

PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL KEPADA GENERASI MUDA SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA DI ERA DIGITAL

Khoiril Anam^{1*}, Muhammad Aufa Salamuddin², Putri Winayu Pramudita Sari³, Muhammad Cerwin Wafi⁴, Erlinda Rizky Amelia⁵

^{1,2,3,4}Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁵Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*Korespondensi : khoiril.ikor@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This service aims to find out the extent of the intensity of preserving the traditional sports of Egrang and clogs. The development of sports in the era of globalisation from development of sports in the era of globalisation is growing, many children enjoy sports activities. so that through this service the community can develop and preserve traditional sports games egrang and clogs. The method used in this service are: a) Educational method, b) Training method, 3) Mentoring method, and 4) Evaluation method. Assistance, and 4) Evaluation method so that this programme can be implemented sustainably. sustainable. The results of the service show that traditional sports is a traditional game of Indonesian culture as a cultural asset that has an element of traditional physical activity. elements of traditional physical activity. In addition, traditional games is a cultural heritage as a means for children to gain movement experience that is useful for children's physical growth and development. movement experience that is useful for children's physical growth and development. Therefore Therefore, it is necessary to provide intensive guidance, and understanding so that traditional sports can be preserved. preserve the traditional sports of egrang and clogs in a sustainable manner so that the traditional sports are not endangered by the existence of traditional games. traditional sports are not endangered by the existence of online games that have a negative impact on children. which has a negative impact on children.

ABSTRAK

Pengabdian ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana intensitas pelestarian permainan tradisional Egrang Dan Bakiak. Perkembangan olahraga di era globalisasi semakin berkembang, banyak anak-anak menikmati aktivitas olahraga, sehingga melalui pegabdian ini masyarakat dapat mengembangkan dan melestarikan permainan tradisional egrang dan bakiak. Metode yang digunakan pada pengabdian ini adalah: a) Metode Edukasi, b) Metode Pelatihan, 3) Metode Pendampingan, dan 4) Metode evaluasi agar program ini dapat dilaksanakan secara berkelanjutan. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa Permainan tradisional merupakan permainan tradisi budaya Indonesia sebagai aset budaya yang memiliki unsur aktivitas fisik secara tradisional. Selain itu, permainan tradisional merupakan warisan budaya sebagai sarana bagi anak untuk memperoleh pengalaman gerak yang berguna bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik anak. Oleh karena itu perlu dilakukan bimbingan, dan pemahaman secara intensif sehingga dapat dilestarikan permainan tradisional egrang dan bakiak secara berkelanjutan supaya permainan tradisional tersebut tidak terancam punah dengan adanya game online yang memberikan dampak negative bagi anak.

Kata Kunci: Bakiak; Egrang; Permainan Tradisional; Upaya Pelestarian

PENDAHULUAN

Isi Dalam era digital yang serba canggih ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam hampir setiap aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia permainan. Anak-anak dan remaja masa kini semakin terpapar pada teknologi modern, seperti gadget dan media sosial, yang sering kali mengalihkan perhatian mereka dari aktivitas fisik dan budaya

tradisional. Di tengah derasnya arus modernisasi, pelestarian budaya menjadi tantangan penting yang harus dihadapi. Salah satu aspek budaya yang memerlukan perhatian khusus adalah permainan tradisional. Pengenalan permainan tradisional kepada generasi muda tidak hanya berfungsi sebagai media untuk melestarikan budaya, tetapi juga sebagai cara untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya ke dalam kehidupan sehari-hari mereka yang kini dikuasai oleh teknologi.

