

REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL PADA MUSIM PANDEMI DI DUSUN WATUADEG, PURWOBINANGUN, PAKEM, SLEMAN, DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Murniningsih¹, Ferdinand Nisoni²

^{1,2}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Email: ¹murniningsih@ustjogja.ac.id, ²Ferdinandnisoni29@gmail.com

Abstrak: Permainan tradisional saat ini tidak lagi banyak dimainkan oleh anak-anak, apalagi ditambah dengan adanya musim pandemi sehingga menjadikan permainan tradisional semakin terpinggirkan. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini yaitu untuk merevitalisasi permainan tradisional di Dusun Watuadeg, Purwobinangun, Pakem, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pengabdian ini menggunakan metode PAR (*Participation Action Research*) yang melibatkan pemuda dan anak-anak di Dusun Watuadeg, Purwobinangun, Pakem, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta baik dari aspek perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi program. Berdasarkan pelaksanaan program pengabdian masyarakat dapat disimpulkan bahwa program telah melibatkan warga lokal baik pada tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan memperhatikan potensi yang ada dengan dilakukan secara terukur baik pada tahap perencanaan, pelaksanaan dengan keseluruhan hasilpencapaian sangat baik.

Kata kunci: pengabdian kepada masyarakat, PAR, permainan tradisional, pandemi

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan yang saat ini semakin jarang untuk dimainkan. Padahal permainan tradisional ketika digalakan maka akan memberikan manfaat yang sangat baik bagi pemainnya, karena permainan tradisional mampu membentuk karakter, mengembangkan kemampuan motorik dan gerak, serta keterampilan sosial anak-anak (Hasanah, 2016; H. Nur, 2013; M. Nur & Widiyatmoko, 2019; Rahayu et al., 2018; Sutini, 2018). Kecenderungan anak-anak untuk tidak bermain permainan tradisional karena anak-anak lebih cenderung memilih permainan digital melalui *smartphone* yang disediakan oleh orang tua. Padahal permainan digital lebih bersifat statis dan individualis (Setiawan & Saputra, 2019).

Kondisi pandemi telah menambah alasan anak-anak untuk bertahan di rumah tanpa banyak melakukan permainan yang memerlukan aktivitas fisik dan interaksi sosial dengan teman sebayanya. Aktivitas fisik sangat diperlukan anak-anak untuk mendukung tumbuh kembang anak dan interaksi sosial dengan teman sebaya dapat bermanfaat untuk melatih komunikasi dan kerjasama dalam tim.

Berdasarkan observasi di Dusun Watuadeg, Purwobinangun, Pakem, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta diketahui bahwa anak-anak merasa jenuh dikarenakan dalam keseharian lebih banyak di depan laptop atau *smartphone* untuk melakukan pembelajaran secara daring dan melakukan permainan dengan menggunakan gadget yang mereka miliki. Selain itu, ada beberapa anak-anak yang belum mengenal permainan lompat tali yang merupakan salah satu permainan populer pada masyarakat dahulu. Berawal dari latar belakang tersebut, pengabdian masyarakat untuk melakukan permainan tradisional di Dusun Watuadeg, Purwobinangun, Pakem, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta dilakukan. Permainan tradisional yang dilakukan yang aman dilakukan ketika musim pandemi. Pengabdian ini memiliki manfaat untuk merevitalisasi permainan tradisionalsehingga permainan tradisional dapat lestari.

METODE PELAKSANAAN

Model yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini yaitu *Participation Action Research* (PAR). Model PAR menggunakan penelitian dan partisipasi masyarakat untuk mendefinisikan masalah dan melakukan aksi atas solusi dari masalah yang sudah didefinisikan (Rahmat & Mirnawati, 2020). Dalam PAR terdapat siklus yang dijadikan tolak

ukur keberhasilan proses penelitian berbasis pemberdayaan masyarakat yaitu *to Know, to Understand, to Plan, to Action dan to Reflection* yang dikenal dengan istilah KUPAR (Rahmat & Mirnawati, 2020).

Dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan targetan yang terukur dan dapat diteliti perubahan yang terjadi anak-anak. Masyarakat dilibatkan dan berpartisipasi aktif baik dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program. Program pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada Bulan Februari 2021 di Dusun Watuadeg, Purwobinangun, Pakem, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi untuk mengukur keberhasilan program baik dari aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program. Instrumen dikembangkan sesuai kebutuhan dan dilakukan validasi instrumen ahli terlebih dahulu, agar instrumen mampu mengukur keberhasilan program sesuai tujuan yang ditetapkan. Keberhasilan program dapat diketahui dengan adanya beberapa indikator, yaitu: 1) Terlibatnya warga dalam setiap tahapan program, dan 2) Tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program mendapatkan penilaian minimal baik berdasarkan penilaian observer.

Bagan berikut menyajikan alur program pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan.



