



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ungu (ABDI KE UNGU)
Universitas Aisyah Pringsewu



Journal Homepage

<http://journal.aisyahuniversity.ac.id/index.php/Abdi>

FESTIVAL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEARIFAN LOKAL DI PROVINSI LAMPUNG

Fadlu Rachman^{1*}, Satria Armanjaya², Ziko Fajar Ramadhan³, Andri Prasetiyo⁴, Felinda Sari⁵, Ahmad Nuruhidin⁶, Jovana Renaldy Gumay⁷
Aditya Gumantan⁸, Sakinah Mawaddah Alrianti⁹

^{1,2,3,4,5,6,7}Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Aisyah Pringsewu, Lampung, Indonesia

⁸Program Studi Pendidikan Olahraga, Fakultas Sastra dan Ilmu Pendidikan, Universitas Teknokrat Indonesia, Lampung, Indonesia

*Penulis Korespondensi: fadlurachman1994@gmail.com

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini menyelenggarakan festival permainan tradisional dengan tujuan untuk memperkuat kearifan lokal di Provinsi Lampung. Selain itu, festival ini juga bertujuan untuk mengurangi ketergantungan anak-anak pada gadget. Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan tiga tahapan metode, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Festival ini menampilkan lomba permainan tradisional seperti bakiak, gobak sodor, engklek, dan congklak. Sebanyak 30 siswa dari 10 sekolah dasar dan 42 siswa dari 6 sekolah menengah atas, yang berasal dari berbagai kabupaten dan kota, turut ambil bagian dalam kegiatan tersebut. Hasil dari festival permainan tradisional ini mencerminkan munculnya antusiasme dan semangat, yang terlihat dalam ekspresi, kerja sama, komunikasi, dan kegembiraan anak-anak selama berpartisipasi dalam permainan tersebut.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Kearifan Lokal, pengabdian Kepada Masyarakat

Abstract

The Community Service Program (PKM) organized a traditional games festival aimed at reinforcing local wisdom in Lampung Province. Additionally, the festival sought to reduce children's dependence on gadgets. The implementation of this event involved three stages: preparation, execution, and evaluation. The festival featured traditional game competitions such as bakiak, gobak sodor, engklek, and congklak. A total of 30 elementary school students from 10 schools and 42 high school students from 6 schools, representing various districts and cities, participated in the event. The outcomes of the traditional games festival reflected a rise in enthusiasm and spirit, evident in the children's expressions, cooperation, communication, and joy during their participation in the games.

Keywords: Traditional Games, Local Wisdom, Community Service.

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keberagaman budaya, termasuk dalam hal permainan tradisionalnya (Rachman, Rahmat, et al., 2023). Permainan-permainan ini tidak hanya menjadi bagian dari hiburan semata, tetapi juga merupakan cerminan dari nilai-nilai serta kearifan lokal yang telah diwariskan dari generasi ke generasi (Andesta & Noviatur, 2019). Dari Sabang sampai Merauke, setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional yang unik dengan ciri khas tersendiri, mencerminkan kekayaan budaya yang beragam.

Permainan tersebut mulai hilang karena dampak globalisasi digital yang sangat pesat belakangan ini. Globalisasi digital memiliki berbagai dampak bagi masyarakat, baik positif maupun negatif. Di sisi positif, globalisasi mempermudah proses komunikasi dan pertukaran informasi dengan cepat dan efisien. Namun, di sisi negatif, pengaruh budaya asing yang tidak baik dapat dengan mudah masuk ke dalam masyarakat. Dampak utama dari fenomena ini adalah terjadinya pengabaian terhadap budaya Indonesia oleh generasi muda, sehingga budaya tradisional, termasuk permainan tradisional, mulai memudar atau terlupakan 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 lupakkan oleh generasi muda. Sehingga budaya Indonesia mulai luntur atau dilupakkan oleh generasi muda Indonesia termasuk permainan tradisional (Suryawan, 2020). Menurut (Julianti et al., 2022) menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah simbolisasi dari pengetahuan yang diturun temurunkan dan memiliki bermacam-macam fungsi atau pesan nilai dibalikinya. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar

nilainya bagi anak-anak dalam rangka menyampaikan sebuah transmisi nilai-nilai dari para leluhur Permainan tradisional Indonesia tidak hanya menyediakan hiburan bagi masyarakat, tetapi juga memiliki nilai edukatif dan kemampuan sosial yang mendalam (Aqobah et al., 2020). Permainan tradisional mengajarkan tentang kerja sama, strategi, serta menghidupkan kembali tradisi dan sejarah yang ada di balik setiap permainan. Dari segi budaya, permainan tradisional menjadi bagian penting dalam identitas lokal sebuah daerah, memperkaya khazanah budaya bangsa, serta menjadi warisan berharga yang harus dilestarikan dan disampaikan kepada generasi mendatang (Armanjaya & Rachman, 2022). permainan tradisional merupakan bagian tak terpisahkan dari warisan budaya suatu bangsa. Di tengah arus globalisasi dan modernisasi yang semakin cepat, penting untuk mempertahankan dan mempromosikan nilai-nilai budaya melalui permainan tradisional. Saat ini, anak-anak lebih akrab dengan permainan seperti Mobile Legends, Free Fire, Point Blank, Fifa Mobile dibandingkan dengan permainan tradisional Engklek, Gasing, Petak Umpet, Congklak, Bakiak, Gobak sodor, dan Patheng dudu. Permainan modern sering dianggap lebih menarik karena menawarkan visualisasi dan tantangan yang berbeda. Namun, tanpa disadari, pola bermain ini membawa beberapa dampak negatif, baik dari segi kesehatan fisik maupun mental. Masalah kesehatan seperti gangguan mata, obesitas, radiasi dari smartphone, serta kecanduan game online menjadi hal yang umum di kalangan anak-anak di kota-kota besar (Asagi et al., 2023; Rachman & Prasetyo, 2022). Lebih mengkhawatirkan lagi dampak sosialnya adalah anak-anak lupa dengan lingkungannya dan kurang waktu bermain dengan teman-temannya (Aristo & Frahasini, 2018). serta dampak psikis dari kecanduan game online, termasuk potensi pembentukan karakter agresif, keingintahuan berlebihan

terhadap hal-hal yang dilarang, serta perilaku yang sulit diterima oleh masyarakat. Oleh karena itu, penting bagi pemerhati, pendidik, dan peneliti untuk lebih peka dan aktif dalam memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional (Nur, 2013) yang telah diwariskan secara turun-temurun (Eka Saputra & Nina Ekawatu, 2017; Rachman, Suharto, et al., 2023).

Untuk melestarikan permainan tradisional, kita sebagai generasi penerus perlu aktif dalam menjaga nilai-nilai luhur budaya bangsa dan membangun karakter bangsa dengan memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak sejak usia dini melalui kegiatan bermain (Majid et al., 2019). Kegiatan ini tidak hanya mengajarkan permainan, tetapi juga membantu anak-anak dalam mengembangkan koordinasi otot kasar melalui berbagai teknik seperti merayap, merangkak, berjalan, berlari, melompat, menendang, dan melempar (Aqobah et al., 2020; Nurwahidah et al., 2021). Sebagai bentuk kepedulian terhadap pelestarian permainan tradisional, penulis mengadakan "Festival Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kearifan Lokal di Provinsi Lampung". Festival ini mencakup berbagai permainan tradisional seperti lomba bakiak, gobak sodor, permainan engklek, dan Congklak yang dapat dinikmati oleh anak-anak.

Upaya untuk melestarikan permainan tradisional di kalangan generasi muda perlu ditingkatkan, mengingat saat ini anak-anak dan remaja cenderung lebih menyukai permainan virtual. Hal ini berpotensi menyebabkan penurunan aktivitas fisik dan interaksi sosial di antara mereka (Zulkifli et al., 2023). Festival permainan tradisional berperan penting dalam pelestarian budaya non-benda di Indonesia. Melalui kegiatan ini, anak-anak milenial atau Gen-Z dapat lebih mengenal

kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional yang ada di lingkungan mereka. Permainan tradisional adalah bagian dari warisan budaya bangsa yang harus diteruskan kepada generasi mendatang agar tidak hilang akibat pergeseran zaman dan kemajuan teknologi.

2. BAHAN DAN METODE PENGABDIAN

Pengabdian masyarakat ini akan dilaksanakan selama dua bulan, yaitu pada bulan Mei dan Juni 2024, yang mencakup tahap persiapan dan pelaksanaan kegiatan. Pada tahap persiapan, akan dilakukan perencanaan kegiatan, pembuatan alat peraga permainan tradisional dengan bahan lokal, publikasi acara, serta persiapan teknis lainnya. Festival itu sendiri akan berlangsung selama dua hari, yaitu pada tanggal 27 Mei dan 10 Juni 2024, di Lapangan Universitas Aisyah Pringsewu. Metode pelaksanaan dalam kegiatan "Festival Permainan Tradisional" ini antara lain sebagai berikut :

Prosedur Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan melaksanakan langkah-langkah berikut.

