

**SOSIALISASI PELESTARIAN BUDAYA DENGAN PENGENALAN KEMBALI BUDAYA MELALUI MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI 2 NAMBAHREJO LAMPUNG TENGAH**

Wayan Satria Jaya<sup>1</sup>, Aurora Nandia Febrianti<sup>2</sup>, Tri Riya Anggraini<sup>3</sup>, Riska Hayani<sup>4</sup>,  
Sisca Wahyuningsih<sup>5</sup>

<sup>12345</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

<sup>1</sup>wayansatriajaya@gmail.com, <sup>2</sup>auroraangel14@gmail.com, <sup>3</sup>tri260211@gmail.com,  
<sup>4</sup>riska\_hayani@gmail.com, <sup>5</sup>swahyuningsih@gmail.com

**Abstrak:** Permainan tradisional pada dasarnya merupakan warisan nenek moyang dan warisan budaya bangsa Indonesia yang harus selalu dilestarikan keberadaanya. Munculnya berbagai macam kemajuan teknologi yang ada di Indonesia salah satunya yaitu media gadget membuat generasi muda mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih menggunakan gadget sebagai sarana bermain menggantikan permainan tradisional. Hal ini menjadikan kurangnya eksistensi permainan tradisional dikalangan anak-anak. Oleh karena itu perlu dilakukan sosialisasi kembali pelestarian permainan tradisional di kalangan anak-anak. Pengabdian kepada masyarakat kali ini mengangkat tema sosialisai pelestarian budaya dengan pengenalan kembali budaya melalui media permainan tradisional untuk anak-anak di SD Negeri 2 Nambahrejo sebagai salah satu upaya melestarikan permainan tradisional yang ada di Indonesia yang sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak. Tujuan yang ingin di capai dalam sosialisasi ini adalah siswa menjadi lebih mengenal permainan tradisional dan siswa lebih menghargai budaya bangsa sendiri yaitu permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa Indonesia.

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

**Abstract:** *Traditional games are basically an ancestral heritage and cultural heritage of the Indonesian nation that must always be preserved. The emergence of various kinds of technological advances in Indonesia, one of which is gadget media, has made the younger generation start to leave traditional games and prefer to use gadgets as a means of playing instead of traditional games. This makes the lack of existence of traditional games among children. Therefore, it is necessary to re-socialize the preservation of traditional games among children. Community service this time raised the theme of socialization of cultural preservation by reintroducing culture through the media of traditional games for children at SD Negeri 2 Nambahrejo as one of the efforts to preserve traditional games in Indonesia which have begun to be abandoned by children. The goal to be achieved in this socialization is that students become more familiar with traditional games and students appreciate their own nation's culture, namely traditional games as the cultural heritage of the Indonesian nation.*

**Keywords:** *cultural preservation, traditional games*

**PENDAHULUAN**

Modernisasi dalam suatu masyarakat merupakan suatu proses

trasformasi dan perubahan dalam segala bidang. Zaman modern ini dimulai pada saat suatu masyarakat telah berganti

teknik produksi dari tradisional ke modern dan ditandai juga dengan munculnya pembaruan-pembaruan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berdampak pada cepatnya laju perkembangan zaman. Awal mula munculnya modernisasi dimulai dari meluasnya sistem globalisasi di setiap negara, diantaranya individu atau setiap negara mulai saling bekerjasama. Teknologi sendiri mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap globalisasi dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berdampak dengan semakin meningkatnya inovasi-inovasi dalam pemanfaatan hasil teknologi. Nyaris sebagian besar masyarakat Indonesia memberi sambutan yang cukup baik dengan perkembangan teknologi yang masuk ke Indonesia walaupun sebagian masyarakat masih belum merasakannya karena merasa kesulitan dengan perkembangan teknologi yang serba canggih di saat ini.