Gambar 1. Bagan Pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada Bulan Februari 2021 di Dusun Watuadeg, Purwobinangun, Pakem, Sleman, Daerah Istimewa Yosyakarta. Alasan pemilihan lokasi yaitu selain tempat ini merupakan tempat mahasiswa Universitas Sarjana Wiyata melakukan KKN juga diketahui bahwa berdasarkan observasi awal terdapat anak-anak yang merasa jenuh dalam melaksanakan pembelajaran dan permainan secara daring. Kejenuhan ini dapat dapat diketahui melalui wawancara secara langsung kepada ana-anak. Selain itu ada beberapa anak-anak yang belum mengenal permainan lompat tali. Padahal permainan ini merupakan salah satu permainan tradisional yang populer. Informasi ini menjadi data primer tentang kebutuhan dan permasalahan yang terjadi di dusun sasaran. Langkah-langkah lanjutan yang dilakukan dalam pelaksanaan pengabdian yaitu melakukan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi program dengan melibatkan masyarakat sasaran dengan menggunakan metode penelitian yang terukur. Prinsip tersebut sesuai dalam PAR. Berikut akan dijabarkan setiap tahapan dalam program.

Perencanaan Program

Pada perencanaan program melibatkan masyarakat sasaran yang terdiri dari beberapa anak-anak dan pemuda lokal yang telah diberikan izin dari pihak dukuh danketua pemuda dusun. Selain itu, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa sebagai pioner program juga dilibatkan. Pada tahap perencanaan program ini ada beberapa hal yang dilakukan, yaitu:

1. Pemilihan permainan yang aman
Pemilihan permainan yang aman dengan memperhatikan prinsip 3M (menjaga jarak,

menggunakan masker, dan memakai sabun atau handsanitizer sebelum permainan. Selain itu pemilihan permainan juga memperhatikan sumber daya yang sudah ada. Berdasarkan kesepakatan dengan memperhatikan hal tersebut, dipilih empat permainan yang aman dilakukan yaitu lompat tali, layang-layang, engklek, dan petak umpet.

2. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam pelaksanaan program.
Alat yang diperlukan yaitu berupa karet yang dirangkai untuk permainan lompat tali, layang-layang yang sudah dimiliki anak-anak, dan pecahan batu bata untuk permainan engklek. Sedangkan permainan petak umpet tidak memerlukan alat dan bahan.
3. Membagi *job description* sesuai dengan kompetensi yang dimiliki.
Ada beberapa peran yang diperlukan dalam pelaksanaan program ini, yaitu fasilitator, observer, dan vidiografer. Fasilitator bertugas untuk mengarahkan anak-anak dalam setiap jenis permainan dan observer yang bertugas untuk mengobservasi jalannya pelaksanaan program. Sedangkan vidiografer membantu mendokumentasikan setiap kegiatan yang dilakukan.

Dalam perencanaan program ini juga dikembangkan instrumen berupa lembar observasi untuk mengetahui keterlaksanaan program. Berdasarkan penilaian ahli yang merupakan dosen yang sudah memiliki riwayat beberapa kali melakukan program pengabdian kepada masyarakat, instrumen yang sudah dikembangkan memiliki kriteria sangat baik dan layak digunakan untuk pengambilan data.

Berdasarkan hasil observasi, kualitas perencanaan dapat diketahui dari tabel berikut.

Tabel 1. Kualitas Perencanaan Program

Indikator Pernilaian	Rata-rata Skor	Kriteria
Perencanaan program melibatkan pemuda lokal dan mahasiswa KKN	4,5	Sangat baik
Pemuda lokal dan mahasiswa KKN aktif berpartisipasi menyiapkan alat dan bahan untuk permainan	3	Cukup
Pemuda lokal dan mahasiswa KKN antusias dalam menyiapkan program	3,5	Baik
Terdapat pembagian peran yang jelas antara pemuda lokal dan mahasiswa KKN	4,5	Sangat baik
Pemuda lokal dan mahasiswa KKN menggunakan protokol kesehatan ketika berdiskusi	5	Sangat baik
Anak-anak berpartisipasi aktif dalam memilih permainan yang aman dari Covid-19	4,5	Sangat baik

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa program telah melibatkan pemuda lokal, mahasiswa KKN UST, dan anak-anak dengan pembagian kerja yang jelas, menggunakan protokol kesehatan dengan penilaian yang sangat baik. Sedangkan keantusiasan dalam melakukan perencanaan dinilai baik, sedangkan keaktifan dinilai cukup baik. Rata-rata skor untuk perencanaan 4,2 dengan kriteria sangat baik.

Pelaksanaan Program

Dalam pelaksanaan program terdapat empat fasilitator yang kebersamai setiap jenis permainan. Kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan program yaitu mengumpulkan anak-anak kemudian diberikan pengantar tentang pentingnya permainan tradisional yang aman dan

menyenangkan. Setelah itu anak-anak diminta untuk memilih salah satu dari empat permainan yang telah disiapkan dan diminta mengikuti fasilitator dari setiap jenis permainan. Permainan dilaksanakan di area rumah Pak Dukuh di Dusun Watuadeg, Purwobinangun, Pakem, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu pelaksanaan program yaitu pada hari Rabu, pukul 13.00 WIB hingga selesai. Tabel berikut menyajikan hasil observasi kualitas pelaksanaan program.

