

## REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI SARANA HIBURAN DAN EDUKASI DIREALISASIKAN DALAM LOMBA PERINGATAN HARI ANAK DI DUKUH BEJINGAN, DESA PILANG, KABUPATEN SRAGEN

Dimas Prianov Ramadhan<sup>1</sup>, Juliano Arif Rahman Dinomo<sup>1</sup>, Annisa Nurhaliza Anggraeni<sup>1</sup>, Vernanda Dela Novita<sup>1</sup>, Haya Aqila Rahmania<sup>1</sup>, Septiana Tri Nurcahyani<sup>1\*</sup>, Nadia Fauziah Izzatul Jannah<sup>1</sup>, Lantip Nurseto<sup>1</sup>, Christ Levionita Sabat<sup>1</sup>, Endang Susilowati<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Sebelas Maret

E-mail: septianaatrin@student.uns.ac.id \*

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received : 27 September 2024

Revised : 24 Oktober 2024

Accepted : 26 Oktober 2024

#### Key words:

Permainan tradisional, edukasi, hiburan, anak-anak, revitalisasi

DOI: 10.62335

### ABSTRACT

*Revitalizing traditional games as a means of entertainment and education is very appropriate to commemorate Children's Day in Bejingan Hamlet, Pilang Village, Masaran District, Sragen Regency. Traditional games have the potential to develop children's cognitive, social and motoric aspects, but over time, these games are starting to be abandoned. Through competition activities involving local children, revitalization efforts were carried out by reintroducing traditional games such as bakiak, teklek batok kelapa, and gobak sodor. This research uses qualitative methods with a participatory approach, where the community plays an active role in planning and implementing the competition. The results of this activity show high enthusiasm from the children and an increase in their understanding of local cultural values. Apart from being a means of entertainment, traditional games have proven to be effective as educational tools that can increase children's creativity and social interaction. Thus, the revitalization of traditional games plays an important role in preserving cultural heritage and supporting children's holistic development.*

### ABSTRAK

Merevitalisasi permainan tradisional sebagai sarana hiburan dan edukasi sangat tepat dilakukan dalam rangka memperingati Hari Anak di Dukuh Bejingan, Desa Pilang, Kecamatan Masaran, Kabupaten Sragen. Permainan tradisional memiliki potensi untuk mengembangkan aspek kognitif, sosial, dan motorik anak, namun seiring perkembangan zaman, permainan tersebut mulai ditinggalkan. Melalui kegiatan lomba yang melibatkan anak-anak setempat, upaya revitalisasi dilakukan dengan memperkenalkan kembali mainan tradisional seperti bakiak, teklek batok kelapa, dan gobak sodor. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan partisipatif, di mana masyarakat berperan aktif dalam perencanaan dan pelaksanaan lomba. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan antusiasme tinggi dari anak-anak serta peningkatan pemahaman mereka tentang nilai-nilai budaya lokal. Selain menjadi sarana hiburan, permainan tradisional terbukti efektif sebagai alat edukasi yang mampu meningkatkan kreativitas dan interaksi sosial anak.

Dengan demikian, revitalisasi permainan tradisional berperan penting dalam melestarikan warisan budaya serta mendukung perkembangan holistik anak.

## **PENDAHULUAN**

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah program pengabdian masyarakat dalam kurikulum pendidikan tinggi di Indonesia yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan ilmu dan memberikan solusi bagi permasalahan masyarakat. KKN bertujuan meningkatkan peran pelajar dalam pembangunan, membantu memberdayakan masyarakat, dan memecahkan masalah di lapangan.

Melalui KKN, mahasiswa memperoleh pengalaman praktis dalam memahami kondisi sosial, ekonomi, dan budaya. Program ini juga mendukung percepatan pembangunan daerah, terutama di wilayah tertinggal, dengan memberikan edukasi, pendampingan, serta inovasi dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, kesehatan, lingkungan, dan ekonomi kreatif, yang diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi kesejahteraan.

Pada kesempatan kali ini, adanya program kerja KKN yang dilaksanakan oleh kelompok KKN 194 UNS dengan fokus pada peringatan Hari Anak berangkat dari kesadaran akan pentingnya memberikan ruang bagi anak-anak untuk berkembang secara optimal, yang mana hal tersebut dikarenakan anak-anak merupakan aset masa depan bangsa yang perlu mendapatkan perhatian lebih dalam aspek tumbuh kembangnya, baik dari segi pendidikan, sosial, maupun budaya (Nugroho, 2020).

