

Festival Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kearifan Lokal di Kampung Purbowardayan, Kelurahan Tegalharjo, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta

Florensus Kitaro Asagi¹, Erwin Dwi Saputra², Meidiana Syafitri³, Hilmia Aziza⁴, Nitrata Rizqi Ag'yani Putri⁵, Hesti Suryaningsih⁶, Laras Septiani⁷, Ika Santi Kurniasih⁸, Lia Umi Intan Safitri⁹, Nurun Nisa¹⁰, Dadan Adi Kurniawan¹¹

¹Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

^{2,8}Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

³Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

⁴Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

⁵Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

⁶Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

^{7,11}Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

⁹Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

¹⁰Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

*e-mail: fkitaroasagi@student.uns.ac.id¹, erwinds@student.uns.ac.id², diasyafitri@student.uns.ac.id³, hilmiaaziza01@student.uns.ac.id⁴, nitrataputri@student.uns.ac.id⁵, hestis30@student.uns.ac.id⁶, larasseptiani_16@student.uns.ac.id⁷, ikasantik_18@student.uns.ac.id⁸, liaumiintansaf@student.uns.ac.id⁹, nisanurun825@student.uns.ac.id¹⁰, dadan.adikurniawan@staff.uns.ac.id¹¹

Abstrak

Dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) kelompok 38 FKIP UNS mengadakan Festival Permainan Tradisional yang bertujuan untuk meningkatkan kearifan lokal di Kampung Purbowardayan, Kelurahan Tegalharjo, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta. Festival ini juga merupakan suatu upaya dalam rangka mengurangi penggunaan gadget oleh anak-anak di wilayah tersebut. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan 3 tahap metode pelaksanaan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Dalam keberlangsungan festival, dikenalkan beberapa permainan tradisional, yaitu engklek, lompat tali, dan lompat tongkat, serta diadakan perlombaan permainan tradisional yaitu egrang bathok dan bakiak. Festival ini diikuti oleh 52 anak. Adapun hasil yang diperoleh dari adanya festival permainan tradisional ini yaitu timbulnya rasa antusias dan semangat yang terlihat dari ekspresi, kerja sama, komunikasi, dan kegembiraan anak-anak selama bermain permainan tradisional.

Kata kunci: Kearifan Lokal, Kelurahan Tegalharjo, Permainan Tradisional

Abstract

In the Community Service Program group 38 FKIP UNS held a Traditional Game Festival which aims to increase local wisdom in Purbowardayan Village, Tegalharjo Urban Village, Jebres sub-District, Surakarta City. This festival is also an effort to reduce the use of gadgets by children in the region. This activity is carried out using 3 stages of the implementation method, namely preparation, implementation, and reporting. In the continuation of the festival, several traditional games were introduced, namely engklek, lompat tali, and lompat tongkat, and traditional game competitions were held, namely egrang bathok and bakiak. The festival was attended by 52 children. The results obtained from the existence of this traditional game festival are the emergence of a sense of enthusiasm and enthusiasm which can be seen from the expression, cooperation, communication, and joy of children while playing traditional games.

Keywords: Local Wisdom, Tegalharjo Urban Village, Traditional Games

1. PENDAHULUAN

Globalisasi sendiri membawa dampak positif dan negatif bagi kehidupan di masyarakat. Salah satu dampak positifnya adalah memudahkan masyarakat untuk berkomunikasi dan bertukar informasi secara cepat dan mudah. Sedangkan salah satu dampaknya adalah

budaya luar yang negatif dapat dengan mudah masuk ke ruang lingkup masyarakat. Permasalahan yang paling pokok akibat atau dampak lainnya adalah budaya Indonesia sendiri di lupakan oleh generasi muda. Sehingga budaya Indonesia mulai luntur atau dilupakan oleh generasi muda Indonesia termasuk permainan tradisional (Suryawan, 2020).