Tabel 2. Kualitas Pelaksanaan Program

Indikator Pernilaian	Rata-rata Skor	Kriteria
Pemuda lokal dan mahasiswa KKN aktif kebersamai anak-anak ketika dalam permainan	4	Baik
Pemuda lokal, mahasiswa KKN dan anak-anak menerapkan protokol kesehatan ketika dalam permainan	4,5	Sangat baik
Anak merasa senang dan bahagia setelah permainan	4,5	Sangat baik

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa sangat baik anak-anak dengan senang dan bahagia bermain permainan tradisional dengan menerapkan protokol kesehatan. Sedangkan keaktifan dari subyek sasaran dinilai baik dengan kualitas pelaksanaan program secara rata-rata sangat baik.

Evaluasi Program

Evaluasi program dilaksanakan diakhir program dengan melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan. Anak-anak selain senang dan bahagia juga berharap permainan tradisional sering mereka mainkan setelah program pengabdian selesai. Berdasarkan observasi, berikut disajikan kualitas evaluasi program yang sudah dilakukan.

Tabel 3. Kualitas Evaluasi Program

Indikator Pernilaian	Rata-rata Skor	Kriteria
Anak-anak mengenal permainan baru yaitu lompat tali	4,5	Sangat baik
Anak-anak merasa yakin aman dari covid-19 setelah permainan	4	Baik
Anak-anak merasa nyaman menggunakan protokol kesehatan	4	Baik
Pemuda lokal dan mahasiswa KKN bersedia membantu mengembangkan video kampanye permainan tradisional	3,5	Baik

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa anak-anak yang sebelumnya belum mengenal lompat tali menjadi mengenal dan menikmati permainan. Anak-anak juga merasa aman bermain dengan menggunakan protokol kesehatan pada musim pandemi ini. Selain itu pemuda lokal dan mahasiswa juga berkomitmen untuk membantu pengembangan video yang dapat digunakan sebagai sarana kampanye permainan tradisional dengan sasaran yang lebih luas. Rata-rata evaluasi program mendapatkan penilaian baik.

Program pengabdian kepada masyarakat ini dengan melihat penilaian pada tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program maka bisa disimpulkan berhasil dengan

melihat partisipasi warga sasaran program. Keberhasilan juga dilihat dari penilaian hasil observasi yang sudah dilakukan oleh para observer bahwa program secara rata-rata mendapatkan penilaian sangat baik.

KESIMPULAN

Simpulan dari pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini yaitu program pengabdian kepada masyarakat di Dusun Watuadeg, Purwobinangun, Pakem, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta telah melibatkan warga lokal dengan memperhatikan potensi yang ada dengan dilakukan secara terukur baik pada tahap perencanaan, pelaksanaan dengan hasil pencapaian sangat baik.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan ada beberapa rekomendasi yang perlu ditindak lanjuti yaitu:

1. Pendampingan perlu dilakukan oleh orang tua terhadap anak-anak ketika melakukan permainan tradisional di luar rumah ketika musim pandemi agar keamanan dan kenyamanan terjaga.
2. Perlu ada pendampingan yang berkelanjutan dari remaja desa agar siklus pengabdian dan perubahan sosial dapat terwujud.
3. Perlu disusun video kampanye tentang permainan tradisional berdasarkan hasil dokumentasi yang sudah dilakukan yang dapat menjangkau sasaran yang lebih luas sehingga menginspirasi anak-anak maupun penggiat permainan tradisional.

UCAPAN TERIMAKASIH

Keberhasilan program pengabdian kepada masyarakat ini tak lepas dari kontribusi berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terimakasih disampaikan kepada: (1) LP3M UST; (2) kepala dusun dan ketua pemuda serta pemuda lokal dusun Watuadeg, Purwobinangun, Pakem, Sleman; dan (3) Mahasiswa KKN UST tahun 2020/2021. Semoga program ini memberikan dampak positif bagi anak-anak dan penggiat permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
<https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 0(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1290>
- Nur, M., & Widiyatmoko, F. A. (2019). Implementasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keaktifan Gerak Siswa. *Jendela Olahraga*, 4(1).
<https://doi.org/10.26877/jo.v4i1.3028>
- Rahayu, D., Hamid, S. I., & Sutini, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v7i2.10527>
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). Model Participation Action Research Dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(1).
<https://doi.org/10.37905/aksara.6.1.62-71.2020>
- Setiawan, D., & Saputra, A. D. (2019). Perancangan Ulang Permainan Sonlah untuk Anak Usia 6 Sampai 12 Tahun Di Kota Bandung. *ArtComm : Jurnal Komunikasi Dan Desain*, 2(1).
<https://doi.org/10.37278/artcomm.v2i1.164>
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
<https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>