

Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa

Irma Erika Herawati^{1,*}, Bayu Ningrat¹, Afriani Ratna Puspita¹, Karlina Yulia¹, N. Kintan Marliana¹, Fira Mozza Octora², Krisdi Yundina², Nurkholis Daud²

¹Jurusan Farmasi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas al-ghifari, Bandung, Jawa Barat, Indonesia

²Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas al-ghifari, Bandung, Jawa Barat, Indonesia

*Corresponding author

E-mail: irmaerikaherawati@unfari.ac.id

ABSTRAK

Permainan tradisional di Indonesia lahir dan berkembang dari budaya daerah yang menjadi ciri khas bagi kebudayaan setempat. Di masa pandemi Covid-19 saat ini, perubahan terjadi di semua sektor baik ekonomi maupun pendidikan. Proses pembelajaran berbasis daring selama pandemi Covid-19 menimbulkan berbagai permasalahan bagi anak dan keluarganya, khususnya siswa sekolah dasar. Adanya pembatasan sosial menimbulkan rasa jenuh sehingga intensitas penggunaan handphone sebagai media bermain dan hiburan semakin meningkat. Dampak yang dikhawatirkan dari kondisi ini adalah keberadaan permainan tradisional menjadi tergusur. Berbagai kalangan termasuk anak-anak dan generasi muda sudah tidak lagi mengenal permainan tradisional di daerahnya. Kegiatan pengabdian ini bertujuan melestarikan permainan tradisional di masyarakat Desa Kumpay. Upaya pelestarian permainan tradisional dilakukan melalui sosialisasi dan pengenalan permainan tradisional pada anak-anak. Jenis permainan yang dilakukan adalah boy-boyan, ucing sendal, ucing 25, balap karung dan balap kelereng. Kegiatan ini diharapkan anak-anak tidak lagi kecanduan dengan game online yang terbukti memiliki dampak buruk terhadap kesehatan. Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa anak-anak ternyata sangat antusias untuk melestarikan permainan tradisional sebagai warisan dari nenek moyang terdahulu.

Kata kunci: pelestarian, permainan tradisional, pengabdian, covid-19

ABSTRACT

Traditional games in Indonesia were born and developed from regional culture which is a characteristic of local culture. During the current Covid-19 pandemic, changes are occurring in all sectors, both the economy and education. The online-based learning process during the Covid-19 pandemic has caused various problems for children and their families, especially elementary school students. The existence of social restrictions creates a sense of saturation so that the intensity of using mobile phones as a medium for playing and entertainment is increasing. The feared impact of this condition is that the existence of traditional games will be displaced. Various groups including children and the younger generation are no longer familiar with traditional games in their area. This service activity aims to preserve traditional games in the Kumpay village community. Efforts to preserve traditional games are carried out through socialization and introduction of traditional games to children. The kind of games that are practiced are boy-boyan, ucing sendal, ucing25, balap karung, and balap kelereng. This activity is hoped that children will no longer be addicted to online games which are proven to have a negative impact on health. Based on the results of the activities carried out, it can be concluded that the children were very enthusiastic about preserving traditional games as a legacy from their ancestors.

Keywords: preservation, traditional games, community dedication, covid-19

PENDAHULUAN

Di Indonesia permainan tradisional menjadi ciri khas bagi kebudayaan setempat. Kekayaan budaya di Indonesia dilahirkan melalui proses pewarisan kebudayaan dari generasi ke generasi yang dilakukan secara lisan maupun perilaku. Diantara permainan yang ada, terdapat bentuk permainan yang mengandung edukasi di dalamnya. Permainan tradisional menjadi media pembelajaran yang edukatif bersifat natural yang tumbuh dan berkembang sejak lama dengan menghubungkan secara sinergis antara akar kebudayaan dan alam. Namun demikian di masa pandemi Covid-19 saat ini, perubahan terjadi di semua sektor baik ekonomi maupun pendidikan. Proses pembelajaran daring terbukti menimbulkan berbagai masalah, antara lain: 1) rasa jenuh karena tidak bebas bertemu teman, 2) rasa tertekan karena tidak mampu menyelesaikan tugas sekolah serta sering kena marah orang tua, dan

masih banyak permasalahan yang timbul. Bagi anak, umumnya bermain dengan handphone merupakan solusi utama untuk mengatasi permasalahan yang di alami. Sebagian besar anak – anak menggunakan handphone untuk bermain game dari pada menggunakan untuk hal lain. Sehingga penggunaan handphone pada anak memerlukan pengawasan dari orang tua (Bektiarso et al, 2021).

