

Edukasi Permainan Tradisional Bagi Generasi Muda Dalam Upaya Pelestarian Permainan Yang Sudah Terlupakan

Endang Tjahjaningsih¹, Dewi Handayani Untari Ningsih RS.², Mohammad Riza Radyanto³
Alya Takwarina Cahyani⁴

¹ Program Pasca Sarjana, FEB, Universitas Stikubank Semarang

² Fakultas Teknologi Informasi Universitas Stikubank Semarang

³ Fakultas Teknologi Universitas Stikubank Semarang

⁴ Program Magister Manajemen, FEB, Universitas Diponegoro Semarang

naning@edu.unisbank.ac.id, dewi_h@edu.unisbank.ac.id,
rizaradyanto@edu.unisbank.ac.id, alya.tac@gmail.com

ABSTRAK

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan leluhur yang telah diturunkan dari generasi ke generasi. Permainan tersebut sarat dengan nilai-nilai kearifan lokal yang tercermin dalam etika dan norma yang berlaku dalam memainkan suatu permainan. Permainan tradisional Indonesia memiliki ciri khas tersendiri dibandingkan negara lain, sesuai dengan keberagaman suku bangsa yang ada di Indonesia yang memiliki permainan tradisional dari berbagai daerah dengan jumlah yang tidak sedikit. Permainan tradisional diciptakan untuk melatih psikomotorik, pedagogis dan psikologis. Sementara itu, permainan modern memiliki tipologi individualistik, egois dan tidak menempatkan nilai makna hidup, mengakibatkan anak-anak untuk selalu berpikir secara instan tanpa mengetahui bagaimana prosesnya. Banyak permainan tradisional yang hampir punah. Padahal permainan tradisional umumnya mengandung kegiatan fisik, kreativitas, sportivitas, interaksi sosial, makna filosofis yang dalam dan masih banyak segudang manfaat lainnya. Salah satu upaya pelestarian budaya bangsa tak benda berupa permainan tradisional dengan cara secara terus menerus melakukan edukasi dan penyuluhan kepada generasi muda supaya eksistensi dan keberadaan permainan tradisional yang sudah pernah ada tidak punah.

Kata Kunci: pelestarian warisan budaya, permainan tradisional, edukasi.

ABSTRACT

Traditional games are one of the ancestral heritage that has been passed down from generation to generation. The game is full of local wisdom values which are reflected in the ethics and norms that apply in playing a game. Indonesian traditional games have their own characteristics compared to other countries, in accordance with the diversity of ethnic groups in Indonesia which have many traditional games from various regions. Traditional games were created to train psychomotor, pedagogical and psychological. Meanwhile, modern games have an individualistic, selfish typology and do not place a value on the meaning of life, causing children to always think instantly without knowing how the process is going. Many traditional games are almost extinct. Whereas traditional games generally contain physical activity, creativity, sportsmanship, social interaction, deep philosophical meaning and many other benefits. One of the efforts to preserve the intangible nation's culture is in the form of traditional games by continuously providing education and counseling to the younger generation so that the existence and existence of traditional games that have existed before are not extinct.

Keywords: cultural heritage preservation, traditional games, education.

1. PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan leluhur yang telah diturunkan dari generasi ke generasi. Permainan tersebut sarat dengan nilai-nilai kearifan lokal yang tercermin dalam etika dan norma yang berlaku dalam memainkan suatu permainan. Permainan tradisional yang diciptakan leluhur, diyakini dikembangkan tidak hanya untuk kesenangan semata, melainkan melalui suatu pertimbangan tertentu dengan harapan agar nilai-nilai yang ditanamkan pada setiap permainan tersebut dapat diketahui, disikapi dan diimplementasikan oleh anak-anak dalam setiap tindakan dan perbuatannya dengan penuh kesadaran atau tanpa paksaan. Permainan tradisional Indonesia memiliki ciri khas tersendiri dibandingkan negara lain, sesuai dengan keberagaman suku bangsa yang ada di Indonesia yang memiliki permainan tradisional dari berbagai daerah dengan jumlah yang tidak sedikit. Tapi seiring dengan kemajuan teknologi dan berkembangnya permainan modern, permainan tradisional sedikit demi sedikit mulai punah dan jarang dimainkan lagi.



Gambar 1. Permainan Balap Karung (sumber:www.methedricblogspot.co.id)



Gambar 2. Permainan Tradisional Egrang (sumber:www.wego.co.id)

Permainan tradisional diciptakan

untuk melatih psikomotorik, pedagogis dan psikologis. Sementara itu, permainan modern memiliki tipologi individualistis, egois dan tidak menempatkan nilai makna hidup, mengakibatkan anak-anak untuk selalu berpikir secara instan tanpa mengetahui bagaimana prosesnya. Hal ini akan membawa pengaruh sangat besar bagi daya pikir, karakter maupun sikap dan sifat seorang anak.