Permainan tradisional menurut Danandjaja (1986) disebut sebagai *folklore* sebab persebarannya dilakukan melalui lisan, berbentuk tradisional, dan diwariskan secara turun-temurun serta dilakukan untuk memperoleh kegembiraan. Permainan tradisional berfungsi sebagai sarana dalam proses sosialisasi bagi para pemainnya. Permainan tradisional dijadikan sebagai media sosialisasi untuk mengajarkan nilai dan juga norma sosial (Lindawati, Y.I, 2019). Permainan tradisional adalah permainan yang telah ada sejak dahulu, dimainkan dalam komunitas wilayah yang sama dan sesuai dengan norma dan adat kebiasaan yang diwariskan turun temurun. Permainan tradisional menggunakan gerak fisik, nyanyian, ucapan, tebakan, dan perhitungan (Yaqin, Muhammad Ainul dkk, 2023). Permainan tradisional daerah memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah. Permainan tradisional menjadi ciri suatu bangsa, dan salah satu bagian terbesar dalam suatu kerangka yang lebih luas yaitu kebudayaan (Anggraeni, Ni Putu L dan PF, Kadek A. P. D, 2018). Melalui bermain bersama dan mengambil bagian yang berbeda, anak-anak akan menumbuhkan kapasitasnya untuk melihat sesuatu menurut perspektif orang lain dan praktik perintis atau patuh yang akan diperlukan ketika bergaul sebagai orang dewasa (Reno et al., 2021). Manfaat dari permainan tradisional diantaranya pemikiran anak akan berkembang secara kreatif, menghilangkan trauma pada anak, menumbuhkan kecerdasan intelektual pada anak, menumbuhkan interaksi sosial pada anak, menumbuhkan kinestetik pada anak, serta mengembangkan rasa percaya diri pada anak (Sanggita & Nugrahanta, 2021).

Anak-anak saat ini lebih mengenal permainan *point blank*, *angry bird*, *Mobail Legend*, *Free Fire*, dan *Pokemon* jika dibandingkan dengan petak umpet, dakon, bentengan, gobak sodor, *engklek*, egrang bathok, bakiak, dll. Berbagai permainan modern dinilai lebih menarik bagi kaum anak-anak karena menghadirkan visualisasi serta tantangan tersendiri. Namun tanpa disadari pola bermain yang demikian memiliki beberapa sisi negatif, baik dari sisi kesehatan fisik maupun psikis. Gangguan pada mata, obesitas, efek radiasi dari *smartphone* serta kecanduan *game online* sudah menjadi hal yang wajar ditemui pada anak-anak yang hidup di kota-kota besar. Adapun hal yang mengkhawatirkan adalah gangguan psikis yang dapat dialami oleh pecandu *game online*. Saat ini juga banyak *game* yang dimainkan oleh anak-anak mengandung kekerasan, dampak dari permainan ini bisa membentuk anak menjadi seorang pemberontak, keingintahuan yang besar terhadap segala sesuatu yang dilarang, serta memiliki kelakuan yang kadang sulit diterima masyarakat. Dampak negatif ini sudah seharusnya membuat pemerhati, pendidik, maupun peneliti lebih peka dalam mengenalkan berbagai bentuk permainan tradisional yang telah ada secara turun-temurun. (Saputra, dkk, 2017).

Untuk menjaga kelestarian dari permainan tradisional ini maka kita sebagai generasi hendaknya selalu menjaga kelestarian nilai-nilai luhur budaya bangsa dengan cara memperkenalkan permainan tradisional kepada anak usia dini melalui kegiatan bermain, dengan kegiatan seperti itu anak akan dapat melakukan koordinasi otot kasar, bermacam cara dan teknik dapat dipergunakan dalam kegiatan ini seperti merayap, merangkak, berjalan, berlari, melompat, meloncat, menendang, melempar, dan lain sebagainya (Nurwahidah et al., 2021). Oleh karena keprihatinan penulis terhadap keberlangsungan pelestarian permainan tradisional, maka penulis bersama teman kelompok 38 FKIP KKN UNS mengadakan "Festival Permainan Tradisional" yang mana di dalamnya terdapat berbagai permainan tradisional yang bisa dimainkan oleh anak-anak di Kampung Purbowardayan, Kelurahan Tegalharjo. Adapun jenis kegiatannya seperti perlombaan bakiak, perlombaan egrang bathok, permainan *engklek*, permainan lompat tongkat, dan permainan lompat tali.

