



**“ MELESTARIKAN PERMAINAN TRADISIONAL SIKIDOKA,
GALA ASIN DAN BOLA KASTI DI ERA REVOLUSI
INDUSTRI 5.0”**

Sam Nubatonis

Institut Pendidikan Soe (Ips)

Ardi Y. Tafuy

Institut Pendidikan Soe (Ips)

Migdes C. Kause

Institut Pendidikan Soe (Ips)

Figinus K. Dawi

Institut Pendidikan Soe (Ips)

Yohanes A. Seran

Institut Pendidikan Soe (Ips)

Rivaldo Crise Knaufmone

Institut Pendidikan Soe (Ips)

Nani Serezy Selan

Institut Pendidikan Soe (Ips)

***Abstract** This dedication raises the importance of preserving traditional games in the modern era as it is today. Traditional games have many benefits, apart from being a nation's cultural heritage, traditional games can also act as a tool to train children's motor development, children's social interaction skills, and also character formation in children. The implementation method used is outreach and direct practice in the field. Seeing what is happening now, where children are more interested in digital games that do not train children's personal development makes them worry about the future of the nation's successors in the future. So that this activity of introducing traditional games really needs to be done considering the many benefits that can be obtained as well as to participate in preserving traditional games which have become cultural heritage in Indonesia.*

***Keywords:** Character Building; Children's Games; Traditional Game*

Abstrak Pengabdian ini mengangkat akan pentingnya melestarikan permainan tradisional di era modern seperti pada saat ini. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat, selain sebagai warisan budaya bangsa permainan tradisional juga dapat berperan sebagai alat untuk melatih perkembangan motorik anak, kemampuan interaksi sosial anak, dan juga pembentukan karakter pada anak. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah sosialisasi dan praktek langsung di lapangan. Melihat yang terjadi sekarang, dimana anak lebih tertarik kepada permainan digital yang kurang melatih perkembangan pribadi anak membuat khawatir akan masa depan para penerus bangsa kelak. Sehingga kegiatan pengenalan permainan tradisional ini memang perlu dilakukan melihat begitu banyaknya manfaat yang didapat sekaligus untuk ikut serta dalam melestarikan permainan tradisional yang sudah menjadi warisan budaya di Negara Indonesia.

Kata Kunci: Pembangunan Karakter; Permainan Anak-Anak; Permainan Tradisional

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

SD GMIT Bioloto merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang ada di wilayah desa Biloto, kecamatan Mollo Selatan, kabupaten Timor Tengah Selatan. SD GMIT biloto memiliki 6 rombongan belajar, 3 guru PNS, 5 guru honor, dan 105 siswa. Sebagai lembaga pendidikan dasar, SD GMIT biloto memiliki peran besar dalam

mempersiapkan generasi penerus masyarakat desa biloto demi pengembangan potensi sumber daya manusia dari desa ini.

Menurut kepala sekolah SD GMIT Biloto, Pdt Yan Y.o.o Leimani S.Th, kualitas akademik siswa SD GMIT biloto dikategorikan standar, termasuk kemampuan berolahraga mereka. Sementara itu masalah yang paling sering dihadapi adalah ketidakhadiran siswa yang sangat tinggi dan juga tidak adanya tenaga guru PJOK di SD GMIT biloto.

Kepala sekolah dan para guru kelas juga telah melakukan upaya semaksimal mungkin untuk menangani proses pembelajaran PJOK di lapangan, dengan mulai dari memberikan motivasi, memberi proses pembelajaran sebisanya guru. Meskipun demikian dengan adanya upaya guru kelas untuk menangani proses pembelajaran PJOK namun belum ada perubahan signifikan sesuai yang diharapkan bagi peserta didik.

Kondisi ini merupakan masalah yang perlu dikaji dari berbagai segi agar bisa ditemukan solusi yang tepat. Mengingat SD GMIT biloto adalah salah satu lembaga pendidikan dasar yang memiliki peran penting dalam membentuk generasi penerus masyarakat biloto, maka perlu ada pendekatan khusus dalam mengatasi kendala yang ditemukan oleh sekolah.