Menurut Agustin, Susandi, dan Muhammad (2021) permainan tradisional juga dapat dijadikan sebagai warisan budaya karena masyarakat mengakui bahwa permainan tersebut merupakan permainan asli yang diturunkan dari nenek moyang dan harus dilestarikan agar tidak punah dan terlupakan. Permainan tradisional adalah bentuk aktivitas fisik yang telah diwariskan dari generasi ke generasi dan sering kali memiliki nilai-nilai budaya, sosial, dan historis yang mendalam. Contoh-contoh permainan tradisional di Indonesia termasuk egrang, bakiak, gobak sodor, dan ketapel. Permainan tradisional setiap daerah memiliki ciri yang menggambarkan suatu wilayah (Nurhidayat, Jariono, Sudarmanto, Khumairo, Rozikin dan Nugroho 2022). Permainan-permainan ini bukan hanya merupakan bentuk rekreasi, tetapi juga cerminan dari tradisi, kearifan lokal, dan identitas budaya masyarakat. Dalam konteks ini, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium untuk mengajarkan dan meneruskan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Namun, dengan berkembangnya teknologi digital, minat generasi muda terhadap permainan tradisional mulai menurun. Gadget dan permainan video sering kali menggeser perhatian mereka dari aktivitas fisik dan sosial yang lebih tradisional. Asri, Pratiwi, Barikah, dan Kasanrawali (2021) mengatakan bahwa permainan modern kurang bermanfaat karena sangat minim menggunakan aktivitas fisik, Dimana Sebagian besar yang berperan hanyalah tangan dan mata. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan strategi yang efektif dalam mengenalkan dan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kehidupan generasi muda. Hal ini tidak hanya akan membantu dalam pelestarian budaya, tetapi juga akan mempromosikan gaya hidup sehat dan aktif di tengah masyarakat yang semakin digital.

Pengenalan permainan tradisional kepada generasi muda perlu didukung oleh berbagai upaya, mulai dari pendidikan di sekolah hingga kegiatan komunitas. Program-program edukasi yang menggabungkan permainan tradisional dengan teknologi modern dapat menjadi jembatan yang efektif dalam menarik minat anak-anak dan remaja. Misalnya, menggunakan aplikasi berbasis teknologi yang mempelajari teknik dan sejarah permainan tradisional dapat membuat kegiatan ini lebih menarik dan relevan bagi generasi digital. Selain itu, peran serta keluarga, sekolah, dan komunitas dalam menyelenggarakan acara dan festival permainan tradisional dapat meningkatkan kesadaran dan minat generasi muda terhadap warisan budaya mereka. Menurut Tilaar (2002) dalam budaya global diperlukan pendidikan yang dapat mempersiapkan manusia-manusia beridentitas lokal dengan visi global untuk membangun dunia bersama.

Melalui pendekatan yang tepat, permainan tradisional tidak hanya akan dapat bertahan di tengah arus modernisasi, tetapi juga dapat menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari generasi muda. Dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu, kita dapat menciptakan cara-cara baru untuk menghargai dan melestarikan permainan tradisional, sehingga generasi muda tidak hanya menjadi penerus budaya, tetapi juga penggiat aktif yang memelihara dan mengembangkan warisan leluhur mereka.

Dengan adanya berbagai uraian yang telah disampaikan dapat diketahui bahwa permainan tradisional merupakan bagian dari budaya yang harus dilestarikan. Permainan tradisional memiliki manfaat yang sangat baik bagi tumbuh kembang anak baik dalam aspek karakter dan fisiologis anak. Selain itu, dengan kita mengenalkan permainan tradisional juga dapat menjadi upaya dalam pelestarian budaya dan memastikan nilai-nilai luhur tetap hidup sehingga dapat diteruskan kepada generasi mendatang. Permainan tradisional yang melibatkan banyak aktivitas fisik memiliki pengaruh untuk

perkembangan anak serta sangat berguna untuk melatih interaksi sosial antara anak-anak dengan lingkungan sekitarnya karena banyak jenis permainan tradisional yang membutuhkan banyak orang agar bisa dimainkan. Oleh karena itu penulis memiliki ketertarikan untuk menulis artikel terkait “Pengenalan Permainan Tradisional kepada Generasi Muda sebagai Upaya Pelestarian Budaya di Era Digital”.

METODE

Program tim Abdimas DRTPM Desa Muncar ini dilaksanakan di SDN Muncar 01 pada 02 Agustus 2024 dan SDN Muncar 02 pada 03 Agustus 2024 dengan fokus pada pengenalan dan pelatihan permainan tradisional egrang dan bakiak kepada siswa kelas 5 dan 6. Program ini dirancang sebagai upaya melestarikan budaya lokal dan membangkitkan minat generasi muda terhadap permainan tradisional di tengah arus digitalisasi. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan program ini terdiri dari tiga tahapan utama yaitu demonstrasi, pelatihan, dan perlombaan.

