

Strategi Melestarikan Permainan Tradisional Indonesia dari Perbatasan dan Pulau Terluar

Febriana Pratiwi*¹, Gullyt Karlos Papingka², Ledy Yanti Lessy³, Nurhani Mahmud⁴,
Megawati Basri⁵, Fahmi Djaguna⁶, Subhan Hayun⁷, Amrin Sibua⁸, Abd Sarman
Sibua⁹, Akmal Hi Dahlan¹⁰

^{1,2,3,4,6,7,9}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pasifik Morotai

⁵Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Pasifik Morotai

⁸Program Studi Teknik Industri, Universitas Pasifik Morotai

¹⁰Program Studi Matematika, Universitas Pasifik Morotai

*Email: febrianapратиwi@upi.edu

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi berdampak pada perubahan cara bermain anak-anak. Sebagian besar anak-anak saat ini lebih menyenangi permainan berbasis gawai. Permainan tradisional sudah tidak lagi dimainkan oleh anak-anak. Hal ini menjadi salah satu sebab permainan tradisional Indonesia perlahan mengalami kepunahan. Pengabdian ini berfokus pada upaya melestarikan permainan tradisional Indonesia yang hampir punah melalui festival permainan tradisional. Metode yang dilakukan pada program pengabdian ini berupa kegiatan festival lomba permainan tradisional antar siswa sekolah dasar yang diikuti sebanyak 36 peserta dari 3 sekolah dasar yang ada di Kab Pulau Morotai. Dengan adanya festival permainan ini anak-anak kembali memainkan permainan tradisional Nusantara. Festival permainan tradisional ini merupakan kegiatan pertama dilakukan di Kab. Pulau Morotai membuat antusias terhadap kegiatan festival ini sangat tinggi sehingga perlu untuk mempromosikan permainan tradisional ke skala yang lebih luas.

Kata kunci: Festival, Gawai, Permainan Tradisional, Olahraga, Pulau Morotai

Copyright © (2024) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 6

PENDAHULUAN

Bermain merupakan kegiatan yang sangat akrab dalam kehidupan anak-anak. Menurut Siti Nur Hayati & Putro (2021), bermain merupakan ciri yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Dengan bermain permainan, anak bisa bersenang-senang. Bermain permainan merupakan salah satu jenis aktivitas fisik yang dapat mendorong tumbuh kembang anak. Namun seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), bermain tidak lagi menjadi

aktivitas fisik yang mendorong tumbuh kembang anak (Hutauruk, 2023). Sebab, permainan yang dimainkan merupakan jenis seperti game online atau game yang terdapat pada gawai.

Pada dasarnya anak memerlukan aktivitas fisik yang cukup untuk merangsang tumbuh kembangnya. Mempraktikkan aktivitas fisik juga akan bermanfaat bagi kesehatan dan kesejahteraan anak. Salah satu aktivitas fisik yang sering dilakukan anak adalah bermain permainan. Dengan bersenang-senang, anak dapat memperoleh banyak manfaat, seperti menjadi bahagia, dapat menjalin persahabatan, memperkaya aktivitas, dan mempelajari keterampilan baru.

Dewi et al., (2023) mengemukakan bahwa anak cenderung tidak bergerak ketika bermain game menggunakan teknologi. Anak hanya perlu duduk di depan TV dan bermain dengan media tanpa banyak bergerak. Hal ini pada akhirnya menyebabkan anak menjadi gemuk. Tidak hanya berdampak pada pertumbuhan dan perkembangan fisik anak, namun juga berdampak pada perkembangan sosial, emosional, dan mental anak.

Permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain bagi anak-anak. Selain bermanfaat bagi kesehatan, kekuatan fisik, dan tumbuh kembang anak. Permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai positif seperti kejujuran, kerjasama, sportivitas, gotong royong, dan tanggung jawab. Selain itu permainan tradisional lebih efektif dibandingkan aktivitas sehari-hari dalam mengembangkan manipulasi objek, kemampuan motorik, dan keterampilan dasar (Ariyanto et al., 2020)

Permainan tradisional yang mewakili budaya asli dan gaya hidup yang berkontribusi terhadap identitas bersama umat manusia sebagian besar telah hilang dan permainan tradisional yang masih ada juga terancam punah atau punah karena pengaruh globalisasi dan integrasi keragaman warisan olahraga dunia (Husein MR, 2021). Saat ini permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh anak-anak, bahkan banyak diantara mereka yang belum mengetahui apa itu permainan tradisional. Anak-anak hanya mengikuti aktivitas fisik di sekolah sebagai bagian dari proses pendidikan.

Kabupaten Pulau Morotai merupakan wilayah kepulauan yang terletak di bagian timur Indonesia dan salah satu pulau paling terluar di Indonesia, dekat dengan negara-negara ASEAN dan Asia Timur. Terletak di tengah Samudera Pasifik (Lumenta & Sugiarso, 2015). Membangun Indonesia dari pinggiran dengan memperkuat daerah-daerah atau pulau terluar merupakan tujuan dari kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia. Memperkenalkan permainan tradisional dari perbatasan dan pulau terluar Indonesia kepada anak-anak sehingga mereka menyukai dan memainkannya di tengah pesatnya perkembangan permainan modern berbasis gawai, adalah tantangan besar bagi kami. Mengingat dukungan sarana dan prasarana yang tersedia di pulau terluar masih sangat terbatas dibandingkan dengan kota-kota di pulau Jawa, Sumatra atau Kalimantan dan Sulawesi.

Kondisi inilah yang mendorong kami tim Pengmas PGSD Universitas Pasifik (UNIPAS) Morotai untuk menyelenggarakan “Festival Permainan Tradisional” sebagai upaya melestarian permainan tradisional agar tidak punah, mengajak anak-anak melakukan permainan tradisional melalui aksi gerakan. Festival permainan tradisional tersebut dimaksudkan agar anak dapat lebih akrab dengan teman di sekitarnya dan menumbuhkan rasa kebersamaan bersama lingkungan dibanding berdiam diri menjadi individualis dengan bermain permainan digital yang ada pada gadget (gawai).

Dengan dilaksanakannya kegiatan ini kami tim Pengmas PGSD UNIPAS Morotai berharap dapat memberikan kebahagiaan kepada siswa-siswi sekolah dasar di Kabupaten Pulau Morotai. Kami sadar bahwa perlu dilaksanakan festival permainan tradisional demi meningkatkan potensi akademik maupun non akademik bagi anak itu sendiri. Festival Permainan Tradisional Indonesia adalah bentuk kegiatan kami yang bertujuan untuk menumbuhkan minat siswa-siswi sekolah dasar untuk kembali memainkan permainan tradisional Indonesia yang sudah lama dilupakan.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian tim PENGMAS PGSD UNIPAS Morotai dilakukan berdasarkan alur pada gambar 1 berikut



Gambar 1. Alur Pengabdian Masyarakat

1. Riset dan Assesmen Awal

Tim pengabdian masyarakat (Pengmas) PGSD UNIPAS Morotai melakukan riset awal mengenai festival permainan tradisional dan melakukan assesmen mengenai sasaran apa saja yang tepat untuk dilakukan kegiatan pengabdian dan mencari mitra.

2. Penyusunan Proposal

Tim Pengmas PGSD UNIPAS Morotai menyusun proposal pengabdian untuk diajukan kepada mitra serta mendiskusikan kesediaan mitra sebagai peserta dan atau tuan rumah kegiatan festival permainan tradisional.

3. Koordinasi dengan Mitra

Proposal yang telah disusun diserahkan kepada mitra, yaitu SD GMIH L.O.C., SD Negeri Unggulan 1 Kabupaten Pulau Morotai, Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Morotai.

4. Pelaksanaan Kegiatan Festival

Kegiatan festival dilaksanakan dalam satu hari dari pukul 07.00 – 11.00 WIT di lapangan sekolah SD GMIH L.O.C.