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan kondisi nyata dari SD GMIT biloto, maka masalah utama yang menjadi perhatian guru-guru di SD GMIT biloto adalah tidak ada tenaga guru PJOK di sekolah tersebut.

Jika dikaji dari minat, minat dan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK sangat tinggi namun salah satu akar penyebab anak-anak di biloto memiliki tingkat pemahaman rendah terutama dalam pembelajaran PJOK disebabkan karena proses pembelajaran PJOK tidak berjalan secara maksimal.

Faktor lain yang memperparah kondisi ini adalah kenyataan bahwa guru PJOK tidak ada sama sekali di sekolah tersebut sehingga hal ini sebagai akar permasalahan dari rendahnya pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran PJOK.

Oleh karena itu, demi menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan dan meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PJOK maka program studi Pendidikan Keperawatan Olahraga melakukan program kreatifitas mahasiswa (PKM) dengan topik:

“Melestarikan Permainan Tradisional Sikidoka, Gala Asin dan Bola Kasti Di Era Revolusi Industri 5.0” pelaksanaan PKM ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa terutama dalam pembelajaran PJOK.

C. Tujuan Kegiatan

Tujuan pelaksanaan kegiatan PKM ini adalah:

1. Meningkatkan pengetahuan dan minat siswa SD GMIT biloto dalam proses pembelajaran PJOK
2. Meningkatkan frekuensi belajar siswa SD GMIT biloto dalam pembelajaran PJOK.
3. Memberikan inspirasi kepada para guru SD GMIT biloto dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran PJOK.

D. Manfaat Kegiatan

Manfaat kegiatan PKM ini adalah:

1. Dari segi teknis, terciptanya atmosfer belajar PJOK yang menyenangkan di SD GMT biloto karena siswa terlibat langsung dalam mempraktekan permainan tradisional yang diterapkan, pelaksanaan PKM ini memberikan inspirasi kepada guru para guru SD GMT biloto untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
2. Dari segi sosial, program PKM ini mendukung program pemerintah yaitu untuk meningkatkan kemampuan hidup masyarakat dan juga meningkatkan prestasi olahraga indonesia . Hal ini juga dapat menjadi poin tambahan bagi SD GMT biloto apabila mengajukan akreditasi karena salah satu poin penilaian akreditasi adalah gerakan literasi yang dilakukan oleh sekolah.
3. Dari segi ekonomi, program PKM ini memiliki manfaat jangka panjang di mana siswa SD GMT biloto yang berhasil dalam pendidikannya, dapat membantu memperbaiki kondisi ekonomi orang tua dimasa yang akan datang.

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka

A. Permainan

Permainan merupakan salah satu unsur kebudayaan di nusantara. Budaya yang ada di Indonesia sendiri beragam tiap daerah yang menjadikan nusantara ini unik dibandingkan dengan negara lain. Di Indonesia sendiri permainan terdapat dua jenis yaitu tradisional dan modern. Yunus (dalam Mulyani, 2016, h.46) menjelaskan bahwasanya permainan merupakan salah satu hasil budaya yang ada di masyarakat yang telah diwariskan leluhurnya, yang berkembang seiring berjalannya waktu dalam suatu masyarakat yang di dalamnya terdapat berbagai golongan dari yang tua sampai yang muda, kaya miskin, wanita maupun pria tanpa adanya perbedaan. Untuk menemukan lingkungan, orang lain dan dirinya anak mempunyai cara alamiah tersendiri yaitu dengan cara bermain. Menurut Seafeldt dan Barbour (dalam Mulyani, 2016, h.24) bermain adalah aktivitas yang spontan untuk anak yang terjalin dengan kegiatan orang yang sudah dewasa yang di dalamnya terdapat imajinasi. Bagi anak, bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang tidak bisa digantikan oleh kegiatan atau aktivitas lain. Dengan bermain, kebutuhan seperti perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup bermasyarakat akan didapatkan oleh anak. Menurut Mulyadi (dalam Kurniati, 2016, h.5) ketika anak bermain dengan temannya anak akan belajar membangun sebuah hubungan sosial di antara mereka yang belum saling mengenal, dan mengatasi masalah yang ditimbulkan dari sebuah hubungan. Menurut Mulyadi ada lima pengetahuan tentang bermain, di antaranya sebagai berikut:

1. Anak sangat menyukai bermain dan dalam bermain tidak mempunyai nilai yang negatif.
2. Bermain tidak mempunyai tujuan ekstrinsik namun motivasinya lebih bersifat intrinsik.

3. Mempunyai sifat yang tidak disengaja dan tanpa paksaan dan bebas dilakukan oleh anak.
4. Membuat anak menjadi lebih aktif dalam membangun sosial.
5. Membangun kreativitas dan strategi dalam memecahkan masalah, membangun bahasa dan membangun jiwa sosial.

Bermain umumnya lebih mementingkan proses daripada hasil akhir dan prinsipnya bermain mengandung rasa senang. Dalam sebuah permainan, anak akan belajar untuk mengontrol diri, mengerti kehidupan dan mengerti dunianya. Menurut Mulyadi (dalam Kurniati, 2016, h.6) bermain adalah sebuah bagian penting dalam kehidupan anak. Walaupun di dalamnya terdapat kegembiraan tetapi dilakukan untuk kesenangan saja. Bermain merupakan sesuatu yang serius dikarenakan sebagai cara untuk anak menirukan dan menguasai perilaku orang dewasa. Dalam proses kematangan anak dibutuhkan insting bermain, sehingga yang terjadi tidak hanya pertumbuhan fisik namun juga berkembangnya sosial dan mental. Bermain merupakan tahapan awal dimana anak belajar proses panjang yang dilalui oleh semua orang. Dengan cara bermain yang menyenangkan anak akan mencari dan mendapatkan pengalaman yang bagus untuk dirinya sendiri, maupun orang lain di lingkungannya.

B. Permainan tradisional

Indonesia merupakan negara yang mempunyai beragam jenis budaya yang unik, salah satunya dalam permainan tradisional. Permainan tradisional yang ada di Indonesia sendiri beragam. Untuk menemukan pencipta permainan tradisional sendiri memang tidak mudah, karena sudah turun temurun dari generasi ke generasi. Danandjaja (dalam Misbach, 2006, h.6) jika ditinjau lebih dalam, permainan tradisional merupakan aktivitas yang mempunyai peraturan permainan yang diwariskan dari generasi zaman dahulu yang dilakukan oleh manusia terutama anak-anak yang bertujuan untuk mendapatkan kegembiraan. Pada umumnya permainan tradisional memberikan kegembiraan dan kebahagiaan kepada anak- 6 anak yang bermain. Permainan tradisional biasanya dilakukan dengan berkelompok yang minimal dilakukan oleh 2 orang atau lebih.

Permainan tradisional mempunyai ciri-ciri yang umum yang menjadikan permainan yang ada di daerah tertentu bisa jadi muncul di daerah yang lain namun dengan nama yang berbeda. Menurut Subagiyo (dalam Mulyani, 2016, h.47) menjelaskan bahwa permainan tradisional yaitu permainan yang berkembang di masyarakat yang dimainkan oleh anak-anak dengan cara menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungan. Sehingga sulit untuk menemukan siapa pencipta permainan tradisional tersebut. Umumnya setiap daerah atau wilayah mempunyai berbagai cara yang berbeda dalam melakukan permainan tradisional. Menurut Misbach (2006, h.5) sifat atau ciri dari permainan tradisional yaitu sudah lama umurnya, susah untuk mencari bagaimana awal mula permainan terjadi, siapa yang membuatnya dan dari mana asal-usulnya, umumnya tersebar dengan cara dari mulut ke mulut dan terkadang namanya berbeda di setiap daerah walaupun cara bermainnya sama. Didalam sebuah permainan tradisional biasanya pemain diberikan lebih banyak kesempatan untuk berkelompok. Untuk melakukan permainan tradisional rata-rata membutuhkan dua orang untuk memainkannya dan alat yang

digunakan juga sederhana, bahan-bahannya mudah ditemukan, dan menggunakan bahan yang ada di sekitar. Menurut Misbach (2006) permainan tradisional ada 3 golongan yaitu:

1. Beberapa permainan tradisional sifatnya hanya untuk mengisi waktu kosong.
2. Permainan yang bersaing, yang memiliki ciri; tertata, pemainnya lebih dari 2 orang, memiliki penentu menang dan kalah dan memiliki peraturan yang disetujui oleh pemain itu sendiri.
3. Permainan yang mendidik yang di dalamnya memiliki ciri-ciri edukatif. Melalui permainan tersebut anak akan mengenal berbagai macam keterampilan yang nantinya diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Permainan tradisional juga mengandung banyak nilai yang dapat digali dan juga sarat dengan nilai-nilai budaya yang mengandung unsur rasa bahagia, dalam hal ini akan membantu perkembangan anak ke arah lebih baik di kemudian hari.

Cahyono (dalam Mulyani, 2016) berpendapat bahwa beberapa karakter yang ada di dalam permainan tradisional dapat membentuk karakter positif untuk anak diantaranya yaitu:

1. Permainan tradisional umumnya lebih banyak menggunakan dan memanfaatkan alat dan fasilitas yang ada di lingkungan sehingga tidak harus membeli ataupun menyewa alat maka dari itu membutuhkan daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang digunakan atau digunakan terbuat dari tumbuhan, genting, tanah, pasir, batu. Contohnya mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk bali, egrang yang terbuat dari bambu, ecrak yang menggunakan batu, telepon-teleponan yang menggunakan kaleng bekas dan benang, dan permainan lainnya.
2. Permainan tradisional biasanya membutuhkan pemain lebih dari dua atau 5 orang bahkan lebih. Maka dari itu tidak heran jika melihat permainan tradisional banyak anggotanya. Tidak hanya untuk kesenangan bersama permainan tradisional mempunyai tujuan untuk memperdalam kemampuan bersosialisasi antar pemain. Seperti Bebenangan, congklak, petak umpet dan gobak sodor.
3. Permainan tradisional memperlihatkan nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu, seperti kebersamaan, tanggung jawab, sikap lapang dada (jika kalah), kejujuran, dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Dengan demikian permainan tradisional sangat banyak mengandung nilai-nilai di kehidupan, selain dapat memupuk kesatuan dan persatuan juga dapat memupuk kerja sama, kebersamaan, kedisiplinan, dan kejujuran.

C. Permainan Siki Doka

Siki Doka adalah permainan tradisional yang berasal dari Nusa Tenggara Timur (NTT). Permainan ini dilakukan dengan melempar batu ke dalam kotak atau petak gambar, lalu melompat dari satu petak ke petak lainnya.

Cara bermain SikiDoka :

1. Tentukan giliran dengan hompimpa
2. Lemparkan batu ke dalam kotak
3. Lompat dari satu kotak ke kotak lainnya dengan satu kaki

4. Jangan menyentuh garis pada kotak
5. Jika berhasil menyelesaikan semua kotak, lemparkan batu ke gunung
6. Ambil batu dari gunung dengan membelakangi gunung

Berikut beberapa manfaat permainan SikiDoka:

1. Meningkatkan kesadaran tubuh anak (*body awareness*), manfaat ini diperoleh dengan pemberian input rangsang raba, rangsangan sendi, dan rangsangan perpindahan posisi yang menunjang kemampuan fokus maupun konsentrasi. Jika *body awareness* tidak dilatih akan menyebabkan anak heperaktif atau malah malas-malasan, sensitif, serta emosi yang tidak stabil.
2. Melatih koordinasi mata, tangan, dan kontrol gerak.
3. Melatih kemampuan perencanaan gerak dan kemampuan dalam eksekusi gerakan sesuai dengan perubahan konsep main.
4. Melatih keseimbangan tubuh dan postural untuk menunjang kemampuan duduk tenang saat belajar. Malatih kemampuan visual spasial dengan memperhatikan setiap bentuk, ruang, dan garis saat melompat.

