



Permainan Tradisional Sebagai Nilai-Nilai Kearifan Lokal

Diky Hadyansah¹, Rama Adha Septiana², Ali Budiman³

Abstrak. Globalisasi dan kemajuan IPTEK yang tidak dikendalikan akan berdampak buruk pada nilai-nilai kearifan lokal. Permainan tradisional merupakan budaya yang mengandung nilai kearifan lokal seperti nilai-nilai pendidikan karakter yang penting untuk ditransformasikan kepada generasi muda. Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk menjaga dan melestarikan permainan tradisional sebagai nilai-nilai kearifan lokal. Kegiatan ini dilakukan di Desa Cipangeran Kecamatan Saguling, Kabupaten Bandung Barat secara tatap muka di Aula Desa Cipangeran dengan metode ceramah dan diskusi. Jumlah peserta pada kegiatan ini sebanyak 47 orang yang terdiri dari aparat desa, Rt, Rw, karang taruna dan masyarakat sekitar. Pada akhir kegiatan, peserta diberikan kuis terkait materi yang telah disampaikan. Hasil pengukuran pengetahuan tentang permainan tradisional sebagai nilai-nilai kearifan lokal menunjukkan bahwa tingkat pemahaman masyarakat terhadap materi tercapai. Pemahaman ini sangat membantu para peserta dalam merancang dan menanamkan nilai-nilai kearifan lokal kepada masyarakat umum.

Kata kunci: permainan tradisional, kearifan lokal

Pendahuluan

Masyarakat Indonesia terdiri atas berbagai macam suku dan budaya sehingga memiliki kearifan lokal yang cukup banyak. Secara umum, kearifan lokal sebagai *local wisdom* adalah gagasan-gagasan setempat (*lokal*) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya [1]. Kearifan lokal bermula dari ide atau gagasan yang kemudian diaplikasikan dalam tahapan praktik, dan penciptaan material kebudayaan. Kearifan lokal akan dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan yang dimiliki oleh masyarakat tersebut sehingga ia akan terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman, intensitas pergaulan, dan enkulturasi sosiobudaya dalam pembentukan kebudayaan itu sendiri [2].

Budaya lokal yang mengandung nilai kearifan lokal salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan rakyat yang dilestarikan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Permainan tradisional ini merupakan budaya yang mengandung nilai kearifan lokal seperti nilai-nilai pendidikan karakter yang penting untuk ditransformasikan kepada generasi muda [3]. Permainan tradisional merupakan bentuk ekspresi dan apresiasi dari tradisi masyarakat dalam menciptakan situasi serta kegiatan yang gembira dan menyenangkan [4]. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun-temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibalikinya [5]. Setiap permainan tradisional mengandung nilai filosofis yang diwujudkan dalam fungsinya sebagai media untuk menyampaikan pesan budaya secara turun-temurun seperti, nilai demokrasi, nilai pendidikan, nilai kepribadian, nilai keberanian, nilai kesehatan, nilai persatuan, dan nilai moral [6]. Dengan karakteristik demikian, permainan tradisional sangat potensial untuk menjaga nilai-nilai kearifan lokal dalam menciptakan pendidikan karakter. Macam-macam permainan tradisional itu seperti, Balap bakiak, Congkak, Egrang, galah asin, gatrik, sondah, perepet jengkol, oray-orayan dan lain-lain.

Globalisasi sering dianggap sebagai ancaman dan tantangan integritas suatu negara. Apalagi Indonesia yang kaya akan ragam budaya dan nilai kearifan lokal, tentunya akan menjadi ancaman nyata bagi nilai-nilai kearifan lokal yang ada pada permainan tradisional sehingga keberadaan

permainan tradisional saat ini sangat jarang dijumpai di kalangan masyarakat. Globalisasi adalah proses integrasi internasional yang terjadi karena pertukaran pandangan dunia, produk, pemikiran, dan aspek-aspek kebudayaan lainnya [7]. Selain karena pengaruh globalisasi, kemajuan IPTEK juga menjadi alasan permainan tradisional ini tergantikan oleh berbagai permainan game digital seperti game dalam computer ataupun handphone yang berbasis internet atau online. Permainan game ini menjadi lebih praktis karena tidak memerlukan tempat atau lapangan dan bisa dilakukan sendiri. Selain itu, permainan game online ini membuat anak-anak mengadopsi pola hidup sedentair yang beresiko meningkatkan penyakit penyakit jantung. Kekurangan pasokan oksigen diakibatkan oleh kurangnya aktivitas fisik yang dilakukan sehingga dapat meningkatkan risiko penyakit jantung sehingga terjadi penurunan aktivitas fisik dikalangan remaja [8].