Gerakan pelestarian terhadap permainan tradisional kepada generasi muda perlu digalakan, melihat saat ini anak-anak maupun remaja lebih menyenangi permainan yang diakses secara virtual sehingga mengakibatkan kemalasan dalam bergerak dan berinteraksi sosial di kalangan generasi muda. (D, Lonny Vion, dkk, 2023). Festival permainan tradisional menjadi sarana dalam pelestarian budaya non benda di Indonesia. Dengan adanya kegiatan tersebut

menjadikan anak-anak milenial atau Gen-Z mengenal apa saja kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional yang ada di lingkungan sekitar. Permainan tradisional merupakan warisan kebudayaan bangsa yang perlu diwariskan kepada generasi selanjutnya agar kebudayaan ini tidak hilang ditelan peradaban modern.

2. METODE

Kegiatan yang dilakukan merupakan kegiatan kuliah kerja nyata ditujukan pada anak-anak Kampung Purbowardayan, Kelurahan Tegalarjo, Kota Surakarta sebagai sasaran kegiatan. Metode pelaksanaan dalam kegiatan "Festival Permainan Tradisional" ini antara lain sebagai berikut :

2.1. Tahap Persiapan

- a. Pengurusan surat pengantar kegiatan KKN "Festival Permainan Tradisional" ke Kelurahan Tegalarjo untuk Ketua RW 02 Kelurahan Tegalarjo.
- b. Pengurusan izin kepada tokoh masyarakat Kampung Purbowardayan untuk mengadakan pengabdian Mengadakan kegiatan "Festival Permainan Tradisional"
- c. Observasi awal
- d. Melakukan koordinasi dengan Ketua RW 02 Kelurahan Tegalarjo, Karang Taruna, dan Tokoh Masyarakat Kampung Purbowardayan Kelurahan Tegalarjo terkait siapa saja yang berkenan mengikuti kegiatan Festival Permainan Tradisional Sebagai Media Edukatif di Kampung Purbowardayan Kelurahan Tegalarjo"
- e. Mempersiapkan materi dan menyusun rencana pelaksanaan

2.2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan penjelasan materi tentang permainan tradisional, dan menyerahkan alat permainan tradisional
- b. Memberikan penjelasan sekaligus mencoba mempraktikkan beberapa permainan tradisional yang sudah disosialisasikan agar dapat diterapkan dan mulai dilestarikan kembali
- c. Memantau jalannya kegiatan
- d. Evaluasi jalannya kegiatan pelatihan.

2.3. Tahap Pelaporan

- a. Penyusunan laporan kegiatan KKN "Festival Permainan Tradisional"
- b. Penyuntingan laporan kegiatan KKN "Festival Permainan Tradisional"
- c. Menyempurnaan dan penyerahan laporan kegiatan KKN "Festival Permainan Tradisional"

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengabdian

Pada kegiatan festival permainan tradisional sebagai kearifan budaya lokal di Kampung Purbowardayan, Kelurahan Tegalarjo, Kota Surakarta dibagi menjadi 3 tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Berikut adalah tahap-tahap saat pelaksanaan:

a. Tahap Persiapan

Dalam tahap ini penulis melakukan survei tempat dan perizinan serta ikut dalam kegiatan rapat bersama Ketua RW 02 dan muda-mudi RW 02 yang membahas mengenai perlombaan 17 Agustus dan nantinya akan diikuti sertakan festival permainan tradisional di dalamnya. Penulis diberikan izin dan dukungan oleh Ketua RW 02 dan muda-mudi RW 02 untuk melaksanakan kegiatan festival permainan tradisional ini dengan peralatan dan perlengkapan yang telah penulis siapkan dari sebelumnya. Pada tahap persiapan ini, penulis menyusun rangkaian kegiatan dan mempersiapkan peralatan permainan yang nantinya akan dimainkan oleh anak-anak yang ada di Kampung Purbowardayan. Hal ini bertujuan agar

pelaksanaan kegiatan festival permainan tradisional ini bisa berjalan dengan lancar dan terarah.

b. Tahap Pelaksanaan

Di tahap pelaksanaan ini, penulis melaksanakan serangkaian kegiatan festival permainan tradisional yang telah penulis susun. Adapun peserta yang hadir dalam kegiatan tersebut adalah anak-anak Kampung Purbowardayan Tegalharjo Kota Surakarta.