Lomba yang diselenggarakan dalam peringatan Hari Anak di Dukuh Bejingan, Desa Pilang, Kecamatan Masaran, Kabupaten Sragen ini merupakan langkah nyata yang diambil untuk melestarikan budaya lokal dan memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada generasi muda. Melalui pelaksanaan lomba ini, anak-anak diharapkan dapat belajar mengenai kebersamaan, kerja sama, serta kearifan lokal yang ada dalam permainan tersebut. Revitalisasi ini juga bertujuan memperkuat identitas budaya masyarakat dan menumbuhkan rasa cinta terhadap warisan leluhur.

Menurut Wardani seorang pemerhati budaya (2008) permainan tradisional memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membedakan dari karakteristik yang lain. Pertama, permainan itu cenderung menggunakan alat atau fasilitas di lingkungan tanpa membelinya. Lalu, karakteristik kedua, permainan tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal (Safitri dkk., 2024).

Adanya acara perlombaan dalam memperingati Hari Anak yang diselenggarakan di Dukuh Bejingan, Desa Pilang ini, diharapkan hal tersebut dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya untuk selalu menjaga permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya yang dapat diwariskan kepada generasi berikutnya. Lalu, adanya kegiatan lomba ini bertujuan bukan hanya untuk sekedar hiburan semata, akan tetapi juga sebagai sarana edukasi bagi anak-anak (Suryani, 2019).

## **METODE PELAKSANAAN**

Penelitian ini didasarkan pada pengabdian masyarakat melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata atau KKN yang dilaksanakan oleh kelompok KKN 194 Universitas Sebelas Maret, pada tanggal 9 Juli 2024 hingga tanggal 22 Agustus 2024. Pelaksanaan kegiatan KKN ini dilakukan di Dukuh Bejingan, Desa Pilang, Kecamatan Masaran, Kabupaten Sragen, di mana program kerja yang dilakukan bertujuan guna memberikan edukasi kepada anak usia dini yang ada pada Dukuh Bejingan.

Pengambilan data yang diterapkan pada pelaksanaan kegiatan KKN atau pengabdian masyarakat ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan aksi, atau dikenal sebagai

penelitian tindakan partisipatif (*Participatory Action Research*, PAR), yang merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk tidak hanya memahami suatu fenomena sosial, tetapi juga untuk menciptakan perubahan langsung melalui tindakan kolaboratif antara peneliti dan masyarakat. Masyarakat tidak hanya menjadi objek penelitian, tetapi juga menjadi subjek yang aktif dalam proses pengumpulan data, analisis, hingga implementasi solusi. Peneliti bekerja bersama-sama dengan masyarakat untuk mengidentifikasi masalah, merumuskan solusi, dan melakukan tindakan (Handoko, 2020).

Dengan menggunakan pendekatan ini, hal tersebut tidak hanya akan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam tentang masalah sosial, namun juga dapat menciptakan solusi yang langsung dapat untuk diterapkan dan berkelanjutan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **a. Revitalisasi Permainan Tradisional sebagai Sarana Hiburan**

Zaman sekarang ini kebanyakan remaja bahkan anak-anak menghabiskan waktu mereka dengan bermain gadget. Strategi yang tepat untuk mengurangi penggunaan gadget dalam keseharian mereka salah satunya adalah dengan bermain permainan tradisional. Anak-anak bahkan remaja di zaman sekarang ini memiliki pemahaman yang minim terkait permainan tradisional. Oleh karena itu, diperlukan adanya revitalisasi permainan tradisional. Revitalisasi permainan tradisional ini dilakukan di Dukuh Bejingan, Desa Pilang, Kecamatan Masaran, Kabupaten Sragen. Revitalisasi permainan tradisional adalah suatu upaya untuk mengenalkan kembali dan meningkatkan pemahaman masyarakat terkait permainan tradisional. Revitalisasi ini bertujuan untuk mengenalkan berbagai macam permainan tradisional agar mereka tidak menghabiskan waktu mereka hanya untuk bermain gadget. Tujuan lain dari revitalisasi permainan tradisional yakni untuk mempertahankan identitas suatu negara terhadap ciri khas permainan tradisional yang berkembang di setiap daerah (Sonjaya et al., 2020).

Permainan tradisional memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat terutama sebagai sarana hiburan. Permainan tradisional sendiri mempunyai arti sebagai permainan yang bersifat turun temurun dan terstruktur, serta dapat mengembangkan segala aspek yang ada guna memberikan warisan budaya pada tiap-tiap generasi (Rohayati & Budiarti, 2022). Banyak sekali jenis permainan tradisional di berbagai daerah. Contoh permainan tradisional beberapa diantaranya yakni seperti bakiak, teklek batok kelapa, layangan, cublak-cublak suweng, petak umpet, bola bekel, lompat tali, gobak sodor, congklak, dan masih banyak lagi. Banyaknya jenis permainan tradisional bisa menjadi sarana hiburan pengganti gadget, serta sebagai sarana pembentukan nilai-nilai karakter dan budaya bangsa pada anak (Cahyani, 2023). Permainan tradisional tidak membutuhkan teknologi yang canggih, akan tetapi tidak kalah seru dengan permainan yang menggunakan teknologi canggih. Zaman dahulu permainan tradisional menjadi bagian tak terpisahkan dari kegiatan sehari-hari anak-anak, dalam mengisi waktu luang dengan interaksi yang menyenangkan di lingkungan sosial mereka.

