

## PENGENALAN OLAHRAGA TRADISIONAL KETAPEL SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN ASET BUDAYA DI KABUPATEN SEMARANG

Bagas Imron<sup>1</sup>, Luqman Rifqi<sup>2</sup>, Muhammad Nur Syafi'i<sup>3</sup>, Wawan Agus Budiawan<sup>4</sup>, Affan Assidqi<sup>5</sup>,  
Aristiyanto<sup>6</sup>, Ika Nilawati<sup>7</sup>  
<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup> Universitas Ngudi Waluyo

\*Korespondensi : bagasimron51@gmail.com

### ABSTRACT

*Based on the situation analysis, it can be seen that the problems that exist among the students of SMA Negeri 1 Bergas are: 1. The era of traditional sports games and the Gen Z generation are far apart, hence their ignorance about the existence of traditional sports. 2. The students' dependence on Gadgets are one of the factors why students are not interested in doing any form of sports activity. 3. Lack of information regarding traditional sports. 4. There are no traditional sports outreach activities. The aim of this community service is to reintroduce traditional sports to the community, especially the residents of SMA Negeri 1 Bergas as an effort to preserve traditional sports as a regional asset. The method used in this community service includes 3 stages, namely: the first stage is pre-implementation which includes implementation coordination, location survey, permits, preparation of facilities and infrastructure. The second stage is the implementation of activities which include socialization or presentation of material related to traditional sports, discussions, and then continued with joint practice. The third stage is after implementation which includes making a final report, writing scientific articles and evaluation. The result of this community service is an increase in students' knowledge regarding traditional sports and the establishment of cooperation between SMA Negeri 1 Bergas and KPOTI Semarang Regency. The conclusion of the community service activities at SMA Negeri 1 Bergas is that traditional sports are being welcome back.*

**Keywords:** *Slingshot, Traditional Sports*

### ABSTRAK

Berdasarkan analisis situasi dapat di ketahui permasalahan yang ada pada siswa – siswi SMA Negeri 1 Bergas, yaitu : 1. Era permainan olahraga tradisional ini dengan generasi Gen Z terpaut jauh maka dari itu ketidak tahuan mereka tentang adanya olahraga tradisional 2. Ketergantungan siswa - siswi pada *gadget* merupakan salah satu faktor siswa – siswi tidak berminat melakukan sebuah bentuk kegiatan olahraga 3. Minimnya informasi terkait olahraga tradisional. 4. Belum adanya kegiatan sosialisasi olahraga tradisional. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memperkenalkan kembali olahraga tradisional kepada masyarakat khususnya warga SMA Negeri 1 Bergas sebagai upaya pelestarian olahraga tradisional sebagai aset daerah. Metode yang di gunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini meliputi 3 tahap, yaitu : tahap pertama adalah pra pelaksanaan yang meliputi koordinasi pelaksanaan, survei lokasi, perizinan, persiapan sarana dan prasarana. Tahap kedua adalah pelaksanaan kegiatan yang meliputi sosialisasi atau pemaparan materi terkait olahraga tradisional, diskusi, serta kemudian di lanjutkan dengan praktik bersama. Tahap ketiga adalah setelah pelaksanaan yang meliputi pembuatan laporan akhir, pembuatan artikel ilmiah serta evaluasi. Hasil dari pengabdian kepada masyarakat ini yaitu terjadinya peningkatan pengetahuan siswa – siswi mengenai olahraga tradisional dan terjalinnya kerja sama antara SMA Negeri 1 Bergas dengan KPOTI Kabupaten Semarang. Kesimpulan kegiatan dari pengabdian kepada masyarakat di SMA Negeri 1 Bergas bahwa di terimanya kembali olahraga tradisional.

**Kata kunci:** Ketapel, Olahraga Tradisional

### 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 orang tua mereka adalah orang tua yang menggunakan teknologi untuk mendidik anak-anak mereka.

Satu hal yang paling terlihat dari masuknya teknologi adalah mudahnya permainan tradisional, khususnya di kota-kota besar dan bahkan di desa pun sudah jarang terlihat anak-anak bermain olahraga yang bersifat olahraga tradisional. Baik orang tua dan anak sepertinya enggan untuk bersentuhan dengan permainan tradisional. Bagi sebagian besar orang tua, memberikan *gadget* lebih *simple* dari pada 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. Menurut Cony Semiawan, 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. Indonesia mempunyai beragam kebudayaan yang mempunyai ciri khas tersendiri. Budaya yang dimiliki oleh Indonesia salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan dengan cara menggunakan peralatan sederhana yang ada di lingkungan sekitar.

Menurut Haris (2016) permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis di balik gerakan, ucapan, maupun alat – alat yang di gunakan. Pesan – pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi, dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan di masa dewasa.

