



# PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL DI TENGAH PEMBELAJARAN ONLINE

Femberianus S. Tanggur<sup>a</sup>, Roswita L. Nahak<sup>b</sup>, Vera Rosalina Bulu<sup>c</sup> Selfiana T. Ndapa Lawa<sup>d</sup>  
John Enstein<sup>e</sup> Ayen Sada<sup>f</sup> Ayu Ledo Dabbo<sup>g</sup>

<sup>abefg</sup>Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Citra Bangsa Kupang, NTT <sup>d</sup>Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Citra Bangsa, Kupang, NTT  
<sup>e</sup>Prodi Pendidikan Informatika, Universitas Citra Bangsa, Kupang, NTT

<sup>a</sup>[Febrian.barca46@gmail.com](mailto:Febrian.barca46@gmail.com), <sup>b</sup>[proswitaliobanahak@gmail.com](mailto:proswitaliobanahak@gmail.com), <sup>c</sup>[veraros0451@gmail.com](mailto:veraros0451@gmail.com),  
<sup>d</sup>[selfiananlaw2207@gmail.com](mailto:selfiananlaw2207@gmail.com) <sup>e</sup>[enstein\\_j17@yahoo.com](mailto:enstein_j17@yahoo.com)

## Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan melestarikan permainan tradisional di tengah pembelajaran online, melakukan sosialisasi kepada pihak sekolah dan melaksanakan praktik permainan tradisional kepada siswa dari tanggal 24 Mei 2021 – 28 Mei 2021. Pada hari terakhir dilakukan penyerahan alat permainan tradisional kepada sekolah. Tujuan kegiatan ini dapat dicapai dengan baik dan dapat dilihat dari pemahaman dan keterampilan siswa dalam mempraktekkan permainan tradisional.

**Kata Kunci** : Permainan Tradisional, Pembelajaran online.

## Abstract

This community service activity aims to preserve traditional games in the midst of online learning, socializing to the school and carrying out traditional game practices to students from May 24, 2021 to May 28, 2021. On the last day, the handover of traditional gaming tools to the school. The purpose of this activity can be achieved well and can be seen from the understanding and skills of students in practicing traditional games.

**Keywords**: Traditional Games, Online Learning.

## PENDAHULUAN

Dunia dengan cepat berubah sejak terciptanya teknologi-teknologi modern. Perubahan tersebut tentu sudah banyak dirasakan oleh negara asal pencipta teknologi. Kini, teknologi tersebut sedikit banyak memberikan perubahan terhadap kehidupan sehari-hari kita. Generasi yang lahir pada tahun 2010-an adalah generasi yang langsung berhadapan dengan teknologi modern. Itu juga berarti orangtua mereka adalah orangtua yang menggunakan teknologi untuk mendidik anak-anak mereka. Perubahan seperti apa yang terlihat dalam masyarakat saat ini?

Satu hal yang paling terlihat dari masuknya teknologi adalah mudahnya permainan tradisional, khususnya di kota-kota besar. Baik orang tua dan anak sepertinya enggan untuk bersentuhan dengan permainan tradisional. Bagi sebagian besar orangtua, memberikan gadget lebih simple daripada harus mengajak anak bermain di taman. Bagi anak-anak yang memang tidak dikenalkan dengan permainan tradisional sejak dini, mereka akan merasa asing dengan permainan tradisional. Karena permainan digital memang terlihat lebih menarik, pada akhirnya mereka pun enggan memainkan permainan tradisional.

Anak-anak membutuhkan stimulan yang komprehensif dan sesuai dengan tahap perkembangannya, baik secara kognitif, bahasa, fisik motorik, maupun sosial emosional. Kebutuhan dalam tiap tahap perkembangan tersebut dapat dipenuhi, salah satunya melalui aktivitas bermain dan media permainan. Selanjutnya, seluruh tahapan perkembangan anak dapat berfungsi dan berkembang dengan baik melalui kegiatan bermain serta hasil dari perkembangan yang baik tersebut akan muncul dan terlihat pada saat si anak menginjak masa remaja (Khasanah, 2011). Hal ini dapat menjelaskan mengenai pentingnya aktivitas bermain pada anak-anak.