### **b. Revitalisasi Permainan Tradisional sebagai Sarana Edukasi**

Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana edukasi yang efektif. Permainan tradisional dapat memberikan banyak sekali pembelajaran yang salah satunya adalah nilai-nilai kearifan lokal karena mengingat bahwa permainan tradisional merupakan tradisi yang diwarisi. Melalui permainan tradisional, nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, dan sportivitas diajarkan kepada anak-anak, hal tersebutlah yang menjadikannya tidak hanya sebagai hiburan saja tetapi juga sebagai alat pendidikan. Arus globalisasi dan perkembangan teknologi, melestarikan permainan tradisional adalah cara penting untuk menjaga identitas budaya dan terus

merayakan kebersamaan dalam bentuk yang lebih sederhana. Pembelajaran lain yang dapat diambil dari permainan tradisional adalah pembentukan karakter anak dengan baik. Hasil penelitian yang dilakukan Yudiwinata & Handoyo dalam Dewi et al. (2020) menunjukkan bahwa anak yang melakukan kegiatan bermain permainan tradisional jauh lebih berkembang kemampuan dan karakternya. Karakter terbentuk baik karena pengaruh lingkungan, yang membedakan individu dengan orang lain serta diwujudkan dengan sikap dan perilakunya dengan kehidupan sehari-hari (Dewi, et al., 2020).

Permainan tradisional seperti congklak, petak umpet, gobak sodor melatih anak untuk berpikir strategis, memecahkan masalah serta mengembangkan kemampuan motorik kasar dan halus. Bermain sambil belajar merupakan cara yang menyenangkan untuk anak dalam melatih berbagai keterampilan yang nantinya akan berguna di kehidupan sehari-hari. Permainan seperti ini sering dilakukan dalam kelompok, yang pada akhirnya memperkuat kemampuan bersosialisasi dan membangun rasa kebersamaan. Dengan melestarikan permainan tradisional, kita turut menjaga metode pembelajaran yang kaya akan kearifan lokal, sekaligus mengajarkan nilai-nilai moral kepada generasi muda. Selain itu, permainan tradisional juga memberikan manfaat pada anak seperti dapat menumbuhkan konsep diri, daya cipta, kesehatan psikis serta fisik anak, dan membentuk sudut pandang sosial (Hamdan et al., 2023).

### c. Realisasi Permainan Tradisional dalam Lomba Peringatan Hari Anak

Kegiatan ini dilakukan di Dukuh Bejingan, Desa Pilang, Kecamatan Masaran, Kabupaten Sragen. Kegiatan yang dilakukan adalah lomba permainan tradisional yang ditargetkan untuk anak-anak di Dukuh Bejingan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan kembali dan meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang permainan tradisional, mulai dari manfaat sampai ke bagaimana cara bermain permainan tradisional. Dengan melibatkan adanya anak-anak dalam kegiatan ini, hal tersebut dapat mengajak mereka untuk belajar sambil bermain. Anak-anak bisa mendapatkan pelajaran terkait kearifan lokal, kejujuran, kerjasama, sportivitas, karakter yang baik, dan lain sebagainya.

Perlombaan ini dilakukan secara berkelompok, dimana setiap peserta diacak membentuk beberapa kelompok. Tujuan dilakukannya pengelompokan tersebut adalah agar dapat melatih anak dalam melakukan koordinasi terhadap tim yang dimilikinya. Perlombaan ini diikuti oleh berbagai anak-anak di Dukuh Bejingan, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6 SD. Dimana jumlah partisipasi dalam perlombaan ini lebih dari 20 anak. Terdapat 4 pos dalam kegiatan ini, di mana anak-anak diminta untuk berjalan mengelilingi Dukuh Bejingan dan akan diberhentikan di pos-pos tersebut untuk melakukan permainan tradisional melawan kelompok lain.



Gambar 1. Pelaksanaan perlombaan Hari Anak di Dukuh Bejingan

Beberapa jenis permainan tradisional yang diperlombakan dalam lomba tersebut adalah, teklek batok kelapa, bakiak, dan gobak sodor. Permainan teklek batok

kelapa dapat melatih keseimbangan anak, melatih ketangkasan, meningkatkan konsentrasi, dan melatih anak untuk berpikir strategis.