Pada tahap pelaksanaan awal kami menyusun kegiatan awal dengan mengadakan pameran permainan tradisional mulai dari engklak, lompat tali, dan lompat tongkat di jalan utama Kampung Purbowardayan. Dalam pameran permainan tradisional ini secara teknis kita menyiapkan permainan yang nantinya bisa untuk dimainkan oleh anak-anak secara serentak sebagai pemanasan sebelum masuk ke kegiatan perlombaan dari permainan tradisional itu sendiri. Dengan adanya pameran permainan tradisional ini bertujuan untuk memberikan ajakan kepada anak-anak di Kampung Purbowardayan agar mereka dapat mengingat kembali permainan tradisional yang dulu mungkin pernah dimainkan dan sekarang sudah mulai tergantikan dengan adanya gawai yang mana terdapat banyak sekali permainan digital di dalamnya. Untuk peserta yang mengikuti festival permainan tradisional ini mencapai 15 anak dari Kampung Purbowardayan dan kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar. Hal ini memberikan kesenangan tersendiri bagi anak-anak Kampung Purbowardayan yang mana mereka kembali dipertemukan dengan permainan yang menjadi saksi dari tumbuh kembang diri mereka. Beberapa temuan sebelumnya permainan tradisional engklek terhadap perkembangankognitif anak usia 5-6 tahun. Permainan tradisional engklek terdapat beberapa manfaat pada permainan tradisional engklek untuk motorik kasar anak (Indriyani et al., 2021). Setelah mereka selesai bermain setiap permainan tradisional tersebut, mereka diberikan stiker festival permainan tradisional sebagai tanda mereka telah mengikuti kegiatan festival permainan tradisional tersebut di Kampung Purbowardayan.



Gambar 1. Pameran Permainan Tradisional

Kegiatan akhir dari festival permainan tradisional ini adalah perlombaan dari permainan bakiak dan egrang bathok. Pada kegiatan perlombaan permainan bakiak dan egrang bathok ini anak-anak Kampung Purbowardayan diharuskan untuk mendaftarkan diri ke panitia agar bisa mengikuti perlombaan tersebut. Banyak dari orang tua yang ikut hadir untuk melihat anaknya mengikuti perlombaan dan juga mengenang masa-masa sewaktu kecil pada saat bermain permainan tersebut. Untuk peserta lomba bakiak ini mencapai 18 anak dan peserta dari lomba engrang bathok mencapai 20 anak. Dengan adanya perlombaan permainan bakiak dan engrang bathok ini memberikan antusias dan semangat yang tinggi kepada anak-anak yang ada di Kampung Purbowardayan bahwa permainan tradisional bukan permainan yang tidak bagus maupun kurang menarik akan tetapi karena kurangnya dukungan sosial yang ada di lingkungan tersebut untuk melakukan permainan tersebut. Kurangnya sarana dan prasarana dalam memainkan permainan tersebut juga menjadi kendala serta peran orang tua yang kini telah kurang memberikan perhatian kepada anak-anaknya dalam penggunaan gawai atau *gadget*.



Gambar 2. Perlombaan Bakiak



Gambar 3. Perlombaan Egrang Bathok

c. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini, penulis selaku panitia pelaksana dari kegiatan festival permainan tradisional ini menyampaikan berbagai kendala dalam pelaksanaan dari festival permainan tradisional dengan menyampaikan apa saja yang menjadi hambatan yang terjadi selama proses pelaksanaan kegiatan festival permainan tradisional berlangsung sehingga untuk ke depannya ketika hendak untuk melaksanakan kegiatan serupa dapat berjalan lebih baik lagi dan meminimalisasi kesalahan-kesalahan dalam kegiatan festival permainan tradisional yang sebelumnya telah dilaksanakan.