5. Luaran

Luaran dalam kegiatan pengabdian ini adalah acara perlombaan permainan tradisional tingkat sekolah dasar. Selanjutnya membuat laporan kegiatan pengabdian, publikasi kegiatan di media massa dan submisi artikel di jurnal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian tim PENGMAS PGSD UNIPAS Morotai dilaksanakan pada hari Rabu, 08 Mei 2024 di SD GMIH L.O.C sekaligus sebagai acara memperingati Hari Pendidikan Nasional 2024. Peserta kegiatan festival ini adalah para siswa siswi sekolah dasar berjumlah 36 orang. Detail kegiatan dapat disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Susunan Acara Pengmas PGSD UNIPAS Morotai
“Festival Permainan Tradisional”

Waktu	Agenda
07.00 - 07.05	Pembukaan kegiatan lomba (dipandu oleh MC: Rusmila Fabanyo).
07.05 - 07.10	Sambutan dari Bapak Dekan FKIP-UNIPAS Morotai, Bapak Fahmi Djaguna, S.Pd., M.Pd, sekaligus membuka acara Festival Permainan Tradisional.
07.10 - 07.15	Pembacaan Doa oleh: Bapak Abd. Sarman Sibua, S.Pd., M.Pd
07.15 - 07. 25	Menyanyikan lagu Indonesia Raya, seluruh peserta dan tamu undangan untuk berdiri. Dirigen/Konduktor: Mona Mananti
07.25 - 07.35	Pemanasan dengan Senam Pancasila
07.35 - 09.45	Kegiatan festival permainan tradisional Indonesia.
09.45 - 10.00	Istirahat dan menikmati kudapan.
10.00 - 10.45	Pengumuman pemenang dan pembagian hadiah.

Pengabdian masyarakat berupa festival permainan tradisional menjadi kegiatan pertama yang dilakukan oleh tim PENGMAS PGSD UNIPAS Morotai dan juga festival pertama bagi siswa siswi sekolah dasar di Kabupaten Pulau Morotai yang mempromosikan permainan tradisional Indonesia. Sehingga antusias pihak mitra sangat tinggi dalam mengikuti kegiatan festival ini.

Kegiatan Festival Permainan Tradisional

Kegiatan festival permainan tradisional ini dilakukan sebagai upaya untuk melestarikan permainan tradisional Indonesia yang sekarang mulai tergeser eksistensinya oleh kemajuan teknologi. Festival dimulai dengan terlebih dahulu melakukan aktivitas pemanasan “Senam Pancasila”, dalam aktivitas ini mahasiswa yang menjadi instruktur senam.



Gambar 2. Pemanasan dengan Senam Pancasila

“**Torang Bermain, Torang Bahagia**” adalah slogan yang digunakan dalam kegiatan Festival Permainan Tradisional ini dan memiliki makna “Kami Bermain dan Kami menjadi Bahagia”. Slogan ini terinspirasi dari manfaat olahraga bagi seseorang. Seperti diketahui bahwa ketika seseorang melakukan aktivitas olahraga, bersama dengan itu tubuh menghasilkan hormon endorfin (Purnomo et al., 2020). Hormon endorfin adalah senyawa kimia yang dihasilkan oleh tubuh sebagai pereda rasa nyeri alami ketika sakit atau stres. Namun, tak sampai di situ, hormon ini juga bertanggung jawab atas perasaan senang setelah melakukan aktivitas fisik atau berolahraga (Prasetya et al., 2024). Sehingga, seseorang ketika melakukan olahraga akan menjadi lebih bahagia perasaan hatinya. Selain karena aktivitas olahraganya, permainan tradisional juga jika dimainkan menciptakan suasana yang meriah dan penuh dengan keceriaan.



