

## PEMBINAAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA SDN HANDIL BAKTI

*Andi kasanrawali<sup>1</sup>*

*Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsad Al Banjari Banjarmasin*  
[kasandrawali89@gmail.com](mailto:kasandrawali89@gmail.com)

*Hengki<sup>2</sup>*

*Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsad Al Banjari Banjarmasin*  
[hengkisakkai@yahoo.com](mailto:hengkisakkai@yahoo.com)

*Bonita Amalia<sup>2</sup>*

*Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsad Al Banjari Banjarmasin*  
[bonitaamalia256@gmail.com](mailto:bonitaamalia256@gmail.com)

*Endang Pratiwi*

*Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsad Al Banjari Banjarmasin*  
[pratiwiendang@uniska-bjm.ac.id](mailto:pratiwiendang@uniska-bjm.ac.id)

### **Abstrak**

Permainan tradisional adalah aktivitas rekreasi atau hiburan yang telah ada dan dimainkan oleh masyarakat sejak zaman dahulu. Permainan ini biasanya diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya dan merupakan bagian integral dari kehidupan budaya suatu komunitas. Berbeda dengan permainan modern yang mungkin melibatkan teknologi atau peralatan canggih, permainan tradisional seringkali menggunakan alat atau benda sederhana yang tersedia di sekitar masyarakat pada masa tersebut. Permainan lokal merujuk kepada berbagai jenis permainan yang tumbuh dan berkembang di suatu daerah atau komunitas tertentu. Permainan ini sering kali mencerminkan budaya, tradisi, dan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat setempat

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SDN Handil Bakti oleh tim Program Studi Pendidikan Olahraga. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan minat dan pengetahuan siswa terhadap permainan tradisional serta menyediakan alternatif yang menarik dan edukatif bagi anak-anak yang terbiasa bermain gadget di luar sekolah. Dengan demikian, diharapkan permainan tradisional dapat menjadi salah satu sarana yang efektif dalam mengembangkan keterampilan fisik, mental, dan sosial anak-anak. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi dua pendekatan utama. Pertama, edukasi tentang nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional, yang disampaikan melalui presentasi interaktif dan diskusi. Kedua, sesi demonstrasi permainan tradisional yang melibatkan partisipasi langsung dari siswa. Dalam sesi ini, siswa diberi kesempatan untuk mencoba berbagai permainan tradisional seperti egrang, lompat tali dan bakiak. Aktivitas ini dirancang untuk memberikan pengalaman praktis yang menyenangkan dan mendidik. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam minat dan pengetahuan siswa terhadap

permainan tradisional. Siswa yang awalnya kurang tertarik dengan permainan tradisional kini menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti sesi permainan. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan dalam keterampilan sosial dan fisik melalui partisipasi aktif dalam permainan tradisional. Kegiatan ini berhasil menciptakan lingkungan yang mendukung pelestarian permainan tradisional dan memberikan alternatif yang sehat dan edukatif bagi siswa. Pembinaan permainan tradisional tidak hanya membantu dalam mempertahankan warisan budaya tetapi juga dalam mengembangkan keterampilan fisik, mental, dan sosial anak-anak. Kesimpulannya, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa melalui pendekatan edukatif dan partisipatif, permainan tradisional dapat kembali diminati dan dipraktikkan oleh generasi muda, sehingga warisan budaya ini dapat terus dilestarikan.

**Kata Kunci:** permainan, tradisional, budaya

## **Pendahuluan**

Indonesia, sebagai negara yang kaya akan keragaman budaya, tidak hanya menciptakan identitas nasional yang unik tetapi juga mempersembahkan warisan olahraga tradisional yang beragam. Kalimantan Selatan (Kalsel) merupakan salah satu wilayah di Indonesia yang masih mempertahankan warisan permainan tradisional, seperti Balogo, Behadang, Egrang, Lompat Tali Dan Bakiak, permainan tradisional ini merupakan aktivitas rekreasi yang telah dimainkan oleh masyarakat sejak zaman dahulu dan mengandung nilai-nilai budaya yang bermanfaat bagi pengembangan keterampilan fisik, mental, dan sosial anak-anak (Mulyana, 2019).