Dari uraian diatas menunjukan bahwa globalisasi dan kemajuan IPTEK yang tidak dikendalikan akan berdampak buruk pada nilai-nilai kearifan lokal, bahkan bentuk dari permainan tradisional itu sendiri tidak akan diketahui oleh anak-anak zaman sekarang. Selain itu, hasil observasi yang penulis dan tim lakukan di Desa Cipangeran Kecamatan Saguling Kabupaten Bandung Barat menunjukan bahwa permainan tradisional sudah jarang dilakukan oleh anak-anak dalam kesehariannya. Untuk meminimalisir dampak negatif dari arus globalisasi dan kemajuan IPTEK maka perlu keterlibatan masyarakat dalam menjaga dan melestarikan permainan tradisional secara langsung. Undang-undang Pemajuan Kebudayaan menyebutkan bahwa masyarakat adalah pemilik dan penggerak kebudayaan [9]. Mengacu pada undang-undang tersebut, masyarakat sangat berperan aktif dalam pelestarian kebudayaan yang ada, dalam hal ini permainan tradisional. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dilakukan di Desa Cipangeran Kecamatan Saguling Kabupaten Bandung Barat dengan tema “Permainan Tradisional Sebagai Nilai-Nilai Kearifan Lokal”.

Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan tindak lanjut dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis dalam rangka menjaga dan melestarikan permainan tradisional sebagai nilai-nilai kearifan lokal. Tahapan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini dibagi dua, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Pada Tahap Persiapan meliputi: 1) Observasi lapangan, 2) Koordinasi dengan perangkat desa, 3) Perancangan Jadwal Pelaksanaan; Sedangkan Tahap Pelaksanaan meliputi: 1) Pemberian materi, 2) Tanya jawab, dan 3) Pemberian kuis terkait materi yang disampaikan. Kegiatan ini dilakukan tatap muka di Aula Desa Cipangeran dengan metode ceramah dan diskusi. Jumlah peserta pada kegiatan ini sebanyak 47 orang yang terdiri dari aparat desa, Rt, Rw, Karang Taruna dan masyarakat sekitar.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil

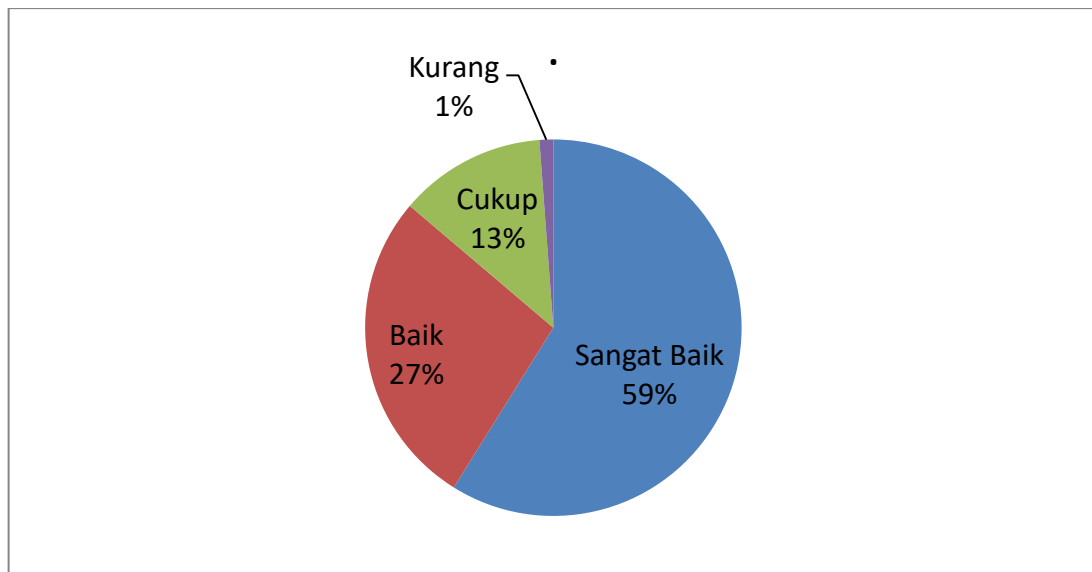
Untuk mengetahui luaran dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, penulis memberikan kuis berupa instrument penilaian pengetahuan peserta terhadap permainan tradisional sebagai nilai-nilai kearifan lokal. Adapun hasil dari instrument tersebut sebagai berikut :

Tabel 1. Tingkat Pengetahuan Masyarakat Permainan Tradisional Sebagai Nilai-Nilai Kearifan Lokal

Kategori	Jumlah	Prosentase
Sangat Baik	28	59,6 %
Baik	13	27,7 %
Cukup	6	12,8 %
Kurang	0	-
Tidak	0	-
	47	100 %