DESKRIPSI PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

A. Pelaksana Kegiatan

Tim pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) terlampir

B. Lokasi dan Komunitas Sasaran

Sasaran Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah semua siswa/siswi SD GMIT BILOTO, KECAMATAN MOLO SELATAN- KABUPATEN TTS. Pemilihan lokasi ini diawali dengan pertimbangan bahwa dalam dinamika era moderen dan ketergantungan/kecanduan terhadap *gadget/game online* sehingga dapat mengganggu perkembangan kemampuan otak, interaksi, mengurangi aktivitas fisik serta nilai-nilai sosial.

C. Proses Pelaksanaan

Pelaksanaan program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tema “Melestarikan Permainan Tradisional di era revolusi industry 5.0 ” ini dikemas dalam bentuk penyampaian permainan. Kegiatan pengabdian ini akan dilakukan dengan cara yaitu pertama, melakukan sosialisasi kepada pihak sekolah, kedua, melaksanakan praktik permainan tradisional kepada siswa/siswi, penyerahan alat permainan tradisional kepada sekolah. Pihak yang terlibat adalah pihak sekolah siswa/siswi SD GMIT BILOTO, KECAMATAN MOLO SELATAN- KABUPATEN TTS dan Tim PKM berjumlah 7 orang.

D. Analisis Keberhasilan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tema “Melestarikan Permainan Tradisional di era revolusi industry 5.0” dapat dikatakan sukses terlaksana

sesuai rencana. Hal ini berkat kerjasama dan juga didukung oleh komunikasi dan koordinasi yang baik dengan kepala sekolah, guru serta siswa/siswi yang menjadi sasaran dalam kegiatan ini. Antusiasme peserta saat pelaksanaan kegiatan ini menjadi tolak ukur bahwa kegiatan ini sukses dilaksanakan. Para peserta pun mengikuti kegiatan tersebut sampai akhir acara karena permainan yang sangat menyenangkan. Hal ini membuat peserta tertarik karena mereka merasa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bukanlah kegiatan biasa, kegiatan ini lebih cenderung bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama, menghormati aturan main, dan menghadapi tantangan dengan semangat juang yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Iswinarti. 2012. Nilai-nilai pembelajaran kompetensi sosial pada permainan tradisional untuk anak usia sekolah. Presentasi paper dalam National Conference Fakultas Psikologi Ubaya : Surabaya. Mulyati, S. 2013.
- Mulyani, Novi. (2014). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Raushan Fikr*. Vol. 3 (2), hlm. 133-147
- Permainan Tradisional Anak Indonesia, Yogyakarta: Langensari Publising Sedyawati, E. 1999.
- Permainan Anak-anak sebagai Aspek Budaya. Editor : Krisdiyatmiko. *Dolanan Anak : Refleksi Budaya dan Wahana Tumbuhkembang Anak*. Yogyakarta : Plan International Indonesia-Yogyakarta dan LPM Sosiatri Fisifol UGM. Siswati & Novita. 2010.
- Pengaruh Social Stories Terhadap Keterampilan Sosial Anak dengan Attention-Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd). *Jurnal Psikologi Undip*. 2(II). Hlm. 102.
- Susanti, Fitria & Siswati. (2010) Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya pada Siswa SD (Studi Eksperimental pada Siswa Kelas 3 SDN Sronдол Wetan 04-09 dan SDN Sronдол Wetan 05-08). *Jurnal Psikologi Undip* Vol. 8, No.2, 145-155.