1. Tahap pertama: Demonstrasi

Tahap pertama dimulai dengan demonstrasi langsung yang dilakukan oleh tim Abdimas DRTPM Desa Muncar di lapangan sekolah. Demonstrasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran visual kepada siswa tentang cara bermain egrang dan bakiak dengan benar. Pada sesi ini, tim Abdimas DRTPM Desa Muncar menunjukkan langkah-langkah dasar dalam menaiki dan menyeimbangkan diri di atas egrang, serta teknik berkoordinasi dan berjalan bersama dalam permainan bakiak. Demonstrasi ini juga melibatkan beberapa siswa untuk ikut mencoba, sehingga mereka dapat merasakan langsung tantangan dan keseruan dari permainan tradisional ini. Dengan adanya demonstrasi, siswa diharapkan memperoleh pemahaman awal yang jelas sebelum melanjutkan ke tahap pelatihan.

2. Tahap kedua: Pelatihan

Setelah demonstrasi, tahap selanjutnya adalah pelatihan intensif di mana siswa dilatih secara langsung untuk menguasai teknik bermain egrang dan bakiak. Pelatihan ini dilakukan dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil agar mereka mendapatkan perhatian dan bimbingan yang lebih personal dari fasilitator. Pada pelatihan egrang, siswa diajarkan cara menjaga keseimbangan, menaiki egrang dengan benar, serta melatih kemampuan berjalan di atas egrang dengan stabil. Sementara itu, pada pelatihan bakiak, siswa berlatih bekerja sama dalam kelompok untuk bisa berjalan bersama dengan ritme yang sinkron menggunakan bakiak panjang. Pelatihan ini tidak hanya fokus pada aspek teknis, tetapi juga pada peningkatan keterampilan sosial seperti kerja sama tim, komunikasi, dan kekompakan.

3. Tahap ketiga: Perlombaan

Setelah siswa menyelesaikan pelatihan, tahap akhir dari kegiatan ini adalah penyelenggaraan lomba egrang dan bakiak antar kelompok. Lomba ini dirancang sebagai ajang untuk menguji dan mempraktekkan keterampilan yang telah dipelajari oleh siswa selama pelatihan. Setiap kelompok bersaing untuk menunjukkan kemampuan terbaik mereka dalam bermain egrang dan bakiak, dengan penilaian berdasarkan kecepatan, keterampilan, dan kekompakan tim. Lomba ini juga bertujuan untuk memberikan pengalaman kompetisi yang sehat dan menyenangkan, serta memotivasi siswa untuk terus berpartisipasi dalam pelestarian permainan tradisional. Sebagai bentuk apresiasi, hadiah diberikan kepada kelompok yang menunjukkan prestasi terbaik dalam lomba tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian dilaksanakan di Desa Muncar, Kecamatan Susukan, Kabupaten Semarang. Kegiatan utamanya adalah membentuk karakter siswa Sekolah Dasar (SD) dan bermain bersama permainan tradisional yang kurang diminati oleh Siswa Sekolah Dasar (SD) saat ini. Kegiatan bermain permainan tradisional dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak Sekolah Dasar (SD) seperti : nilai

kejujuran, sportif tinggi dalam bermain, kerja sama tim. Kegiatan ini sebagai langkah kecil untuk melestarikan budaya indonesia karena membiasakan anak untuk bermain bersama melalui permainan tradisional yang ada di daerahnya. program kerja ini meliputi 2 kegiatan yaitu dengan sosialisasi pengenalan permainan tradisional dan untuk melestarikan budaya indonesia. kegiatan ini sangat didukung oleh siswa siswi Sekolah Dasar (SD) 1 dan 2 Muncar khususnya kelas 5 dan 6.