Gambar 3. Spanduk Kegiatan Festival Permainan Tradisional

Festival permainan tradisional ini juga sebagai momentum tim Pengmas PGSD UNIPAS Morotai untuk memperingati Hari Pendidikan Nasional 2024 (HARDIKNAS). Permainan Tradisional menjadi pilihan karena dalam permainan tradisional banyak mengandung nilai-nilai Pendidikan (Maulida et al., 2023). Permainan tradisional memberikan manfaat bagi pendidikan terutama untuk perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak (Sa'diyah, 2022). Disamping itu permainan tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa, dan merupakan permainan yang mengandung *local wisdom* (Anggita, 2019) seperti gotong royong, kerjasama, kepemimpinan.

Dalam kegiatan festival permainan tradisional ini tim Pengmas PGSD UNIPAS Morotai menyelenggarakan lomba permainan tradisional yang terdiri atas:

1. Balap Karung

Permainan ini diikuti oleh 3 tim terdiri dari 9 orang peserta lomba. Permainan balap karung ini dimaknai sebagai upaya untuk mencapai tujuan mengalami berbagai kesulitan, tak jarang terjatuh, kemudian bangkit berlanjut mencapai garis finis. Peserta harus melompat-lompat memakai karung dari garis dimulai menuju ujung lintasan dan kembali lagi. Permainan ini dilakukan secara berkelompok, ketika pemain telah kembali ke garis start, maka ia akan digantikan dengan pemain lain dalam timnya. Tim yang berhasil mencapai garis akhir dengan catatan waktu tercepat dinyatakan sebagai pemenang. Dalam dialek Bahasa Pulau Morotai masyarakat menyebut perlombaan ini dengan sebutan "balap karong"



Gambar 4. Perlombaan Balap Karung

2. Balap Lari Balok

Pada permainan ini peserta melakukan aktivitas adu kecepatan menempuh suatu jarak tertentu diatas balok, namun dalam kegiatan festival yang diselenggarakan tim Pengmas PGSD UNIPAS Morotai balok dimodifikasi menggunakan lembaran dus dan permainan dilakukan bersama-sama secara berkelompok. Permainan ini menuntut kelincahan, keseimbangan, kecepatan, kooordinasi gerak yang baik dan kerjasama tim serta konsentrasi.



Gambar 5. Perlombaan Lari Balok

3. Balap Lari Ban Bekas

Permainan ini dimainkan berkelompok secara estafet. Cara memainkan permainan ini sederhana, ban didorong dengan tangan peserta berlari menuju garis finish dengan mempertahankan putaran dan laju ban ketika sampai digaris finish bergantian secara estafet dilanjutkan oleh anggota tim yang lain. Tim yang tercepat menyelesaikan permainan adalah sebagai pemenang. Balap lari ban bekas dikenal oleh masyarakat Pulau Morotai dengan nama “ban laju”.



Gambar 6. Perlombaan Lari Ban Bekas

4. Balap Sendok Kelereng

Lomba ini dimainkan dengan cara berlari atau berjalan cepat, sambil menggigit bagian ujung sendok yang membawa kelereng. Peserta lomba tidak boleh menyentuh sendok dan harus berhasil membawa kelereng ke garis finish. Peserta dinyatakan kalah, bila terdapat peserta yang sampai garis finish terlebih dahulu. Selain itu, peserta yang menjatuhkan kelereng sebelum garis finish dinyatakan kalah. Permainan ini memiliki banyak manfaat seperti melatih kemampuan motorik, kemampuan berpikir, konsentrasi, ketekunan dan kepedulian. Masyarakat Pulau Morotai menyebut perlombaan ini dengan sebutan “gigi leper”.



Gambar 6. Perlombaan Sendok Kelereng

Pemilihan nomor lomba permainan tradisional yang diselenggarakan tim Pengmas PGSD UNIPAS Morotai berdasarkan masukan dari Mitra yakni kepala sekolah dan perwakilan guru sekolah dasar di Kabupaten Pulau Morotai. Nomor lomba permainan tradisional disesuaikan dengan tingkat keamanan (*safety*) bagi anak sekolah dasar serta ketersediaan perlengkapan lomba yang murah dan mudah diperoleh di lokasi pengabdian.