Sedangkan menurut Sukadari (2021) permainan tradisional sendiri terbagi menjadi tiga golongan. Golongan yang pertama adalah golongan permainan tradisional berfungsi untuk sarana bermain (rekreatif). Golongan yang kedua permainan tradisional berfungsi untuk bertanding (kompetitif). Sedangkan untuk golongan yang terakhir yaitu berdifat edukatif.

Permainan tradisional merupakan simbolis dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam – macam fungsi atau pesan dibalikinya, dimana pada prinsipnya permainan dapat dilakukan oleh siapapun peminatnya baik anak maupun dewasa (Kurniawan, 2019).

Olahraga tradisional harus memenuhi dua persyaratan yaitu berupa “olahraga” dan sekaligus juga “Tradisional” baik dalam memiliki tradisi yang telah berkembang selama beberapa generasi, maupun dalam arti sesuatu yang terkait dengan tradisi budaya suatu bangsa secara lebih luas (Hasbi & Sukoco, 2014).

Permainan tradisional yaitu permainan tradisi rakyat di suatu daerah, permainan ini berfungsi sebagai sarana yang baik dalam mengembangkan pendidikan anak (Diantama, 2018). Salah satu poin yang paling penting dalam permainan ini adalah adanya nilai pendidikan yang terkandung dalam permainan tradisional, biaya murah dan hasilnya pun sangat memuaskan. Permainan tradisional begitu syarat akan nilai-nilai etika atau moral dan budaya masyarakat pendukungnya. Berdasarkan pendapat tersebut, permainan tradisional ialah wujud aktivitas permainan atau olahraga yang tumbuh dari suatu tradisi masyarakat tertentu. Segala sesuatunya permainan tradisional bersifat alami, tanpa ada rancangan yang dipersiapkan terdahulu, anak menjadi lebih banyak memperoleh peluang untuk mengadakan penyelidikan berbagai macam media yang telah tersedia di alam sekitar sekaligus sebagai dasar melatih konsentrasi pada anak. Sebagai salah satu contohnya yaitu permainan tradisional ketapel. Berdasarkan analisis situasi yang telah dilakukan dapat di ketahui beberapa permasalahan yaitu (1). Era. Permainan olahraga tradisional ini dengan generasi Gen Z terpaut jauh maka dari itu ketidak tahuan

mereka tentang adanya olahraga tradisional. (2). Ketergantungan siswa – siswi terhadap *gadget* merupakan salah satu faktor siswa – siswi tidak berminat melakukan sebuah bentuk kegiatan olahraga. (3). Minimnya informasi terkait olahraga tradisional. (4). Belum adanya sebuah bentuk kegiatan sosialisasi/pengenalan terkait olahraga tradisional.

Dengan dilaksanakannya Pengabdian Kepada Masyarakat ini di harapkan dapat meningkatkan pengetahuan bagi siswa – siswi SMANegeri 1 Bergas.

## METODE

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan di SMA Negeri 1 Bergas dengan metode yang di gunakan meliputi 3 tahap, yaitu:

1. Pra pelaksanaan yang meliputi koordinasi pelaksanaan, survei lokasi, perizinan, persiapan sarana dan prasarana.
2. Sosialisasi dan pengenalan terkait olahraga tradisional, diskusi bersama serta di lanjutkan dengan praktik olahraga tradisional
3. Observasi, monitoring, evaluasi, pembuatan laporan akhir, pembuatan artikel ilmiah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini di laksanakan pada tanggal 19 Oktober 2023. Kegiatan ini di mulai dengan presensi, kemudian acara di lanjutkan dengan materi terkait olahraga tradisional dengan target siswa – siswi SMA Negeri 1 Bergas mengalami peningkatan dalam pengetahuan tentang olahraga tradisional.

Langkah awal yaitu memberikan materi terkait olahraga tradisional yang meliputi Ketapel/*Slingshoot*, Sreng, dan Serok Mancung. Kemudian di lanjutkan diskusi bersama serta di lanjutkan dengan praktik olahraga tradisional. Tujuan dari sosialisasi ini merupakan upaya untuk meningkatkan pengetahuan siswa – siswi SMA Negeri 1 Bergas terkait olahraga tradisional serta mengenalkan dan memasyarakatkan kembali olahraga tradisional khususnya di SMA Negeri 1 Bergas.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kehadiran Peserta

No	Peserta	Frekuensi	Presentase
1.	Hadir	60	100 %
2.	Tidak Hadir	-	-
Total		60	100 %

Sumber: Data Hasil PKM, 2023

Berdasarkan tabel di atas terdapat 60 peserta hadir dengan presentase 100 %.