Namun, perkembangan teknologi dan globalisasi yang pesat telah membawa dampak signifikan pada gaya hidup, termasuk di kalangan anak-anak. Di era digital ini, gadget seperti ponsel pintar, tablet, dan perangkat elektronik lainnya telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari anak-anak. Observasi yang dilakukan di SDN Handil Bakti menunjukkan bahwa anak-anak lebih tertarik pada permainan modern yang melibatkan teknologi dibandingkan permainan tradisional. Hal ini mengakibatkan rendahnya minat dan partisipasi mereka dalam permainan tradisional, serta kurangnya pengetahuan tentang nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Urgensi kegiatan pengabdian ini menjadi semakin jelas ketika melihat dampak negatif dari dominasi gadget terhadap kesehatan fisik dan keterampilan sosial anak-anak. Anak-anak yang terlalu banyak bermain gadget cenderung kurang aktif secara fisik, kurang terlibat dalam interaksi sosial, dan kehilangan koneksi dengan warisan budaya tradisional. Oleh karena itu, diperlukan tindakan solutif untuk mengatasi tantangan ini melalui pengabdian berbasis penelitian (riset).

Pengabdian kepada masyarakat merupakan bentuk kontribusi positif dalam mengembangkan potensi lokal dan memperkuat ikatan sosial di antara anggota masyarakat. Dalam konteks ini, pembinaan permainan tradisional di SDN Handil Bakti menjadi sangat penting. Kegiatan ini tidak hanya memupuk tradisi dan budaya setempat, tetapi juga membantu dalam pembentukan karakter dan keterampilan anak-anak. Melalui pengabdian ini, diharapkan dapat diciptakan keseimbangan yang sehat antara teknologi dan tradisi, serta meningkatkan apresiasi anak-anak terhadap nilai-nilai budaya lokal.

Tujuan dari kegiatan pengabdian berbasis riset ini adalah untuk meningkatkan minat dan pengetahuan siswa SDN Handil Bakti terhadap permainan tradisional. Kegiatan ini melibatkan edukasi tentang nilai-nilai budaya permainan tradisional dan penyelenggaraan sesi demonstrasi yang melibatkan partisipasi langsung siswa. Dengan demikian, diharapkan siswa

dapat memahami makna dan keunikan permainan tradisional, meningkatkan keterampilan fisik, mental, dan sosial mereka, serta mengurangi ketergantungan pada gadget.

Kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat menjadi jembatan untuk membangun rasa bangga terhadap budaya lokal dan mempertahankan kelestarian permainan tradisional Indonesia. Melalui pendekatan edukatif dan partisipatif, diharapkan permainan tradisional dapat kembali diminati dan dipraktikkan oleh generasi muda, sehingga warisan budaya ini dapat terus dilestarikan.

## **Metode**

Metode yang digunakan untuk memecahkan masalah dan menganalisis keberhasilan program pengabdian ini mencakup beberapa langkah yang terinci. Pertama-tama, identifikasi masalah dilakukan dengan melakukan studi pendahuluan dan diskusi dengan pihak terkait seperti sekolah dan komunitas lokal. Fokus utama identifikasi adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya lokal. Setelah masalah teridentifikasi dengan jelas, langkah selanjutnya adalah perencanaan tindakan korektif.

Perencanaan ini mencakup dua komponen utama: edukasi tentang nilai-nilai budaya lokal melalui pengembangan materi yang relevan dan menarik bagi siswa, serta pelaksanaan program kegiatan permainan tradisional untuk memperkenalkan dan mempromosikan kegiatan yang mewakili warisan budaya mereka. Implementasi dilakukan di SDN Handil Bakti, dengan mengikutsertakan 20 siswa yang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler sebagai subjek utama dari program ini.

Untuk mengukur efektivitas program, metode pengumpulan data yang digunakan mencakup survei sebelum dan sesudah kegiatan untuk menilai pengetahuan awal dan akhir siswa tentang budaya lokal, observasi terhadap partisipasi siswa dalam kegiatan, dan wawancara untuk mendapatkan pandangan dari siswa, guru, serta mitra sekolah. Jenis data yang dikumpulkan meliputi hasil survei, data observasi partisipasi, dan tanggapan kualitatif dari berbagai pihak terlibat.

Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil survei sebelum dan sesudah kegiatan untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa serta mengevaluasi tingkat partisipasi mereka dalam kegiatan permainan tradisional. Selain itu, respons dari siswa, guru, dan mitra juga dievaluasi untuk menentukan dampak dan efektivitas program secara keseluruhan. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk menyusun laporan evaluasi yang mendalam, yang mencakup temuan utama, kesimpulan, serta rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut atau perbaikan program di masa depan.

## **Hasil dan Pembahasan**

Selama pelaksanaan program, terjadi peningkatan signifikan dalam minat siswa terhadap permainan tradisional seperti Balogo, Behadang, Egrang, Lompat Tali Dan Bakiak, Behadang, dan Bakiak. Survei sebelum dan sesudah program menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai menunjukkan minat yang lebih besar dalam berpartisipasi dalam permainan tradisional setelah mengikuti edukasi dan demonstrasi yang diselenggarakan. Hasil tes pengetahuan juga menunjukkan peningkatan dalam pemahaman mereka tentang nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan-permainan tersebut.