Saat ini permainan tradisional kian terpinggirkan sebagai konsekuensi kemajuan teknologi sehingga generasi muda lebih menggandrungi permainan modern yang berbasis pada gadget seperti game online. Permainan tradisional menjadi ciri khas di setiap wilayah Indonesia. Namun, tantangan saat ini dari permainan tradisional di Indonesia, khususnya yang ada di Jawa Barat secara eksternal adalah tergerusnya eksistensi permainan tradisional oleh efek dari globalisasi budaya dan kemajuan teknologi. Anak-anak lebih menikmati permainan yang berbasis pada gawai atau digital dibandingkan dengan permainan tradisional yang berbasis pada penggunaan alat-alat yang disediakan alam. Secara internal, terbatasnya perkembangan dari permainan tradisional ini disebabkan oleh minimnya media dan sumber referensi. Selain itu, terbatasnya lahan permainan yang diakibatkan oleh beralihnya lapangan dan lahan kosong menjadi bangunan. Permainan tradisional berkembang secara turun temurun sebagai warisan nenek moyang tanpa diiringi oleh pencatatan dan bentuk dokumentasi lainnya. Hal-hal tersebut di atas membuat asingnya permainan tradisional di kalangan anak-anak baik dari aspek pengetahuan maupun praktiknya yang dikhawatirkan hilangnya warisan budaya masyarakat Jawa Barat yang sarat akan nilai-nilai kearifan lokal (Dermawan, 2020).

Berdasarkan latar belakang di atas maka perlu diadakan kegiatan pengabdian masyarakat dalam rangka melestarikan permainan tradisional. Kegiatan ini berisi sebuah ajakan dengan tahapan sosialisasi dan edukasi kepada masyarakat untuk kembali membudayakan permainan tradisional dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari kegiatan ini adalah mengenalkan kembali permainan tradisional masyarakat Jawa Barat agar tidak punah dan memberikan pemahaman mengenai nilai-nilai yang terkandung di dalamnya terhadap kelompok masyarakat, khususnya anak - anak sehingga mereka dapat ikut serta dalam menjaga dan melestarikan permainan tradisional masyarakat Jawa Barat (Dermawan, 2020). Untuk mencapai tujuan tersebut, maka kegiatan pengabdian pada masyarakat dilakukan sebagai wadah untuk meningkatkan kesadaran dalam upaya melestarikan permainan tradisional.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan di Desa Kumpay, Kecamatan Jalancagak, Kabupaten Subang, Jawa Barat. Sasaran pelaksanaan yaitu anak-anak di Desa Kumpay dan siswa SDN Kumpay. Metode yang digunakan dalam pemecahan masalah di masyarakat adalah melalui kegiatan sosialisasi dan edukasi. Sebelum melakukan kegiatan ini terlebih dahulu dilakukan analisis situasi terkait dengan masalah yang dihadapi oleh masyarakat desa. Setelah dilakukan analisis situasi kemudian dirancang metode pemecahan masalah yang akan ditawarkan. Berdasarkan analisis situasi dapat diketahui bahwa anak-anak jarang sekali melakukan permainan tradisional. Selain itu banyak diantara mereka yang kecanduan game online sehingga mengganggu kesehatan serta menurunkan prestasi belajarnya di sekolah.

Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah gerakan untuk melestarikan permainan tradisional. Pada tahap pertama dilakukan sosialisasi kepada masyarakat terkait dengan manfaat dan makna di balik permainan tradisional. Pada tahap kedua adalah dengan pemberian edukasi terhadap masyarakat. Kegiatan edukasi dirancang dalam bentuk perlombaan agar terlihat menarik sehingga anak-anak mau ikut serta dalam kegiatan tersebut. Setelah kegiatan ini diharapkan anak-anak di Desa Kumpay tidak lagi kecanduan game online serta permainan tradisional yang kaya manfaat dan nilai nilai edukasi dapat terus lestari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dua kali pertemuan dalam satu bulan. Jumlah mahasiswa yang tergabung dalam kegiatan tersebut sebanyak 7 mahasiswa. Kegiatan tersebut terdiri dari beberapa rangkaian kegiatan salah satunya adalah upaya pelestarian permainan tradisional di masyarakat Desa Kumpay, Kecamatan Jalancagak, Kabupaten Subang. Upaya pelestarian permainan tradisional dilakukan dengan beberapa tahapan. Pada tahapan pertama dilakukan sosialisasi tentang manfaat permainan tradisional serta bahayanya permainan game online. Pada tahap selanjutnya anak-anak diberi pengetahuan tentang jenis-jenis permainan tradisional dan cara memainkannya. Setelah diberi tahu aturan main selanjutnya permainan di praktikan dan diadakan perlombaan permainan tradisional baik secara individu maupun secara kelompok. Pada tahap ini kegiatan edukasi secara tidak langsung telah dilaksanakan. Tim pengabdian yang bertugas memandu jalannya acara tidak henti-hentinya memberikan orasi tentang manfaat permainan tradisional. Jenis permainan yang dilakukan adalah boy-boyan, ucing sendal, dan ucing 25. Jenis permainan yang diperlombakan adalah balap

karung dan balap kelereng. Berbagai macam jenis permainan di atas diperkenalkan kembali kepada masyarakat terutama pada anak-anak, permainan tersebut memiliki makna filosofis dan nilai-nilai kebersamaan yang harus selalu dijunjung tinggi sebagai sarana pemersatu bangsa (Widodo, 2020). Pada pertemuan pertama anak-anak berkumpul di pekarangan posko tim pengabdian dengan lokasi yang cukup luas. Sebelum memulai permainan tim pengabdian melakukan simulasi terkait dengan aturan main permainan, mengingat tidak semua anak-anak di desa tersebut memahami aturan main masing - masing permainan (Widodo, 2020).



Gambar 1. Permainan Boy-boyan

Permainan boy-boyan merupakan permainan yang dimainkan dua kelompok. Anak-anak yang ikut serta dibagi dua kelompok yaitu kelompok pemain dan penjaga. Permainan ini diawali dengan menyusun ke atas beberapa pecahan genting. Kelompok yang bermain harus melempar tumpukan genting sampai rubuh dari jarak yang telah ditentukan. Anak-anak yang bermain harus lari menghindari lemparan bola dan mencuri kesempatan untuk menumpuk kembali genting yang berserakan. Tugas kelompok yang berjaga yaitu memburu anak-anak dari kelompok lawan dengan melempar bola terkena anggota badan. Manfaat dasar dari permainan boy-boyan adalah menggelinding bola, berlari, dan melempar bola. Diharapkan dapat melatih cara berpikir anak, kreatifitas, kerjasama dan menambah motivasi pada anak (Setyawan, 2016).



Gambar 2. Permainan Ucing Sendal

Permainan ucing sendal merupakan permainan di mana penjaga berdiri di atas lingkaran untuk menjaga sendal agar tidak ada pemain lain yang mengambilnya. Pada saat sendal berhasil di ambil oleh semua pemain, penjaga harus mencari sendal yang disembunyikan oleh pemain lain. Dalam permainan ini diharapkan dapat melatih ketangkasan dan kelincahan anak.