Tabel 2. Frekuensi Pengetahuan Siswa – siswi sebelum di berikan sosialisasi

Pengetahuan	Frekuensi	Presentase
Baik	-	-
Cukup	-	-
Kurang	60	100 %
Jumlah	60	100 %

Sumber: Data Hasil PKM, 2023

Berdasarkan tabel 2 bahwa sebagian besar dari responden (100 %) memiliki pengetahuan yang kurang tentang olahraga tradisional pada saat sebelum sosialisasi (Pre – test). Hal ini menunjukkan bahwasannya siswa – siswi SMA Negeri 1 Bergas belum pernah terpapar materi tentang olahraga tradisional.

Tabel 3. Frekuensi Pengetahuan Siswa – siswi setelah di berikan sosialisasi

Pengetahuan	Frekuensi	Presentase
Baik	-	-
Cukup	60	100%
Kurang	-	-
Jumlah	60	100 %

Sumber: Data Hasil PKM, 2023

Berdasarkan tabel 3 bahwa sebagian besar dari responden (100%) memiliki pengetahuan cukup tentang olahraga tradisional saat setelah di lakukan sosialisasi (Post – test).

Hal ini dapat di lihat dari tabel 2 dan 3 bahwa di ketahui hasil dari pengabdian kepada masyarakat yaitu terjadinya peningkatan pengetahuan melalui sosialisasi. serta olahraga tradisional masuk dalam kegiatan P5 di SMA Negeri 1 Bergas dan olahraga tradisional akan di jadikan sebagai kegiatan tahunan dalam kegiatan tertentu.



Gambar 1. Olahraga Tradisional Ketapel  
Sumber: Dokumentasi PKM, 2023



Gambar 2. Praktik Olahraga Tradisional Ketapel  
Sumber: Dokumentasi PKM, 2023

## **KESIMPULAN**

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat SMA Negeri 1 Bergas dengan tema Pengenalan Olahraga Tradisional Ketapel Sebagai Upaya Pelestarian Aset Budaya di Kabupaten Semarang secara umum bisa peneliti sampaikan sudah berjalan efektif mulai dari tahap persiapan sampai dengan pelaksanaannya. Antusias dan respons serta dukungan dari pihak sekolah dalam kegiatan ini sangat besar sekali, mulai dari Kepala Sekolah sebagai pimpinan, para dewan guru yang terlibat, KPOTI Kabupaten Semarang serta para siswa dan siswi SMA Negeri 1 Bergas. Pengenalan permainan tradisional yang dibawakan oleh peneliti dapat diterima oleh peserta sebagai sebuah kegiatan yang sangat menyenangkan, sehingga saat pelaksanaan baik sesi penyampaian materi sampai praktik permainan olahraga tradisional berjalan lancar. Hasil yang bisa peneliti sampaikan terhadap kegiatan ini sangat efektif dan memiliki dampak khususnya terhadap para siswa dan siswi di lingkungan SMA Negeri 1 Bergas.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Terimakasih kami sampaikan kepada:

1. Universitas Ngudi Waluyo yang memberikan kesempatan untuk mengadakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat
2. Bapak/Ibu Dosen Ilmu Keolahragaan Universitas Ngudi Waluyo

3. Kepala Sekolah SMA NEGERI 1 BERGAS beserta Bapak/Ibu Guru yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SMA NEGERI 1 BERGAS
4. KPOTI Kabupaten Semarang

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Diantama, S., Keguruan, S. T., & Pendidikan Banten, I. (2017). *PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA DALAM MEMBANGUN KARAKTER WARGA NEGARA*. <http://e-journal.unipms.ac.id/index.php/citizenship>
- Haris, I. (2016). *KEARIFAN LOKAL PERMAINAN TRADISIONAL CUBLAK-CUBLAK SUWENG SEBAGAI MEDIA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SOSIAL DAN MORAL ANAK USIA DINI*.
- Hasbi & Sukoco, P. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Dengan Modifikasi Permainan Tradisional Untuk Sekolah Dasar Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*, 2(1), 46-58.
- Kurniawan, Ari Wibowo. 2019. *Olahraga dan Permainan Tradisional*. Malang: Wineka Media.
- Suprayitno. (2014). *Peran permainan tradisional dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan gerak anak secara menyeluruh*.
- Sukadari. (2021). *Pembentukan Karakter Anak Melalui Seni Budaya Tradisional*. *Jurnal Ilmiah BK*,4(1) p.34-44 ISSN 2599-1221.
- Tanggur, F. S., Nahak, R. L., Bulu, V. R., Ndapa Lawa, S. T., Enstein, J., Sada, A., & Dabbo, A. L. (2021). *PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL DI TENGAH PEMBELAJARAN ONLINE* (Vol. 1, Issue 1). [www.internetsehat.id](http://www.internetsehat.id),