Sayangnya, perubahan zaman membuat keberadaan anak yang melakukan aktivitas bermain bersama teman sebayanya secara langsung semakin

sulit dijumpai. Seringkali anak lebih memilih untuk menghabiskan waktu di dalam rumah, yakni dengan menggunakan gawai untuk bermain, mencari informasi, maupun berinteraksi dengan orang lain melalui internet. Hal ini diperjelas oleh Suyami (dalam Wahyuni, 2009), bahwa permainan modern memang bersifat personal, di mana anak bermain sendiri, tidak berinteraksi sosial dan tidak terlibat secara emosional dengan teman-temannya. Hal ini akan turut berpengaruh pada perkembangan anak, terutama aspek perkembangan sosial mereka.

Berbagai survei telah menunjukkan tingginya tingkat pemakaian gawai pada anak di Indonesia. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengemukakan bahwa terdapat 768.000 pengguna internet yang berusia 10-14 tahun ([www.viva.co.id](http://www.viva.co.id), 2016). Rata-rata anak berusia 2-12 tahun menghabiskan proporsi terbesar dari waktu penggunaan perangkat mereka dengan bermain games, di mana kelompok usia ini rata-rata memainkan 5 games per hari serta menghabiskan waktu kurang lebih dua jam untuk bermain games ([www.internetsehat.id](http://www.internetsehat.id), 2015).

Menurut M.Zaini Alif, di situsnya [ciburial.desa.id](http://ciburial.desa.id), ada setidaknya 1.000 lebih permainan tradisional yang tersebar dari Sabang – Merauke. Kini, jumlah yang tercatat hanya sekitar 20% yang masih aktif dan dimainkan di daerah pedesaan. Sebagian besar orangtua yang memiliki anak usia 0 – 8 tahun juga mengungkapkan bahwa mereka lebih senang mengenalkan permainan digital daripada permainan tradisional. Hampir semua orangtua mengungkapkan alasan yang sama, yaitu permainan digital, game online, memang lebih praktis.

Permasalahannya adalah bukan kita tidak ingin menerima kemajuan teknologi yang terjadi saat ini. Namun perlu kita menyadari bahwa, kemauan teknologi tidak seluruhnya membawa dampak positif bagi kita namun juga membawa dampak negatif yang tanpa kita sadari, hal ini tentu cukup mengkhawatirkan bagi kita, terutama bagi anak-anak yang sedang mengalami fase perkembangan. Saat ini berbagai macam permainan modern telah mudah kita dapatkan, baik secara *online* ataupun *offline* dan sangat mudah untuk diakses oleh anak-anak, dan tidak sedikit orang tua yang membiarkannya bahkan ada pula orang tua yang memfasilitasi di rumah, dengan alasan sebagai hiburan anak ketika anak-anak berada di rumah. Selain disediakan di rumah, banyak juga orang-orang yang membuka usaha game seperti playstation, game online, dan lain-lain.

Apabila hal ini berjalan tanpa adanya pengawasan dari orang tua tentu cukup berbahaya bagi perkembangan anak. Karena dengan permainan-permainan modern secara tidak sadar kita menjerumuskan anak ke hal yang bisa berdampak negatif. Seperti misalnya anak sulit untuk bersosialisasi, karena anak hanya selalu berinteraksi dengan permainan modern, dimana permainan-permainan modern saat ini biasanya hanya dilakukan sendiri tanpa adanya interaksi dengan orang lain. Selain itu pula anak akan menjadi pasif dalam kehidupan nyata, ketika anak-anak yang sudah kecanduan terhadap game maka cenderung anak akan pasif dalam kehidupan nyata, lebih memilih berdiam diri di rumah sambil bermain game, dibandingkan bermain dengan teman-temannya.

Segera setelah proses pembelajaran daring selama 1 tahun siswa disibukan dgn kegiatan pembelajaran online dan berbasis aplikasi digital seperti HP, Tidak bisa dipungkiri pengaruh penggunaan perangkat pembelajaran berbasis digital dapat mempengaruhi sikap ketergantungan teknologi pada siswa.

---

## 2. METODE ABDIMAS

Kegiatan ini dilaksanakan di SDI Oebufu dari tanggal 24 Mei 2021 – 28 Mei 2021. Adapun Peserta yang menjadi sasaran