Permainan tradisional adalah salah satu bagian dari ragam kebudayaan yang tumbuh di Indonesia. Sebelum gempuran perkembangan teknologi muncul, aneka permainan tradisional sempat mewarnai kehidupan anak-anak Indonesia seperti petak umpet, galah asin atau gobak sodor, kelereng, lompat karet, ampar-ampar pisang serta bentengan. Namun itu nyatanya hanya segelintir dari ribuan permainan yang tersebar di Indonesia. Setidaknya, menurut peneliti dan 'dokter' permainan tradisional Mohamad Zaini Alif, ada hampir 2.600 permainan tradisional yang ada di Indonesia.

Banyak permainan tradisional yang hampir punah. Padahal permainan tradisional umumnya mengandung kegiatan fisik, kreativitas, sportivitas, interaksi sosial, makna filosofis yang dalam dan masih banyak segudang manfaat lainnya. Di era modern saat ini anak-anak lebih kenal dengan ragam permainan elektronik seperti game. Upaya untuk melestarikan dan memperkenalkan kembali ke generasi muda permainan tradisional diperlukan penyuluhan dan edukasi sehingga anak-anak menjadi mulai mengenal dan menyukai kembali permainan yang pernah ada di Nusantara.

Beberapa permainan tradisional masih sering dimainkan sebagai acara lomba tujuh belasan memperingati hari kemerdekaan RI. Zaini (2006) menjelaskan bahwa permainan tradisional hakikatnya tercipta sebagai hasil kebudayaan dari masyarakat setempat, bukan bawaan bangsa asing yang sering dikira sebagian pihak.

Komunitas yang terbentuk berdasar kebutuhan dan visi yang sama untuk menutupi kekurangan yang dimiliki oleh setiap individu agar secara bersama-sama bisa melakukan usaha utamanya dalam memulai usaha di industri batik yang memiliki keunikan tersendiri dalam proses pembuatan dan memerlukan keterampilan, pengetahuan dan sikap kerja yang khusus.

Selanjutnya Alif (2006) menjelaskan permainan tradisional adalah puncak dari segala hasil kebudayaan. Salah satu upaya pelestarian permainan tradisional di lingkungan generasi muda dengan memberikan edukasi dengan memperkenalkan beragam permainan tradisional dan memainkannya sehingga diharapkan dapat membangun karakter berdasar eksistensi jenis permainan yang bisa dilakukan. Edukasi dilakukan dengan membudayakan dan melatih masyarakat terutama generasi muda supaya bisa mengeksplorasi permainan-permainan sehari-hari dengan memainkan berbagai permainan tradisional yang pernah ada sehingga bisa mengurangi ketergantungan pada pengguna *gadget* berupa *game-game* dan permainan modern.

2. PERMASALAHAN

“Satoe Atap” merupakan komunitas terorganisasi yang memiliki filosofi “Sayang itoe Asli Tanpa Pamrih” yang disingkat menjadi nama komunitas itu “Satoe Atap”. Komunitas Satoe Atap berdiri sejak 12 April 2007 bertempat dan berkegiatan di kota Semarang dengan konsentrasi isu pendidikan terhadap anak Jalanan dan Kaum miskin kota. Dimana komunitas ini bersifat sosial, kekeluargaan, mandiri, dan Independen.

Bekeja sama dengan tim pengabdian UNISBANK serta berdasar visi dan misi dari komunitas Satoe atap tentang edukasi menjadi sangat tepat untuk saling bersinergi dalam melakukan secara bersama pendidikan dan penyuluhan tentang pelestarian permainan tradisional yang sudah mulai punah dan tidak dikenal di kalangan Generasi muda saat ini yang sudah terbiasa dengan permainan game di Gadget.

Penyuluhan dan edukasi dilakukan secara berkesinambungan dengan berdasar pemetaan wilayah perkegiatan. Harapannya secara luas bisa menjangkau semua lapisan masyarakat terutama bagi generasi mudasupaya bisa mengenal secara baik permainan tradisional terutama permainan yang berasal dari Jawa Tengah (gambar 3 dan gambar 4).



Gambar 3. Permainan Tradisional boi-boian (sumber: www.permainantradisional.blogspot.com).



Gambar 4. Permainan Englek (sumber: <http://assets.kompas.com>)

3. METODOLOGI

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan Lokasi pengabdian/ khalayak Sasaran di Komunitas SATOE ATAP Jalan Gang Kelinci 1 No. 215 Wisma Moediningsih Lt.3 Lamper Semarang, dengan tahapan berikut ini:

1. Memberikan penyuluhan tentang berbagai permainan tradisional kepada masyarakat utamanya generasi muda dengan secara langsung memberikan contoh permainan serta alat peraga.
2. Mengedukasi kepada masyarakat sekitar kota Semarang manfaat dan filosofi dari permainan yang ada sehingga muncul ketertarikan dari anak-anak untuk melakukan permainan tradisional.
3. Mengajak anak-anak untuk secara langsung bermain dengan permainan tradisional sehingga interaksi sosial dengan lingkungan sekitar bisa terjalin dengan baik.
4. Penyuluhan dimulai dari pengetahuan tentang beragam permainan yang bisa dilakukan sampai mengedukasi anak-anak dan menjelaskan keuntungan memainkan permainan tradisional yang mulai punah dan kerugian penggunaan permainan modern seperti game bagi perkembangan psikologi anak.