a. Tahap Persiapan

Proses ini melibatkan kegiatan pembuatan materi publikasi, pembuatan alat peraga permainan, persiapan teknis menjelang kegiatan, dan publikasi. Tim pengabdian melakukan pemilihan jenis permainan yang akan dilombakan sesuai dengan jenjang. Tim pengabdian melakukan publikasi terkait kegiatan kepada khalayak. Publikasi dilakukan secara daring maupun luring. Alat festival permainan tradisional dibuat dari bahan lokal dengan teknik sederhana.

b. Tahap Pelaksanaan

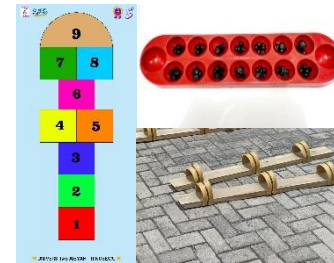
Memberikan penjelasan materi tentang permainan tradisional, dan menyerahkan alat permainan tradisional untuk mereka coba. Memberikan penjelasan sekaligus mencoba mempraktikkan beberapa

permainan tradisional yang sudah disosialisasikan agar festival permainan tradisional berjalan dengan lancar. Lalu tim pengabdian memantau jalannya perlombaan.

c. Evaluasi

Tim pengabdian melakukan evaluasi hasil kegiatan serta pelaporan hasil dari kegiatan festival permainan tradisional yang sudah berlangsung.

engklek guna meningkatkan daya tarik visual saat permainan berlangsung.



Gambar 2. Alat Permainan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan festival permainan tradisional sebagai kearifan budaya lokal di Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung, kegiatan ini terbagi dalam tiga fase utama: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Berikut adalah rincian tahapan yang dilakukan selama fase pelaksanaan:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap awal tim pengabdian melakukan pemilihan jenis permainan yang akan dilombakan, yaitu permainan Congklak dan Engklek untuk siswa Sekolah dasar (SD) dan Bakiak dan Gobak Sodor untuk Sekolah Menengah Atas (SMA). Dilanjutkan dengan publikasi melalui media sosial.



Gambar 1. Pamphlet Publikasi Festival Permainan Tradisional

Selanjutnya, tim pengabdian mempersiapkan alat-alat permainan yang akan digunakan dalam lomba selama festival permainan tradisional. Peralatan ini dibuat dari bahan lokal yang sederhana. Selain itu, mereka juga mencetak banner untuk lapangan

2. Tahap Pelaksanaan

Di tahap pelaksanaan ini, tim pengabdian melaksanakan serangkaian kegiatan festival permainan tradisional yang telah penulis susun. Adapun peserta yang hadir dalam kegiatan ini terdiri dari 30 siswa SD yang mewakili 10 sekolah dan 42 siswa SMA yang mewakili 6 sekolah. Pada tahap awal pelaksanaan, tim pengabdian melakukan sosialisasi dan memberikan penjelasan mengenai cara memainkan permainan tradisional kepada peserta. Langkah ini bertujuan untuk memastikan adanya pemahaman yang sama mengenai aturan permainan serta untuk memperkaya pengetahuan anak-anak tentang permainan tersebut. Setelah itu, para siswa mencoba keempat jenis permainan yang tersedia, yang memberikan kesenangan tersendiri bagi mereka karena dapat kembali merasakan permainan yang pernah menjadi bagian dari masa pertumbuhan mereka.



Gambar 3. Sosialisasi Permainan

Selanjutnya, peserta mengikuti perlombaan dalam festival permainan tradisional. Sebelum lomba dimulai, panitia mengadakan undian untuk menentukan pasangan tim lawan. Setelah undian selesai, perlombaan dimulai dan pemenang ditentukan berdasarkan hasil pertandingan.



Gambar 4. Perlombaan

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, penulis selaku panitia pelaksana festival permainan tradisional mengidentifikasi berbagai kendala yang terjadi selama pelaksanaan acara. Penulis menyampaikan hambatan-hambatan tersebut untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai tantangan yang dihadapi selama festival berlangsung. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk memperbaiki pelaksanaan kegiatan serupa di masa depan, dengan harapan dapat mengurangi kesalahan dan meningkatkan kualitas acara.