**Gambar 2. Perlombaan teklek batok kelapa**

Permainan bakiak dapat melatih anak untuk bekerjasama dalam tim, melatih anak untuk berpikir strategis, mengasah komunikasi, melatih kesabaran, melatih kedisiplinan, meningkatkan keseimbangan, dan komunikasi.



**Gambar 3. Perlombaan bakiak**

Permainan gobak sodor dapat melatih ketangkasan anak, kerjasama tim, keberanian, meningkatkan konsentrasi, mengajarkan sportivitas, melatih kejujuran, dan melatih anak berpikir strategis.



**Gambar 4. Perlombaan gobak sodor**

Adanya ketiga permainan tradisional yang diperlombakan tersebut ternyata juga dapat menumbuhkan semangat serta kompetensi yang sehat diantara anak-anak. Permainan tradisional dapat mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, antisipatif, kontrol emosi, mengasah empati, pengendalian diri, menghayati nilai nilai moral, dan

sebagainya (Sonjaya, et al., 2020). Selain itu, permainan tradisional juga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak pada usia dini (Cendana & Suryana, 2022).

Adanya kegiatan ini dapat menghibur anak dan juga dapat memberikan beberapa pelajaran penting yang nantinya akan berguna bagi kehidupan mereka. Keberjalanan kegiatan ini dapat dikatakan bagus, di mana anak-anak mampu bekerjasama antar tim dengan baik. Anak-anak juga mampu dalam mengkoordinasi tim dengan baik, berpikir strategis, berkomunikasi dengan baik, konsentrasi dan jujur. Terlaksananya perlombaan dalam rangka memperingati Hari Anak ini ternyata dapat dilihat bahwa anak-anak sangat menikmati dan senang dalam mengikuti kegiatan perlombaan ini. Bahkan, beberapa hari setelah kegiatan perlombaan selesai, anak-anak masih tetap bermain teklek, bakiak, dan beberapa permainan tradisional lainnya.

## SIMPULAN

Kegiatan perlombaan permainan tradisional untuk memperingati Hari Anak yang dilakukan oleh kelompok KKN 194 Universitas Sebelas Maret di Dukuh Bejingan, Desa Pilang, Kecamatan Masaran, Kabupaten Sragen ini ternyata memberikan adanya dampak positif yang signifikan, di mana perlombaan tersebut dapat menjadi sarana hiburan dan sarana edukasi untuk anak-anak yang ada di Dukuh Bejingan ini. Keantusiasan yang ditunjukkan oleh anak-anak di Dukuh Bejingan sebagai peserta yang sangat tinggi menyatakan ketertarikan mereka untuk keluar dari zona nyaman mereka yaitu menghabiskan waktu mereka dengan gadget. Hal ini menunjukkan bahwa perlombaan permainan tradisional dalam rangka memperingati Hari Anak berhasil digunakan untuk merevitalisasi permainan tradisional. Adanya peningkatan pemahaman anak terkait permainan tradisional, hal tersebut mendorong anak untuk mau bermain sambil belajar, mau meninggalkan gadget mereka, dan memilih hiburan lain yaitu bermain permainan tradisional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Putri, S. R., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183-194.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771-778.
- Dewi, N. luh M. A., Astutik, W., & Widayati, K. (2020). Pemberdayaan SD 2 Muhammadiyah Denpasar dalam revitalisasi permainan tradisional sebagai wahana edukasi pembentukan karakter anak. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 2(1), 1-10.
- Fauzi, R. M., Listiani, R., Ulum, S., Haq, S. A., Afifah, P. J., & Hamdan, A. (2023). Pelestarian Permainan Tradisional Melalui Program Pojok Bermain. *Jurnal Ilmiah Pangabdh*, 9(1), 57-63.
- Handoko, B. (2020). Penerapan Metode Participatory Action Research dalam Pengabdian Masyarakat. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(2), 95-105.
- Nugroho, A. (2020). Peran Kuliah Kerja Nyata (KKN) dalam Pembangunan Masyarakat Desa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 145-158.
- Rohayati, R., & Budiarti, E. (2022). Menumbuhkan Literasi Membaca Awal Melalui Permainan Tradisional Engklek Di TK Nurul Aulia Depok. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1715-1724.
- Safitri, J., Aryanti, M. D., Elnivira, A., Muflihah, A., & Mulyana, A. (2024). Gatrik: Permainan tradisional yang mengajarkan keterampilan dan kesportifitasan. *Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga*, 2(2), 42-52.

- Sonjaya, A. R., Z.Arifin, & Pratiwi, R. A. (2020). Pandangan Islam tentang faktor pembawaan dan lingkungan dalam pembentukan manusia. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 5(2), 1–8.
- Suryani, N. (2019). Peran Permainan Tradisional dalam Pelestarian Budaya dan Pendidikan Karakter. *Jurnal Kebudayaan dan Pendidikan*, 8(1), 102-110.