KESIMPULAN

Para mitra pengabdian mengungkapkan bahwa mereka sangat senang dengan diadakannya acara festival permainan tradisional ini. Ini menjadi festival pertama bagi mitra yang mengangkat tema permainan tradisional. Selain mengajak anak-anak untuk menyenangi aktivitas olahraga, festival permainan tradisional ini berperan mempromosikan kebudayaan Indonesia melalui permainan. Keberadaan kami di perbatasan dan pulau terluar Indonesia memiliki tantangan yang besar dalam menjaga serta melestarikan kebudayaan bangsa di tengah berkembangnya teknologi yang begitu pesat.

Meskipun skala pengabdian ini belum menyentuh skala yang besar, pengenalan wawasan dan keterampilan dalam permainan tradisional di level akar rumput akan menjadi bibit yang kokoh untuk gerakan kolektif dalam skala yang masif. Upaya yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini merupakan bagian dari mendukung untuk melestarikan kebudayaan bangsa Indonesia melalui permainan tradisional nusantara. Tim Pengmas PGSD UNIPAS Morotai bertekad untuk terus memperkenalkan permainan tradisional Indonesia ini kepada anak-anak dalam skala yang lebih luas misalnya di tingkat Kabupaten Pulau Morotai berkolaborasi dengan jajaran Pemerintah Daerah, Dinas Pendidikan, Dinas Pemuda dan Olahraga, dan dinas yang terkait serta menjadikan festival permainan tradisional ini sebagai agenda rutin tahunan untuk diselenggarakan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami tim Pengmas PGSD UNIPAS Morotai mengucapkan terimakasih kepada: (1) Kepala Sekolah beserta jajarannya SD GMIH L.O.C., SD Negeri Unggulan 1 Kabupaten Pulau Morotai, Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Morotai, (2) Mahasiswa/i Prodi PGSD UNIPAS Morotai.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Ariyanto, A., Triansyah, A., & Gustian, U. (2020). Penggunaan permainan tradisional untuk

- meningkatkan keterampilan gerak fundamental siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 78–91. <https://doi.org/10.21831/jppi.v16i1.30785>
- Dewi, A. P., Hodijah, O., & Delisma, O. (2023). Pemanfaatan Permainan Tradisional Di Tengah Maraknya Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Kasus terhadap Siswa di SDN 231 Suka Asih Mandalajati Bandung). *Midang*, 1(2), 75–81. <https://app.dimensions.ai/details/publication/pub.1164936435%0Ahttps://jurnal.unpad.ac.id/midang/article/download/47025/pdf>
- Husein MR, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568>
- Hutauruk, M. R. (2023). Sosialisasi Dampak Game Online Bagi Anak Usia Sekolah Dasar. *PLAKAT : Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat*, 5(2), 146. <https://doi.org/10.30872/plakat.v5i2.12788>
- Lumenta, A. S. M., & Sugiarto, B. A. (2015). *E-Tourism Kabupaten Pulau Morotai*. 71–78.
- Maulida, M., Hamama, S. F., Suryani, Putri Rizki Amalia, & Ganesha Saputra. (2023). Strengthening Character Education in Children Through the Play Process and Learning Traditional Games. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(5), 1417–1424. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i5.15871>
- Prasetya, A. T., Primajati, I. H. I., & L, K. A. A. (2024). Manfaat Olahraga Jogging Bagi Kesehatan Remaja Khususnya Mahasiswa. *Pubmedia Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(2), 7. <https://doi.org/10.47134/jpo.v1i2.278>
- Purnomo, E., Irianto, J. P., & Mansur, M. (2020). Respons molekuler beta endorfin terhadap variasi intensitas latihan pada atlet sprint Molecular response endorphins against interval exercise with various intensity in sprinter. *Journal of Applied Sport Psychology*, 8(2), 183–194.
- Sa'diyah, D. (2022). Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Moral Anak SD. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i1.504>
- Siti Nur Hayati, & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52–64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)