Agar program mengedukasi permainan tradisional bisa berlangsung secara berkesinambungan dan bisa menjangkau secara luas, dipetakan lokasi yang bisa dijadikan area untuk penyuluhan dan edukasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis situasi sebelumnya dan permasalahan yang ada, maka solusi yang ditawarkan dalam pengabdian masyarakat ini adalah dengan melakukan pelatihan dan pendampingan. Dalam pengabdian pada masyarakat ini bentuk kegiatan yang dilakukan adalah:

1. Pemberian Materi Pelatihan

Pemberian materi pelatihan dilakukan secara langsung memberikan edukasi tentang berbagai permainan tradisional yang bisa dilakukan oleh anak-anak untuk bermain dengan tanpa menggunakan perangkat yang mahal. Pemberian materi tentang membuat karya kreatif dengan memberikan contoh secara langsung buah tangan yang bisa dibuat anak-anak menghasilkan karya yang berguna yang bisa dikembangkan untuk menggali kreatifitas. Mempraktekkan secara langsung permainan tradisional dengan cara kelompok.

2. Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara bertahap yaitu:

- Peserta didik diberi pengetahuan terlebih dahulu tentang berbagai permainan tradisional, memberikan pengetahuan tentang keterampilan untuk membuat karya tangan yang kreatif dengan bahan yang sederhana yang bisa menggali kreatifitas dan potensi anak-anak dalam bermain.
- Peserta diajak mempraktekkan secara langsung cara bermain dan membuat karya tangan yang bisa dibawa dan dikembangkan menjadi karya yang lebih bagus. Peserta diberikan gambaran contoh batik tulis dan batik cap yang sudah jadi menggunakan pewarna alami.
- Peserta diberi seperangkat alat seperti stik es krim, lem, kertas, cat air untuk mewarnai, pensil gambar, dakon, kerikil.
- Peserta setelah diberi edukasi langsung mempraktekkan permainan, karya tangan dan hasilnya bisa dibawa pulang serta dibawakan perangkat yang diharapkan

bisa dikembangkan untuk bermain di rumah dan membuat karya tangan yang lebih bagus.





SIMPULAN

Kegiatan pendampingan edukasi bagi anak-anak jalanan dalam upaya kepedulian sosial yang tidak berkesempatan mengenyam pendidikan yang lebih baik maka dengan menggandeng mereka untuk bisa berkarya walau dengan keterbatasan keadaan, menumbuhkan rasa optimis untuk melangsungkan kehidupan yang lebih baik dengan menggali mereka kemampuan yang bisa diasah untuk kemandirian dan perilaku yang positif di masyarakat supaya tidak terjerumus ke perbatasan yang negatif.

Salah satu upaya dengan melakukan pendampingan secara berkelanjutan dalam melakukan edukasi dan keterampilan serta diarahkan untuk tetap melestarikan budaya bangsa seperti permainan tradisional sehingga bisa mengisi waktu luang dengan kegiatan yang bermanfaat tanpa harus mengeluarkan biaya yang banyak. Bersinergi dengan komunitas "Satoe Atap yang memiliki filosofi "Sayang itoe Asli Tanpa Pamrih" secara bersama memberikan pendampingan pendidikan dan penyuluhan dengan selalu belajar dan belajar untuk maju.

Pendampingan sebaiknya dilakukan secara berkelanjutan dengan menggandeng komunitas agar pendampingan dapat menyeluruh dan

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, (1986), *Transformasi Sosial Budaya : Dalam Pembangunan Nasional*. Jakarta : UI Press
- Alif, Mohamad, Zaini, (2006), "Perubahan dan Pengembangan Bentuk, Fungsi dan Material Mainan Dalam Permainan anak di Masyarakat Sunda", Tesis, Program Pasca Sarjana Institut Teknologi Bandung, ITB, Bandung
- Arybowo, (2010), Kajian Budaya dalam Perspektif Filosofi. *Masyarakat dan Budaya*, 12 (2), 221.
- Daeng, H.J, (2000), *Manusia, Kebudayaan dan Lingkungan: Tinjauan Antropologis*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- Danier Lerner, 1983, *Memudarnya Masyarakat Tradisional*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Yonathan, Arman, (2009), "Perancangan Buku "Ulin Yu!!" sebagai upaya pelestarian Permainan Rakyat Jawa Barat", Skripsi, Program Sarjana Desain Komunikasi Visual, Maranatha, Bandung
- www.wikipedia.org
- www.methedricblogspot.co.id
- www.wego.co.id
- www.permainantradisional.blogspot.com
- <http://assets.kompas.com>