Siswa yang awalnya kurang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler, terutama yang terkait dengan permainan tradisional, mulai menunjukkan partisipasi yang lebih aktif. Observasi lapangan mengindikasikan bahwa setelah mendapatkan pengenalan yang lebih mendalam terhadap permainan tradisional, siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam sesi-sesi bermain dan latihan.

Guru-guru dan mitra sekolah memberikan dukungan yang sangat positif terhadap program ini. Mereka melaporkan bahwa siswa menunjukkan perubahan positif dalam sikap terhadap warisan budaya lokal, seperti lebih menghargai nilai-nilai tradisional dan bersemangat untuk mempraktikkan permainan-permainan tersebut di luar jam pelajaran.

Hasil-hasil di atas menunjukkan bahwa program pembinaan permainan tradisional pada siswa SDN Handil Bakti berhasil mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan pada pendahuluan. Edukasi yang diberikan berhasil merangsang minat siswa terhadap warisan budaya lokal dan meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Partisipasi yang lebih aktif dari siswa juga mengindikasikan bahwa program ini berhasil membangkitkan kembali minat terhadap permainan tradisional yang sebelumnya mulai terlupakan.

Dukungan yang kuat dari guru-guru dan mitra sekolah juga menjadi faktor kunci dalam keberhasilan program ini. Dengan menyediakan waktu dan tempat yang sesuai, serta memberikan masukan dan evaluasi yang konstruktif, mereka berperan penting dalam memastikan kelancaran dan efektivitas pelaksanaan program.

Namun demikian, beberapa tantangan masih perlu diperhatikan untuk perbaikan di masa depan. Misalnya, integrasi yang lebih dalam dengan kurikulum sekolah dan pengembangan strategi untuk menjaga keberlanjutan minat siswa dalam jangka panjang.

Secara keseluruhan, program pembinaan permainan tradisional ini berhasil tidak hanya dalam mencapai tujuan edukatifnya tetapi juga dalam membangun kesadaran akan pentingnya mempertahankan dan menghargai warisan budaya lokal. Langkah-langkah selanjutnya dapat difokuskan pada upaya untuk memperluas dampak positif program ini ke seluruh komunitas sekolah dan masyarakat setempat.

## **Simpulan dan rekomendasi**

Program pengabdian kepada masyarakat untuk pembinaan permainan tradisional pada siswa SDN Handil Bakti telah mencapai hasil yang signifikan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaannya, program ini berhasil merangsang minat siswa terhadap permainan tradisional seperti balogo, behadang, egrang, lompat tali dan bakiak. Siswa yang awalnya kurang tertarik atau memiliki pengetahuan terbatas tentang permainan-permainan tradisional ini mulai menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan. Hal ini menunjukkan adanya perubahan positif dalam sikap siswa terhadap warisan budaya lokal, serta peningkatan pemahaman mereka akan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tersebut.

Dukungan yang kuat dari guru-guru dan mitra sekolah juga berperan penting dalam kesuksesan program ini. Mereka tidak hanya menyediakan fasilitas dan waktu yang diperlukan untuk pelaksanaan kegiatan, tetapi juga aktif memberikan masukan dan evaluasi yang konstruktif. Interaksi antara siswa dengan guru dan mitra sekolah juga meningkat, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dalam memperkuat hubungan antargenerasi serta mempertahankan nilai-nilai tradisional.

Perlu dilakukan pengembangan terus-menerus terhadap materi dan metode pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa minat siswa terhadap permainan tradisional tetap terjaga dan meningkat seiring waktu. Pelatihan tambahan bagi guru dan staf sekolah juga dapat memberikan mereka keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mendukung keberlanjutan program ini. Kolaborasi yang lebih erat dengan pihak eksternal seperti komunitas lokal, tokoh budaya, dan lembaga pemerintah juga dapat memperkuat dukungan dan partisipasi dalam kegiatan pembinaan permainan tradisional ini. Dengan demikian, program dapat terus berkontribusi dalam

melestarikan dan memperkaya warisan budaya lokal serta membangun keterampilan dan nilai-nilai positif pada generasi muda.

### **Daftar Pustaka**

- Andriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Kencana.
- MR, M. H. (2021). Luntunya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1-15.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan tradisional*. Salam Insan Mulia.
- Yudiwinata, H. P. (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Paradigma*, 2(3).
- Yulita, R. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.