINAN TRADITIONAL PADA SISWA HANDIL BAKTI

TRADITIONAL GAME DEVELOPMENT FOR HANDIL BAKTI STUDENTS

Andi Kasanrawali¹, Hengki^{2*}, Bonita Amaliah³, Endang Pratiwi⁴

¹Pendidikan Olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Kalimantan
Muhammad Arsad Al Banjari Banjarmasin

kasandrawali89@gmail.com

²Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Kalimantan
Muhammad Arsad Al Banjari Banjarmasin

hengkisakkai@yahoo.com

³ Pendidikan Olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Kalimantan
Muhammad Arsad Al Banjari Banjarmasin

bonitaamalia256@gmail.com

⁴Pendidikan Olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Kalimantan
Muhammad Arsad Al Banjari Banjarmasin

pratiwiendang@uniska-bjm.ac.id

*email Koresponden: kasandrawali89@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.62567/micjo.v2i1.343>

Submitted: 03/12/24

Article info:
Accepted: 06/01/25

Published: 30/01/25

Abstract

Traditional games are recreational or entertainment activities that have existed and been played by people since ancient times. This game is usually passed down from one generation to the next and is an integral part of the cultural life of a community. In contrast to modern games which may involve sophisticated technology or equipment, traditional games often use simple tools or objects that were available around the community at that time. Local games refer to various types of games that grow and develop in a particular area or community. These games often reflect the culture, traditions and values that exist in local communities. The aim of developing traditional games for SDN Handil Bakti students is to overcome the main challenge, namely the students' lack of interest and knowledge of traditional games. By providing education about the cultural values of traditional games and holding demonstrations of traditional games, this can become a bridge to build a sense of pride in local culture, and can understand and appreciate the uniqueness of Indonesian traditional culture, thereby growing children's interest in traditional games and maintaining the preservation of traditional games. Indonesia.

The success of coaching shows that students feel significant benefits from this activity. Before the training, some students felt that the coaching was only moderately useful, while most found it very useful. After the activity was completed, almost all students felt that this coaching was very beneficial for them, both in terms of skills, knowledge and cultural understanding. 70% of students found this activity very useful, with 85% of students experiencing significant benefits after participating in the training.

Keywords : Traditional Games, Engkrang, Jump Rope, Bakiak

Abstrak

Permainan tradisional adalah aktivitas rekreasi atau hiburan yang telah ada dan dimainkan oleh masyarakat sejak zaman dahulu. Permainan ini biasanya diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya dan merupakan bagian integral dari kehidupan budaya suatu komunitas. Berbeda dengan permainan modern yang mungkin melibatkan teknologi atau peralatan canggih, permainan tradisional seringkali menggunakan alat atau benda sederhana yang tersedia di sekitar masyarakat pada masa tersebut. Permainan lokal merujuk kepada berbagai jenis permainan yang tumbuh dan berkembang di suatu daerah atau komunitas tertentu. Permainan ini sering kali mencerminkan budaya, tradisi, dan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat setempat. Pembinaan permainan tradisional pada siswa SDN Handil Bakti, bertujuan untuk dapat mengatasi tantangan utama, yaitu kurangnya minat dan pengetahuan siswa terhadap permainan tradisional. Dengan Pemberian edukasi tentang nilai-nilai budaya permainan tradisional serta penyelenggaraan demonstrasi permainan tradisional sehingga dapat menjadi jembatan untuk membangun rasa bangga terhadap budaya lokal, dan dapat memahami dan menghargai keunikan budaya tradisional Indonesia sehingga menumbuhkan minat anak-anak pada permainan tradisional dan mempertahankan kelestarian permainan tradisional Indonesia. Keberhasilan pembinaan menunjukkan bahwa siswa merasakan manfaat yang signifikan dari kegiatan ini. Sebelum pelatihan, beberapa siswa merasa bahwa pembinaan ini hanya cukup bermanfaat, sementara sebagian besar merasa sangat bermanfaat. Setelah kegiatan selesai, hampir seluruh siswa merasa bahwa pembinaan ini sangat bermanfaat bagi mereka, baik dari segi keterampilan, pengetahuan, maupun pemahaman budaya. 70% siswa merasa kegiatan ini sangat bermanfaat, dengan 85% siswa merasakan manfaat yang signifikan setelah mengikuti pelatihan.

Kata Kunci : Permainan tradisional, engkrang, lompat tali, bakiak

1. PENDAHULUAN

Indonesia, sebagai negara yang kaya akan keragaman budaya, tidak hanya menciptakan identitas nasional yang unik tetapi juga mempersembahkan warisan olahraga tradisional yang beragam. Kalimantan Selatan (Kalsel) merupakan salah satu wilayah di Indonesia yang masih mempertahankan warisan permainan tradisional, seperti Balogo, Behadang, Egrang, Lompat Tali Dan Bakiak, permainan tradisional ini merupakan aktivitas rekreasi yang telah dimainkan oleh masyarakat sejak zaman dahulu dan mengandung nilai-nilai budaya yang bermanfaat bagi pengembangan keterampilan fisik, mental, dan sosial anak-anak (Mulyana, 2019).