Kegiatan festival permainan tradisional dilaksanakan dalam satu hari pada 10 Agustus 2023 di Kampung Purbowardayan, Kelurahan Tegalharjo, Kota Surakarta. Dengan adanya kegiatan festival permainan tradisional ini telah memberikan dampak positif bagi anak-anak Kampung Purbowardayan dengan timbulnya rasa antusias dan semangat yang terlihat dari ekspresi, kerja sama, komunikasi, dan kegembiraan selama bermain permainan tradisional yang membuat suasana kegiatan menjadi jauh lebih seru. Kegiatan ini juga dapat menjadi tempat hiburan bagi anak-anak Kampung Purbowardayan selepas pulang sekolah dan langsung mengikuti pameran maupun perlombaan dari festival permainan tradisional yang telah kami selenggarakan sedemikian rupa ini.

4. KESIMPULAN

Pada umumnya anak-anak saat ini lebih mengenal permainan modern (game online) dibandingkan dengan permainan tradisional seperti bakiak, egrang bathok, lompat tali, gobak sodor, dan lain-lain. Tanpa disadari, game online memiliki dampak negatif diantaranya gangguan pada mata, obesitas, dan efek radiasi dari smartpone. Dengan adanya permasalahan tersebut, perlu adanya pengenalan permainan tradisional yang berfungsi sebagai sarana dalam proses sosialisasi bagi para pemainnya. Permainan tradisional juga bisa dijadikan sebagai media sosialisasi untuk mengajarkan nilai dan juga norma sosial. Selain itu, beberapa manfaat dari kegiatan festival permainan tradisional ini yaitu timbulnya rasa antusias dan semangat yang terlihat dari ekspresi, kerja sama, komunikasi, dan kegembiraan anak-anak selama bermain permainan tradisional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada pihak Kelurahan Tegalarjo selaku tempat diselenggarakannya kegiatan Kuliah Kerja Nyata dan kepada Universitas Sebelas Maret atas Pembiayaan Program Kuliah Kerja Nyata Periode Juli-Agustus 2023 yang bersumber dari dana RKAT UNS Tahun Anggaran 2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. P., & PF, K. A. (2018). DOLANAN SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *ADI WIDYA : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2-3.
- Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 349. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.34164>.
- Lindawati, Y. I. (2019). Faktor-Faktor Penyebab Eksistensi Permainan Tradisional di Desa Nyangkringan. *Hermeneutika : Jurnal Hermeneutika*, 14-15.
- Nurwahidah, Maryati, S., Nurlaela, W., & Cahyana. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49-61. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422>.
- PF, K. A., & Anggraeni, N. L. (2018). DOLANAN SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *ADI WIDYA : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2-3.
- Reno, T., Hadi, P., & Nugrahanta, G. A. (2021). Permainan tradisional dan kontribusinya untuk sikap hormat anak. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 226-234. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3108/2014>.
- Sanggita, D. T., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peran Permainan Tradisional guna Memperkuat Karakter Kebaikan Hati pada Anak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 79-93. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1707>.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN DASAR ANAK. *Jurnal Psikologi Jambi*, 48-49.
- Suryawan, I. A. (2018). PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA DAN PENANAMAN NILAI KARAKTER BANGSA. *GENTA HREDAYA*, 2-3.
- Vion, L., Arwan, M., Fadilah, U., Awalia, D. F., & Zulkifli, M. (n.d.). PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL DI PESANTREN MATAHARI DESA MANGEMPANG KECAMATAN MONCONGLOE KABUPATEN MAROS. 62-63.
- Yaqin, M. A., Sumartha, A. R., Syifa, A. A., & Falahul, A. N. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional sebagai Upaya Mengurangi Kecanduan Gawai pada Anak-anak. *Abdimasku Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 562-563.