Perkembangan teknologi yang ada pada saat ini juga memiliki dampak yang berakibat bagi masyarakat. Diantaranya yaitu dampak positif dan negatif bagi kehidupan masyarakat. Dampak positif yang terjadi dimasyarakat diantaranya yaitu memudahkan masyarakat dalam melakukan kehidupan sehari-hari karena semua terbantu dengan alat-alat canggih dari teknologi saat ini, selain itu juga memudahkan dan mempercepat masyarakat dalam berkomunikasi. Kemudian salah satu dampak negatifnya adalah budaya negatif dari luar dapat masuk ke masyarakat secara mudah, lunturnya nilai budaya asli dan perubahan gaya hidup yang ada dalam masyarakat. Salah satu permasalahan yang muncul pada saat ini akibat dari dampak teknologi itu sendiri adalah generasi muda yang mulai melupakan budaya dari negeri sendiri yaitu Indonesia. Hal ini mengakibatkan budaya Indonesia mulai dilupakan oleh generasi muda atau mulai luntur jarang dipergunakan lagi salah satunya yaitu permainan tradisional.

Negara Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri dari berbagai macam suku bangsa di dalamnya dan memiliki berbagai macam budaya yang beraneka ragam. Namun seiring berkembangnya zaman dan globalisasi yang terjadi di Indonesia, sebagian besar kebudayaan yang ada mulai tersisih oleh kebudayaan asing yang mulai masuk dan mulai diminati para generasi muda kita. Indonesia sendiri selain terkenal dengan berbagai macam suku bangsa dan budayanya juga memiliki tradisi, serta adat istiadat yang terkenal luas hingga mancanegara. Salah satu kekayaan tradisi yang dimiliki oleh bangsa Indonesia adalah permainan tradisional. Kondisi generasi muda pada saat ini terlihat sangat memprihatinkan karena dampak dari globalisasi ini, mulai meninggalkan kebudayaan asli bangsa sendiri dan lebih tertarik dengan kebudayaan baru yang masuk ke Indonesia. Hal ini menyebabkan kebudayaan asli Indonesia terkontaminasi dengan kebudayaan asing dan membuat generasi muda pada saat ini seperti kehilangan jati diri budayanya.

Munculnya berbagai macam kemajuan teknologi yang ada di Indonesia salah satunya yaitu media gadget membuat masyarakat mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih menggunakan gadget sebagai sarana bermain menggantikan permainan tradisional. Berbagai macam faktor yang menyebabkan generasi muda jaman sekarang khususnya anak-anak mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih bermain gadget yaitu diantaranya adalah di masa pandemi saat ini tidak memungkinkan untuk mereka bermain langsung bersama-sama di luar rumah, kemudian banyaknya tugas dari sekolah yang menguras banyak waktu mereka untuk belajar mengakibatkan tidak ada waktu lagi bermain permainan tradisional karena sudah lelah belajar, selain itu juga karena faktor dari orang tua atau lingkungan tempat tinggal yang tidak mengajarkan mereka tentang permainan

tradisional. Padahal permainan tradisional merupakan media bersosialisasi yang bagus antara teman sebaya karena dapat bermain dan berinteraksi langsung dan menyelesaikan masalah bersama-sama.

Keberadaan permainan tradisional yang sudah semakin jarang di temui terutama di daerah perkotaan pada saat ini disebabkan karena masyarakat sekarang lebih menyukai menggunakan media gadget sebagai media bermain dari pada menggunakan media permainan tradisional yang lebih mengutamakan interaksi individu satu sama lain di dalamnya. Berbagai permainan yang ditawarkan dalam media gadget terlihat sangat menarik untuk anak-anak karena dirancang dengan visualisasi yang canggih dan banyak sekali pilihan permainan di dalamnya. Namun tanpa disadari seringnya kita bermain menggunakan media gadget ini menimbulkan berbagai dampak negatif baik dari segi kesehatan tubuh maupun kejiwaan. Gangguan yang terjadi pada kesehatan tubuh diantaranya yaitu gangguan pada mata akibat sering menonton gadget, obesitas karena tidak bergerak sama sekali hanya fokus dengan gadget dan yang paling mengkhawatirkan adalah gangguan kejiwaan yang sering dialami oleh pecandu permainan itu sendiri. Berbagai macam permainan ditawarkan dalam gadget ini salah satunya permainan yang juga sangat mengkhawatirkan untuk anak-anak yaitu permainan yang mengandung kekerasan di dalamnya. Permainan ini sangat berdampak pada kejiwaan mental anak-anak karena dapat membentuk anak menjadi seorang pemberontak dan memiliki kelakuan yang menyimpang yang terkadang sulit diterima di dalam masyarakat.