Gambar 3. Permainan Ucing 25

Permainan ucing 25 pada dasarnya sama dengan permainan petak umpet. Namun yang membedakan penjaga harus mengitung sampai 25 dan setiap penjaga menemukan pemain lain harus berteriak "dua lima". Tugas pemain adalah membebaskan pemain lain yang tertangkap dengan masuk kedalam pos penjaga tanpa ketahuan oleh penjaga. Permainan ini diharapkan dapat meningkatkan daya ingat, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan mengembangkan kemampuan sosial (Mbadhi et al, 2018).



Gambar 4. Permainan Balap Kelereng

Antusiasme anak-anak dalam mengikuti lomba balap kelereng sangat baik. Balap kelereng diperlombakan dengan alasan balap kelereng dapat mengajarkan ketangkasan, kejujuran, ketenangan dan konsentrasi. Permainan ini mengandung makna jika kita mempunyai tujuan yang baik maka fokus saja, jalan terus, jangan lagi menghiraukan godaan yang ada di sekitar.



Gambar 5. Permainan Balap Karung

Balap karung mengandung nilai historis yang tinggi. Karung mengingatkan generasi muda dengan pakaian yang dipakai orang tua dulu pada zaman penjajahan Jepang. Sejarah telah menulis bahwa penderitaan rakyat pada zaman penjajahan Jepang sangat berat baik dari segi sosial, politik dan ekonomi. Orang tua dulu pada zaman Jepang tidak mampu membeli kain sebagai pakaian, hingga akhirnya “karung goni” yang dipakai sebagai pakaian sehari-hari. Untuk mengingatkan generasi muda akan penderitaan dan perjuangan orang tua terhadap penjajah Jepang maka dibuatlah permainan balap karung tersebut. Balap karung selain mengandung nilai historis dan perjuangan juga mengandung nilai-nilai yang dapat diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari, seperti ketangkasan, konsentrasi dan ketangguhan. Melalui permainan tersebut dapat diambil makna bahwa kekuatan fisik harus diimbangi dengan keterampilan yang baik agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan (Widodo, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat efektif dalam mendidik anak-anak agar mudah bersosialisasi. Anak-anak ternyata sangat antusias untuk melestarikan permainan tradisional sebagai warisan dari nenek moyang terdahulu. Mereka menyadari bahwa game online yang telah membuat kecanduan memiliki dampak yang sangat buruk dari segi kesehatan maupun perkembangan psikologis.

SARAN

Bagi masyarakat yang memiliki anak usia remaja hendaknya selalu mengawasi anak-anaknya agar sering melakukan kegiatan yang membutuhkan aktivitas fisik seperti permainan tradisional agar tidak kecanduan dengan game online.

Bagi mahasiswa hendaknya kegiatan ini menjadi ajang untuk bersosialisasi dengan masyarakat, menghargai perbedaan dalam masyarakat yang mejemuk.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada masyarakat Desa Kumpay yang telah memberi dukungan terhadap keberhasilan pengabdian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Ari Setyawan. 2016. Penggunaan Permainan Boy-Boyan Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Masyithoh Toboyo. Skripsi. FIP. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arif Widodo, Muhammad Tahir, Mohammad Archi Maulida, Deni Sutisna, Muhammad Sobri, Muhammad Syazali, Radiusman. 2020. Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Melalui

- Kegiatan Kemah Bakti Masyarakat. Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Vol 8, No.2, Juni 2020: 257-264.
- Singgih Bektiarso, Sudarti, Yushardi. 2021. Sosialisasi Permainan Tradisional Dalam Upaya Mengembangkan Karakter Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. Sinar Sang Surya (Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat) Vol. 5, No. 1, Hal. 42 – 51.
- Windy Dermawan, Chandra Purnama, Emil Mahyudin. 2020. Penguatan “Kaulinan Barudak Sunda” sebagai permainan tradisional di Kecamatan Jatinangor. JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat) 7 (1), 2020, 1-15.
- Valentina Mbadhi, Maria Finsensia Ansel, Agustina Pali. 2018. Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet Terhadap Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. Journal of Elementary School (JOES)1(2):103-112