Anak-anak diberikan pemahaman mengenai permainan tradisional, supaya permainan ini tetap lestari di era teknologi. Pengaruh teknologi sangat memberikan dampak negatif bagi anak-anak. Anak-anak tidak bisa membagi waktu antara aktivitas fisik dan bermain game online, hal itu menyebabkan rasa malas dan hilangnya permainan tradisional tersebut. Tugas kita sebagai anak muda adalah menasihati dan mengajak anak-anak agar ikut dalam permainan aktifitas fisik. Dan mengupayakan dapat menurunkan kecanduan pada game online.

Karakter tersebut bisa berkembang melalui permainan tradisional untuk memberikan nilai-nilai integritas, sportifitas dalam bermain, tanggung jawab , dan kerjasama tim yang tinggi. Dengan bermain permainan tradisional seperti permainan egrang dan bakiak, anak-anak sudah banyak berinteraksi satu sama lain, sehingga dapat meningkatkan komunikasi anak dan meningkatkan kebugaran jasmani anak melalui permainan tradisional dan mengalihkan dari game online. Dari hal tersebut anak-anak bisa mendapatkan aktifitas fisik yang baik dan memberikan tingkat kefokuskan dan keseimbangan dalam bermain egrang dan bakiak.

Permainan Egrang sering di mainkan dikalangan-kalangan anak-anak sampai dengan dewasa, permainan egrang merupakan salah satu permainan yang menguji keseimbangan dan keberanian pemainnya. Dalam permainan egrang, pemain akan menggunakan jangkungan kayu dan atau bambu berbentuk panjang yang diikatkan pada potongan bambu besar sebagai penopang yang digunakan orang untuk berdiri pada jarak tertentu dari permukaan tanah. Egrang mempunyai tali pengikat untuk dipasang pada tangga atau kaki untuk berdiri agar dapat mencapai ketinggian di atas normal ketika berjalan.



Gambar 1. Mahasiswa mendemonstrasikan cara bermain egrang
(Sumber: Dokumentasi Tim ABDIMAS DRTPM UNNES 2024)

Permainan tradisional lainnya yang di sosialisasikan adalah permaianan Bakiak. Permainan Bakiak adalah permainan tradisional yang melatih kekompakan anak seperti kemampuan berjalan cepat dengan bersamaan, mengkordinasikan gerak tubuh, koordinasi antara gerakan melangkah dan

mengayunkan tangan dengan tubuh anak, melatih keseimbangan dan kelincahan anak. Permainan bakiak membutuhkan konsentrasi dan kefokusannya tim supaya kekompakan tim jadi serasi.



Gambar 2. Mahasiswa dan siswa melakukan permainan tradisional bakiak di SD 02 Muncar
(Sumber: Dokumentasi Tim ABDIMAS DRTPM UNNES 2024)

Dari pernyataan di atas permainan tradisional memiliki daya tarik dan keseruan tersendiri sehingga permainan egrang dan bakiak memberikan dampak positif bagi anak-anak di Sekolah Dasar (SD) Negeri Muncar 1 dan 2. Upaya pengalihan dari dampak negative teknologi ini, memberikan antusias anak-anak semakin tinggi dan daya tarik untuk melakukan aktifitas fisik menjadi lebih efisien dari pada dengan game online.

SIMPULAN

Dari hasil pembahasan di atas, Tim Abdimas DRTPM Desa muncar memberikan sosialisasi kepada anak-anak Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 dan 2 Muncar dalam upaya melestarikan permainan tradisional seperti egrang dan bakiak. Hal ini memberikan dampak positif bagi anak-anak sekolah dasar (SD) negeri 1 dan 2 Muncar yang mendapatkan sosialisasi mengenai permainan tradisional, sehingga mendapatkan pemahaman permainan, pengetahuan, nilai-nilai integritas, sportifitas dalam bermain, tanggung jawab, dan kerjasama tim yang tinggi dan mendapatkan aktifitas fisik komponen kebugaran jasmani, seperti keseimbangan dan kelincahan. Sebagai upaya tersebut supaya permainan tradisional tersebut tidak punah maka bapak/ibu guru yang ada di SD N 1 dan 2 Muncar dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan mengenai permainan tradisional kepada anak didiknya di mulai dari kelas 1 s/d kelas 6, supaya dalam melestarikan olahraga tradisional ini tidak terputus dan upaya mencegah kecanduan game online karena permainan tradisional ini dapat mengalihkan kefokusannya anak-anak dari game online.