Pada dasarnya dalam merangsang pertumbuhan dan perkembangan pada anak-anak sangat dibutuhkan aktivitas fisik yang cukup. Dengan aktivitas fisik yang cukup ini sangat bermanfaat untuk

kesehatan tubuh anak. Bermain suatu permainan merupakan aktivitas fisik yang sering dilakukan oleh anak-anak, dengan bermain anak memperoleh banyak manfaat didalamnya diantaranya yaitu dapat berinteraksi dengan teman sebayanya, banyak bergerak seperti berolahraga dan membuat anak menjadi senang karena mendapat pengalaman baru dari bermain. Salah satu sarana bermain yang menyenangkan bagi anak adalah permainan tradisional. Oleh sebab itu, sebagai penerus bangsa para generasi muda memiliki tanggung jawab yang besar untuk melestarikan kebudayaan bangsa Indonesia terutama melestarikan permainan tradisional.

Manusia dan kebudayaan mengalami perubahan sesuai dengan tahapan-tahapan tertentu dari bentuk yang sederhana ke bentuk yang kompleks, seperti yang dikemukakan Herbert Spencer dalam *unilinear theories of evolution*. (Ritzer, 2003:50). Salah satu perubahan yang mengalami pergerakan cukup terlihat yaitu perubahan pada permainan tradisional, pada zaman dulu permainan tradisional ini dijadikan permainan sehari-hari namun pada kenyataannya saat ini permainan tradisional tidak lagi sebagai permainan sehari-hari. Anak-anak pada zaman sekarang lebih mengenal permainan modern. Hal ini menjadikan kurangnya eksistensi permainan tradisional dikalangan anak-anak. Padahal menurut Jean Piaget permainan membentuk konsep keterampilan dan membentuk kognisi anak serta mengembangkan kognisi tersebut. Artinya permainan (permainan tradisional) sebenarnya mempunyai elemen-elemen yang mampu menumbuhkan semangat kreatifitas dan kecerdasan seorang anak. Menurut Piaget, ada tahapan operasional konkrit yang dialami oleh anak-anak pada usia 7-11 tahun, dimana pada usia itu mereka mulai mengenal permainan dengan teman sebaya, ada tahapan menghilangnya

konsep egosentris pada diri anak-anak, sehingga saat mereka memasuki tahapan operasional formal sampai dewasa mereka mampu berkembang dengan lebih baik. Selain itu bermain dapat mengembangkan aspek motorik dari anak sehingga pertumbuhan fisik pun menjadi maksimal. (Mayke, 2001:7-9). Permainan tradisional sendiri di Indonesia memiliki nilai budaya yang sangat besar yang harus selalu dilestarikan.

“Permainan “ adalah sesuatu yang dimainkan; yang digunakan untuk bermain. Tradisional adalah berpegang teguh terhadap kebiasaan turun temurun ; Sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang secara turun temurun. Jadi arti dari permainan tradisional adalah suatu hal yang berhubungan dengan bermain yang sifatnya turun temurun atau warisan nenek moyang. Permainan tradisional sebagian besar berupa permainan anak yang merupakan bagian dari folklore. Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan dengan tiada bedanya. Permainan tradisional bukanlah hanya sekedar alat penghibur hati, sekedar penyegar pikiran atau sekedar sarana berolah raga tetapi memiliki berbagai latar belakang yang bercorak rekreatif, kompetitif, paedagogis, magis dan religius. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas dan lain sebagainya (Drs. Ahmad Yunus, 1980-1981)

Menurut Atik Soepandi, Skar dkk. (1985-1986) Permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional adalah segala sesuatu yang dituturkan atau diwariskan

secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati. Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu :

1. Permainan untuk bermain (rekreatif), Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu luang.
2. Permainan untuk bertanding (kompetitif) Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, diainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai criteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya.
3. Permainan yang bersifat edukatif. Dapat dikatakan bahwa permainan tradisional yang dimiliki masyarakat indonesia secara kearifan lokal masing-masing daerah di indonesia yang beranekaragam permainan tradisional didalamnya, setiap permainan tentunya memiliki nilai edukasi didalamnya. Kita sadari atau tidak nilai edukasi yang tersimpan didalamnya, adalah nilai yang timbul dalam masyarakat itu sendiri. Nilai edukasi itu sendiri terbentuk , karena masyarakat indonesia cenderung menjunjung tinggi nilai kebersamaan dan memupuk semangat kerjasama membentuk karakter masyarakat indonesia yang ramah dan terkenal tinggi

Permainan tradisional menurut James Danandjaja (1987) adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak

sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan darimana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan adang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Menurut Misbach (2006), permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti :

1. Aspek motorik: Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
2. Aspek kognitif: Mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
3. Aspek emosi: Katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri.
4. Aspek bahasa: Pemahaman konsep-konsep nilai
5. Aspek sosial: Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
6. Aspek spiritual: Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (transcendental).
7. Aspek ekologis: Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
8. Aspek nilai-nilai/moral : Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Kurniati (2006), mengidentifikasi 30 permainan tradisional yang pada saat ini masih ditemukan dilapangan. Di Indonesia berbagai macam permainan

tradisional banyak di jumpai pada masa kecil sebelum maraknya teknologi yang masuk ke Indonesia. Beberapa contoh permainan tradisional yang ada di Indonesia diantaranya :

1. Galasin atau gobak sodor
2. Congklak
3. Petak Umpet
4. Gasing
5. Kelereng
6. Egrang
7. Lompat tali
8. Bola bekel dll

Permainan tradisional pada dasarnya merupakan warisan nenek moyang dan warisan budaya bangsa Indonesia yang harus selalu dilestarikan keberadaannya. Oleh karena itu untuk menjaga dan mempertahankan eksistensi dari permainan tradisional itu sendiri kita sebagai generasi muda memiliki kewajiban untuk selalu mensosialisasikan permainan tradisional dalam masyarakat. Sosialisasi permainan tradisional ini harus sering dilaksanakan secara berkelanjutan. Melihat di setiap daerah yang ada di Indonesia memiliki permainan tradisional masing-masing bukan semata-mata hanya mensosialisasikan permainan tradisionalnya saja melainkan juga nilai dan unsur budaya yang melekat di dalamnya. Hal ini menjadikan kurangnya eksistensi permainan tradisional dikalangan anak-anak. Oleh karena itu perlu dilakukan sosialisasi kembali pelestarian permainan tradisional di kalangan anak-anak. Pengabdian kepada masyarakat kali ini mengangkat tema sosialisai pelestarian budaya dengan pengenalan kembali budaya melalui media permainan tradisional untuk anak-anak di SD Negeri 2 Nambahrejo sebagai salah satu upaya melestarikan permainan tradisional yang ada di Indonesia yang sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak. Tujuan yang ingin di capai dalam sosialisasi ini adalah siswa menjadi lebih mengenal permainan tradisional dan siswa lebih menghargai budaya bangsa sendiri

yaitu permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa Indonesia.

Adapun dalam sosialisasi ini beberapa siswa di sekolah tersebut dilibatkan dalam proses penggunaan beberapa permainan tradisional yang secara langsung dipandu oleh para pemateri dari tim pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul sosialisasi pelestarian budaya dengan pengenalan kembali budaya melalui media permainan tradisional untuk anak-anak di SD Negeri 2 Nambahrejo ini adalah sebagai satu upaya melestarikan permainan tradisional yang ada di Indonesia yang sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak. Dilaksanakan pada hari Rabu, 1 September 2021, kegiatan ini berlangsung selama kurang lebih 5 jam di mulai pukul 08.00 yang diikuti 25 peserta.

#### **METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul sosialisasi pelestarian budaya dengan pengenalan kembali budaya melalui media permainan tradisional dilaksanakan pada 1 September 2021 bertempat di SD Negeri 2 Nambahrejo Lampung Tengah. Kegiatan ini berlangsung selama  $\pm$  5 jam di mulai pukul 08.00 hingga 12.00 yang diikuti sebanyak 20 peserta.