Festival permainan tradisional dilaksanakan selama dua hari pada 27 Mei 2024 dan 10 Juni 2024 di lapangan Universitas Aisyah Pringsewu. Kegiatan ini memberikan dampak positif bagi para siswa, terlihat dari antusiasme dan semangat yang muncul dalam ekspresi, kerja sama, komunikasi, dan kegembiraan mereka saat bermain. Aktivitas ini tidak hanya memperkaya pengalaman mereka selama acara, tetapi juga menyediakan hiburan bagi siswa di sekolah, baik saat jam istirahat maupun setelah pulang sekolah, berkat perlombaan yang diselenggarakan dengan baik oleh panitia.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Saat ini, anak-anak cenderung lebih familiar dengan permainan modern seperti game online dibandingkan dengan permainan tradisional seperti Engklek, Gasing, Petak Umpet, Congklak, Bakiak, Gobak sodor, dan Patheng dudu. Game online, meskipun menarik, dapat memiliki dampak negatif seperti gangguan mata, obesitas, dan paparan radiasi dari perangkat smartphone. Untuk mengatasi permasalahan ini, penting untuk memperkenalkan permainan tradisional

sebagai alternatif yang bermanfaat.

Permainan tradisional dapat berfungsi sebagai sarana sosialisasi bagi para pemainnya serta sebagai media untuk mengajarkan nilai-nilai dan norma sosial. Selain itu, festival permainan tradisional juga menawarkan berbagai manfaat, seperti meningkatkan antusiasme dan semangat anak-anak, yang tercermin dalam ekspresi mereka, kerja sama, komunikasi, dan kegembiraan selama bermain.

Saran dari tim pengabdian adalah agar acara festival permainan tradisional diadakan secara rutin oleh masyarakat, sekolah, maupun pemerintah terkait. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa saat ini tetap terhubung dengan budaya mereka dan tidak melupakan permainan tradisional yang merupakan bagian penting dari warisan budaya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada Yayasan Universitas Aisyah Pringsewu serta semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat, khususnya festival permainan tradisional untuk meningkatkan kearifan local di Provinsi Lampung. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Aisyah Pringsewu yang telah memfasilitasi kegiatan pengabdian masyarakat ini di lingkungan Universitas Aisyah Pringsewu. Tanpa dukungan dan kerjasama dari semua pihak, acara ini tidak akan terlaksana dengan sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Andesta, D., & Noviatu. (2019). Festival Dolan Anak – Anak Di Desa Banjarmadu Karanggeneng Lamongan. *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 1(1), 150–157.
- Aqobah, Q. J., Ali, masnu, & Decheline, G. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *E-Plus (Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah)*, 5(2), 134–142.
- Aristo, Y., & Frahasini. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review*

- And Research, 1(2), 86–91.
- Armanjaya, S., & Rachman, F. (2022). Peningkatan Minat Berolahraga Melalui Penerapan Olahraga Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ungu(ABDI KE UNGU) Universitas Aisyah Pringsewu*, 4(3), 148–154.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30604/abdi.v4i3.753>
- Asagi, F. K., Saputra, E. D., Syafitri, M., & Aziza, H. (2023). Festival Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kearifan Lokal di Kampung Purbowardayan, Kelurahan Tegalarjo, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia (JAMSI)*, 3(6), 1611–1616.
- Eka Saputra, N., & Nina Ekawatu, Y. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 47–53.
- Julianti, R. R., DImyati, A., & Setio Nugroho. (2022). Sosialisasi Permainan Tradisional Congklak Berbasis Aplikasi Untuk Anak Disabilitas Tunagrahita Di Kabupaten Karawang. *Selaparang : Jurnal Pengabdian Masyarakat Bekemajuan*, 6(2), 644–648.
- Majid, S. D., Umam, C., Rahmat, A., Zakaria, E., & Rachman, F. (2019). *Olahraga Tradisional Membangun Karakter Bangsa*. PT. Kanca Kreasi Selaras.
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1).
- 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.
- Rachman, F., & Prasetiyo, A. (2022). Pengaruh Olahraga Tradisional Dalam Meningkatkan Kelincahan Siswa SMPN 25 Pesawaran. *JUPE: Jurnal Physical Education UNILA*, 11(3).
- Rachman, F., Rahmat, A., & Andri Prasetiyo. (2023). Profil Olahraga Tradisional Paku Sukha Di Kecamatan Belalau Kabupaten Lampung Barat Provinsi Lampung. *Journal Penjaskesrek*, 10(2), 116–129.
- Rachman, F., Suharto, T. H., & Ramadhan, Z. F. (2023). Traditional Sport “Sepit-Sepitan” in Bali Province. *Journal RESPECS (Research Physical Education and Sport)*, 5(2), 341–347.
- Zulkifli, M., Arwan, M., & Vionna D, L. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional Di Pesantren Matahari Desa Mangempang Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros. *Jurnal Al Hikmah*, 23(2), 61–67.