Namun, perkembangan teknologi dan globalisasi yang pesat telah membawa dampak signifikan pada gaya hidup, termasuk di kalangan anak-anak. Di era digital ini, gadget seperti

ponsel pintar, tablet, dan perangkat elektronik lainnya telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari anak-anak. Observasi yang dilakukan di SDN Handil Bakti menunjukkan bahwa anak-anak lebih tertarik pada permainan modern yang melibatkan teknologi dibandingkan permainan tradisional. Hal ini mengakibatkan rendahnya minat dan partisipasi mereka dalam permainan tradisional, serta kurangnya pengetahuan tentang nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Urgensi kegiatan pengabdian ini menjadi semakin jelas ketika melihat dampak negatif dari dominasi gadget terhadap kesehatan fisik dan keterampilan sosial anak-anak. Anak-anak yang terlalu banyak bermain gadget cenderung kurang aktif secara fisik, kurang terlibat dalam interaksi sosial, dan kehilangan koneksi dengan warisan budaya tradisional. Oleh karena itu, diperlukan tindakan solutif untuk mengatasi tantangan ini melalui pengabdian berbasis penelitian (riset).

Pengabdian kepada masyarakat merupakan bentuk kontribusi positif dalam mengembangkan potensi lokal dan memperkuat ikatan sosial di antara anggota masyarakat. Dalam konteks ini, pembinaan permainan tradisional di SDN Handil Bakti menjadi sangat penting. Kegiatan ini tidak hanya memupuk tradisi dan budaya setempat, tetapi juga membantu dalam pembentukan karakter dan keterampilan anak-anak. Melalui pengabdian ini, diharapkan dapat diciptakan keseimbangan yang sehat antara teknologi dan tradisi, serta meningkatkan apresiasi anak-anak terhadap nilai-nilai budaya lokal.

Tujuan dari kegiatan pengabdian berbasis riset ini adalah untuk meningkatkan minat dan pengetahuan siswa SDN Handil Bakti terhadap permainan tradisional. Kegiatan ini melibatkan edukasi tentang nilai-nilai budaya permainan tradisional dan penyelenggaraan sesi demonstrasi yang melibatkan partisipasi langsung siswa. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat memahami makna dan keunikan permainan tradisional, meningkatkan keterampilan fisik, mental, dan sosial mereka, serta mengurangi ketergantungan pada gadget.

Kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat menjadi jembatan untuk membangun rasa bangga terhadap budaya lokal dan mempertahankan kelestarian permainan tradisional Indonesia. Melalui pendekatan edukatif dan partisipatif, diharapkan permainan tradisional dapat kembali diminati dan dipraktikkan oleh generasi muda, sehingga warisan budaya ini dapat terus dilestarikan.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk memecahkan masalah dan menganalisis keberhasilan program pengabdian ini mencakup beberapa langkah yang terinci. Pertama-tama, identifikasi masalah dilakukan dengan melakukan studi pendahuluan dan diskusi dengan pihak terkait seperti sekolah dan komunitas lokal. Fokus utama identifikasi adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya lokal. Setelah masalah teridentifikasi dengan jelas, langkah selanjutnya adalah perencanaan tindakan korektif.

Perencanaan ini mencakup dua komponen utama: edukasi tentang nilai-nilai budaya lokal melalui pengembangan materi yang relevan dan menarik bagi siswa, serta pelaksanaan program kegiatan permainan tradisional untuk memperkenalkan dan mempromosikan kegiatan yang mewakili warisan budaya mereka. Implementasi dilakukan di SDN Handil Bakti, dengan mengikutsertakan 20 siswa yang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler sebagai subjek utama dari program ini.

Untuk mengukur efektivitas program, metode pengumpulan data yang digunakan mencakup survei sebelum dan sesudah kegiatan untuk menilai pengetahuan awal dan akhir siswa tentang budaya lokal, observasi terhadap partisipasi siswa dalam kegiatan, dan

wawancara untuk mendapatkan pandangan dari siswa. Jenis data yang dikumpulkan meliputi hasil survei, data observasi partisipasi, dan tanggapan kualitatif dari berbagai pihak terlibat.

Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil survei sebelum dan sesudah kegiatan untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa serta mengevaluasi tingkat partisipasi mereka dalam kegiatan permainan tradisional. Selain itu, respons dari siswa, guru, dan mitra juga dievaluasi untuk menentukan dampak dan efektivitas program secara keseluruhan. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk menyusun laporan evaluasi yang mendalam, yang mencakup temuan utama, kesimpulan, serta rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut atau perbaikan program di masa depan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama pelaksanaan program, terjadi peningkatan signifikan dalam minat siswa terhadap permainan tradisional seperti Egrang, Lompat Tali Dan Bakiak. Survei sebelum dan sesudah program menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai menunjukkan minat yang lebih besar dalam berpartisipasi dalam permainan tradisional setelah mengikuti edukasi dan demonstrasi yang diselenggarakan. Hasil tes pengetahuan juga menunjukkan peningkatan dalam pemahaman mereka tentang nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan-permainan tersebut.