dalam kegiatan ini yaitu 5 guru dan 41 peserta didik. Prosedur pelaksanaan kegiatan yaitu pengurusan perijinan di kampus dan di sekolah, Tim pengabdian melakukan sosialisasi kepada pihak sekolah dan melaksanakan praktik permainan tradisional kepada siswa serta penyerahan permainan tradisional. Keberhasilan kegiatan ini dilihat dari pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam mempraktekkan permainan tradisional.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan melestarikan permainan tradisional di tengah pembelajaran online. Peserta yang menjadi sasaran dalam kegiatan ini yaitu 5 guru dan 41 peserta didik. Kegiatan ini berlangsung selama 5 hari dari tanggal 24 Mei 2021-28 Mei 2021, bertempat di SDI Oebufu. Adapun prosedur pelaksanaan kegiatan yaitu pengurusan perijinan di kampus dan di sekolah, Selanjutnya, Tim pengabdian melakukan sosialisasi kepada pihak sekolah dan melaksanakan praktik permainan tradisional kepada siswa dari tanggal 24 Mei 2021 – 28 Mei 2021. Pada hari terakhir dilakukan penyerahan alat permainan tradisional kepada sekolah.



**Gambar 1. Tim Pengabdian Melakukan Sosialisasi Terkait Permainan Tradisional**



**Gambar 2. Siswa Melakukan Praktek Menggunakan Permainan Tradisional**





**Gambar 3. Siswa Melakukan Praktek Menggunakan Permainan Tradisional**

Hambatan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu koodinasi waktu pelaksanaan antara Tim pengabdian dan pihak sekolah karena kegiatan ini dilaksanakan pada saat sekolah melaksanakan belajar dari rumah sehingga kehadiran siswa di sekolah perlu ijin terlebih dahulu dari orang tua. Selain itu, penerapan prokes yang ketat diperhatikan oleh tim dengan baik sehingga kegiatan ini tidak beresiko dalam penyebaran covid 19. Kegiatan pengabdian memberikan manfaat kepada guru dan siswa untuk memahami permainan tradisional dan implementasinya dalam pembelajaran *online* sehingga siswa tidak tergantung dengan gadget secara terus menerus tapi masih dapat meluangkan waktu untuk melakukan interaksi dengan teman melalui permainan tradisional.

#### 4. KESIMPULAN

---

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan melestarikan permainan tradisional di tengah pembelajaran online. melakukan sosialisasi kepada pihak sekolah dan melaksanakan praktik permainan tradisional kepada siswa dari tanggal 24 Mei 2021 – 28 Mei 2021. Pada hari terakhir dilakukan penyerahan alat permainan tradisional kepada sekolah. Tujuan kegiatan ini dapat dicapai dengan baik dan dapat dilihat dari pemahaman dan keterampilan siswa dalam mempraktekkan permainan tradisional.

#### DAFTAR PUSTAKA

---

- [1] A, Akbari., *The effect of Traditional Games in Fundamental Motor Skill Development in 7-9 year olds Boy.* (online) <http://Iran J Pediatr.org>. Vol 19, No 2, hal 123-129, Juni 2009. <http://www.bioline.org.br/pdf?pe09019>
- [2] Dharmamulya, S. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- [3] Khamdani & Ajun. 2010. *Olahraga Tradisional Indonesia*. Singkawang: PT. Maraga Borneo Tarigas
- [4] Iswinarti. 2015. *Permainan Tradisional Gembatan dan Kompetensi Sosial Anak Usia Sekolah. Proceeding Asean Conference 2nd Psychology & Hummanity*. UMM. Malang.

- [5] Iswinarti. 2012. *Nilai-nilai pembelajaran kompetensisosial pada permainan tradisional untuk anak usia sekolah*. Presentasi paper dalam National Conference Fakultas Psikologi Ubaya : Surabaya.
- [6] Mulyati, S. 2013. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Langensari Publising
- [7] Sedyawati, E. 1999. *Permainan Anak-anak sebagai Aspek Budaya*. Editor :Krisdiyatmiko. *Dolanan Anak :RefleksiBudaya dan Wahana Tumbuh kembang Anak*. Yogyakarta : Plan International Indonesia-Yogyakarta dan LPM SosiatriFisifol UGM.
- [8] Siswati & Novita. 2010. *Pengaruh Social Stories TerhadapKeterampilanSosial Anak dengan Attention-Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd)*. Jurnal Psikologi Undip.Vol 8 No. 2. Hlm. 102-116. Oktober 2010. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/psikologi/issue/view/740>
- [9] Susanti, Fitria & Siswati. (2010) *Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kompetensi Interpersonal denganTemanSebaya pada Siswa SD (StudiEksperimental pada Siswa Kelas 3 SDN SronдолWetan 04-09 dan SDN SronдолWetan 05-08 )*.Jurnal Psikologi Undip Vol. 8, No.2, hal 145-155. Oktober 2010. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/psikologi/article/view/2959>