#### **Persiapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat**

Tahap persiapan meliputi identifikasi kebutuhan, perijinan, dan pengadaan media pembelajaran:

1. Identifikasi kebutuhan.  
Dalam tahap ini dilakukan identifikasi untuk mendapatkan gambaran tentang kondisi sekolah serta kebutuhan media Permainan tradisional yang ada.
2. Melakukan studi pustaka tentang materi sosialisasi pelestarian budaya dengan pengenalan kembali budaya melalui media permainan tradisional.

3. Perizinan  
Dalam tahap ini dilakukan permohonan ijin ke pihak sekolah SD Negeri 2 Nambahrejo.
4. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama tim pelaksana.
5. Mengirim surat kesediaan SD Negeri 2 Nambahrejo terkait dengan kesediaannya untuk mengikuti kegiatan sosialisasi.
6. Menerima tanggapan yang cukup antusias dari Kepala SD Negeri 2 Nambahrejo terkait kesediaannya dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian
7. Menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan.
8. Melakukan pengecekan, tanggal terkait kesiapan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian agar dapat digunakan dengan baik pada saat pelaksanaan.

#### **Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat**

Pada Hari Rabu, tanggal 1 September 2021, kegiatan pelatihan dimulai dari pukul 08.00 hingga 11.30 dengan susunan acara:

1. Peserta menempati ruangan
2. Pembukaan sosialisasi oleh Kepala SD Negeri 2 Nambahrejo dan ketua Pengabdian Kepada Masyarakat Dr. Wayan Satria Jaya, M.Pd
3. Penyampaian materi oleh Dr. Wayan Satria Jaya, M.Pd, Aurora Nandia Febrianti, M.Pd, Tri Riya Anggraini M.Pd. Metode yang digunakan berupa sosialisasi pelestarian budaya dengan pengenalan kembali budaya melalui media permainan tradisional.
4. Akhir kegiatan ditutup oleh Kepala Pengabdian Masyarakat Bapak Dr. Wayan Satria Jaya, M.Pd

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, tim pengabdian memperoleh hasil sebagai berikut:

1. Siswa menjadi lebih mengenal permainan tradisional.
2. Siswa lebih menghargai budaya bangsa sendiri yaitu permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa Indonesia.

Melalui hasil yang diperoleh dari kegiatan ini berupa antusiasnya siswa SD Negeri 2 Nambahrejo dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilakukan. Hal tersebut dapat dilihat dari antusiasnya siswa dalam mencoba media permainan tradisional yang sudah disediakan. Harapannya guru-guru di SD Negeri 2 Nambahrejo tetap selalu melestarikan warisan budaya Indonesia yaitu permainan tradisioanal untuk siswa-siswanya.

## SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini disambut dengan baik oleh para peserta. Sebagai hasil kegiatan ini, Siswa menjadi lebih mengenal permainan tradisional dan Siswa lebih menghargai budaya bangsa sendiri yaitu permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa Indonesia. Dengan demikian para siswa di SD Negeri 2 Nambahrejo sebagai generasi muda penerus bangsa mampu melestarikan warisan budaya Indonesia khususnya permainan tradisional yang seiring berkembangnya zaman mulai tergerus dengan permainan online.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Yunus, Drs. 1980/1981. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Danandjaya, James. 1987. *Folklore Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- IG Agung Jaya Suryawan. 2018. *Permainan Tradisional Sebagai*

*Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa*. *Jurnal Genta Hredaya*. Vol. 2. No. 2. Hal: 1-10

Kurniati, Euis. (2006). *Main yuk! 30 Permainan Tradisional Jawa Barat dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Bandung: Tidak Diterbitkan

Misbach, I. H. (2006). *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. Diakses 21

Mayke, S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta : Grasindo.

Ritzer, George & Douglas J. Goodman. 2009. *Teori Sosiologi : Dari Teori Sosiologi Klasik sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta : Kreasi Wacana.