Siswa yang awalnya kurang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler, terutama yang terkait dengan permainan tradisional, mulai menunjukkan partisipasi yang lebih aktif. Observasi lapangan mengindikasikan bahwa setelah mendapatkan pengenalan yang lebih mendalam terhadap permainan tradisional, siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam sesi-sesi bermain dan latihan.

Guru-guru dan mitra sekolah memberikan dukungan yang sangat positif terhadap program ini. Mereka melaporkan bahwa siswa menunjukkan perubahan positif dalam sikap terhadap warisan budaya lokal, seperti lebih menghargai nilai-nilai tradisional dan bersemangat untuk mempraktikkan permainan-permainan tersebut di luar jam pelajaran.

Hasil-hasil di atas menunjukkan bahwa program pembinaan permainan tradisional pada siswa SDN Handil Bakti berhasil mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan pada pendahuluan. Edukasi yang diberikan berhasil merangsang minat siswa terhadap warisan budaya lokal dan meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Partisipasi yang lebih aktif dari siswa juga mengindikasikan bahwa program ini berhasil membangkitkan kembali minat terhadap permainan tradisional yang sebelumnya mulai terlupakan.

Dukungan yang kuat dari guru-guru dan mitra sekolah juga menjadi faktor kunci dalam keberhasilan program ini. Dengan menyediakan waktu dan tempat yang sesuai, serta memberikan masukan dan evaluasi yang konstruktif, mereka berperan penting dalam memastikan kelancaran dan efektivitas pelaksanaan program.

Namun demikian, beberapa tantangan masih perlu diperhatikan untuk perbaikan di masa depan. Misalnya, integrasi yang lebih dalam dengan kurikulum sekolah dan pengembangan strategi untuk menjaga keberlanjutan minat siswa dalam jangka panjang.

Secara keseluruhan, program pembinaan permainan tradisional ini berhasil tidak hanya dalam mencapai tujuan edukatifnya tetapi juga dalam membangun kesadaran akan pentingnya mempertahankan dan menghargai warisan budaya lokal. Langkah-langkah selanjutnya dapat

difokuskan pada upaya untuk memperluas dampak positif program ini ke seluruh komunitas sekolah dan masyarakat setempat.

4. KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat untuk pembinaan permainan tradisional pada siswa SDN Handil Bakti telah mencapai hasil yang signifikan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaannya, program ini berhasil merangsang minat siswa terhadap permainan tradisional seperti balogo, behadang, egrang, lompat tali dan bakiak. Siswa yang awalnya kurang tertarik atau memiliki pengetahuan terbatas tentang permainan-permainan tradisional ini mulai menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan. Hal ini menunjukkan adanya perubahan positif dalam sikap siswa terhadap warisan budaya lokal, serta peningkatan pemahaman mereka akan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tersebut.

Dukungan yang kuat dari guru-guru dan mitra sekolah juga berperan penting dalam kesuksesan program ini. Mereka tidak hanya menyediakan fasilitas dan waktu yang diperlukan untuk pelaksanaan kegiatan, tetapi juga aktif memberikan masukan dan evaluasi yang konstruktif. Interaksi antara siswa dengan guru dan mitra sekolah juga meningkat, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dalam memperkuat hubungan antargenerasi serta mempertahankan nilai-nilai tradisional.

Perlu dilakukan pengembangan terus-menerus terhadap materi dan metode pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa minat siswa terhadap permainan tradisional tetap terjaga dan meningkat seiring waktu. Pelatihan tambahan bagi guru dan staf sekolah juga dapat memberikan mereka keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mendukung keberlanjutan program ini. Kolaborasi yang lebih erat dengan pihak eksternal seperti komunitas lokal, tokoh budaya, dan lembaga pemerintah juga dapat memperkuat dukungan dan partisipasi dalam kegiatan pembinaan permainan tradisional ini. Dengan demikian, program dapat terus berkontribusi dalam melestarikan dan memperkaya warisan budaya lokal serta membangun keterampilan dan nilai-nilai positif pada generasi muda.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.
- Kurniati, E. (2016). Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. *Kencana*.
- MR, M. H. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1-15.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). Permainan tradisional. *Salam Insan Mulia*.
- Murtafiatun. (2018). *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara*, Yogyakarta: C-Klik Media.
- Salim, Umar. (2012). *Tradisi Permainan Rakyat di Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Yudiwinata, H. P. (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Paradigma*, 2(3).
- Yulita, R. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.