DAFTAR PUSTAKA

Amar, K. "Pelestarian Budaya Mbojo Melalui Permainan Rakyat Dan Permainan tradisional Ndempa Ndiha Masyarakat Ngali Kabupaten Bima." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat ...*, vol. 3, no. 2, 2022, pp. 1170–77, <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/511> <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/download/511/412>.

Andriani. "Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini [Traditional Games in Forming the Character of Early Childhood]." *Jurnal Sosial Budaya*, vol. 9, no. 1, 2011, p. 122.

- Asri, Novri, et al. "Pemberdayaan Olahraga Rekreasi Melalui Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional Kalimantan Selatan." *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, vol. 4, no. 1, 2021, p. 126, <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v4i1.5419>.
- Dimas Ridho Su'udi, and Andun Sudijandoko. "Tingkat Pemahaman Tentang Permainan tradisional Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Sidokepong Buduran Sidoarjo." *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, vol. 4, no. 3, 2024, pp. 01–13, <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i3.3794>.
- Fransazeli Makorohim, Penulis M., et al. *Eksistensi Permainan Dan Permainan tradisional Di Provinsi Riau*. 2021.
- Guntoro, Tri Setyo, et al. "Concerning the Advancement of Culture." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, vol. 2, no. 2, 2023, pp. 179–91, <https://doi.org/10.30640/cakrawala.v2i2.1426>.
- Naafi', Muhammad, and Roy Januardi Irawan. "Studi Literatur: Efektivitas Modifikasi Dalam Permainan Tradisional Pda Eksistensi Permainan Anak Era Generasi Z." *Jurnal Kesehatan Olahraga*, vol. 10, no. 01, 2022, pp. 129–36.
- Purnamasari, Winda, et al. "Melalui Permainan Tradisional Bakiak Beregu." *Jurnal Mentari*, vol. 3, no. 1, 2023, pp. 48–57.
- Saputra, Nofrans Eka, and Yun Nina Ekawati. "Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children'S Basic Abilities." *Jurnal Psikologi Jambi*, vol. 2, no. 2, 2017, pp. 48–53, https://scholar.google.com/scholar?start=10&q=permainan+tradisional&hl=id&as_sdt=0,5.
- Sugeng, Imam, et al. "Pengenalan Permainan Permainan tradisional Pada Anak Sekolah Dasar Tunglur Kec. Badas." *Jurnal ...*, no. May, 2023, pp. 129–35, <http://www.ejournal.kahuripan.ac.id/index.php/abdikmas/article/view/968%0Ahttp://www.ejournal.kahuripan.ac.id/index.php/abdikmas/article/download/968/638>.
- Suryawan, I. .. Agung Jaya. "Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya Dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa." *Genta Hredaya*, vol. 2, no. 2, 2020, pp. 1–10, <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/genta/article/view/432/350>.
- Tiwijayanti, Rizma, and Made Pranomo. "PERMAINAN PERMAINAN TRADISIONAL DI MUSEUM NEGERI JAWA TIMUR MPU TANTULAR Rizma Tiwijayanti Made Pramono." *Jurnal Kesehatan Olahraga*, vol. 08, no. 03, 2020, pp. 105–10.
- yudiwinata, Hikmah, and Pambudi Handoyo. "Ritzer, 2010:50." *Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak*, vol. 2, no. 3, 2014, pp. 1–5, <https://core.ac.uk/download/pdf/230700406.pdf>.
- Yulita, Rizky. "Permainan Tradisional Anak Nusantara." *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2017, https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjVhdaDlq-CAxX51jgGHdvQCYAQQFnoECB0QAQ&url=https%3A%2F%2Fbadanbahasa.kemdikbud.go.id%2Fresource%2Fdoc%2Ffiles%2F56._Isi_dan_Sampul_Permainan_Tradisional_Anak_Nusantara.