Tabel 1 menunjukan bahwa tingkat pengetahuan masyarakat terhadap permainan tradisional sebagai nilai-nilai kearifan lokal sebanyak 28 orang atau 59,6% dalam kategori “Sangat baik”, 13

orang atau 27,7% dalam kategori “Baik”, dan 6 orang atau 12,8% dalam kategori “Cukup”. Untuk lebih jelas, penulis menyajikan prosentasi dalam bentuk grafik diagram dibawah ini:



Grafik 1.
Tingkat Pengetahuan Masyarakat
Permainan Tradisional Sebagai Nilai-Nilai Kearifan Lokal

Pembahasan

Edukasi tentang permainan tradisional sebagai nilai-nilai kearifan lokal menjadi langkah awal untuk memberikan kesadaran akan pentingnya permainan tersebut dalam menguatkan nilai-nilai kearifan lokal yang dimiliki oleh setiap daerah. Hasil edukasi di Desa Cipangeran ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan terhadap materi tercapai sebesar 86% atau 41 orang yang sudah mengerti dengan materi ini. Adapun 14% atau 6 orang masih kurang memahami. Namun demikian, secara menyeluruh bisa diwakili oleh 86% yang diharapkan mampu menjadi penggerak budaya permainan tradisional di Desa Cipangeran.

Kolaborasi antara aparat desa, warga dan karang taruna menjadi suatu keharusan, dimana aparat desa sebagai penanggung jawab, karang taruna sebagai pelaksana program, dan warga masyarakat sebagai partisipan dalam permainan tradisional sehingga nilai-nilai kearifan lokal yang ada di Desa Cipangeran akan terjaga hingga generasi mendatang.

Permainan tradisional merupakan warisan nenek moyang yang wajib dijaga dan dilestarikan. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa permainan tradisional setiap daerah memiliki karakteristik tersendiri yang mengandung tradisi dan kebiasaan yang mencerminkan kepribadian budaya daerah itu sendiri [10]. Pada permainan ini, setiap pelaku dituntut berperan aktif dalam menjaga nilai-nilai seperti kejujuran, sportivitas, kegigihan, kerjasama dan gotong royong sehingga nilai-nilai itu akan langsung diinternalisasi ke dalam diri mereka. Dengan begitu nilai-nilai kearifan lokal itu akan terjaga. Berikut contoh permainan tradisional dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Tabel 2.
Permainan Tradisional Dan Nilai-Nilai Yang Terkandung Didalamnya [10]

No	Nama Permainan Tradisional	Jumlah Pemain	Karakter yang dikembangkan
1	Bola bekel	2 orang	- Tanggungjawab : saat membereskan alat yang di gunakan - Kedisiplinan : saat anak bermain sesuai dengan aturan

			• Hormat dan santun: saat anak menjalin komunikasi dengan sesama • Rendah hati : mau menerima kekalahan saat bermain
2	Lompat tali	2 orang atau lebih	• Disiplin : anak mematuhi aturan bermain • Tanggungjawab : kemauan anak saat mebereskan mainan yang di gunakan untuk bermain • Rendah hati : anak mau menerima kekalahan • Hormat dan santun : kemampuan anak untuk saling berinteraksi saat bermain • Persatuan : anak mau melakukan permainan tradisional
3	Yoyo	1 orang (individu)	• Kerja keras : anak berusaha memainkan meski anak belum bisa bermain yoyo • Persatuan : anak gemar memainkan permainan tradisional
4	Ular naga	6 anak	• Disiplin : anak mematuhi aturan main • Hormat dan santun : kemampuan anak dalam menjalin relasi saat bermain • Rendah hati : anak dapat menerima kekalahan saat bermain • Kerja keras : keuletan anak saat bermain
5	Kelereng	Individu	• Jujur: anak bermain dengan tidak curang • Kerja keras : anak hati-hati saat membidik kelereng • Tanggung jawab : anak-anak membereskan permainan setelah selesai digunakan
6	Petak umpet	Kelompok	• Jujur : ketika anak tertangkap saat bermain ,berani mengakui kesalahan • Disiplin : mematuhi aturan saat bermain serta saling peduli satu sama lain ketika melihat temannya jatuh saat berlari
7	Dakon	2 orang	• Jujur :ketika anak memasukkan kedalam lubang dakon • Disiplin : anak mematuhi aturan permainan • Tanggungjawab : anak dapat membereskan alat permainan setelah di gunakan • Rendah hati : anak mau menerima kekalahan dalam permainan
8	Engklek	2-4 orang	• Jujur : mau mengakui kesalahan saat bermain • Disiplin : taat aturan permainan • Percaya diri : saat melempar ‘gaco” saat bermain • Tanggungjawab : merapikan mainan setelah digunakan • Rendah hati : mau menerima kekalahan dan jika menang tidak sombong • Cinta damai : saling menghargai saat bermain

Simpulan Dan Saran

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat Desa Cipengeran untuk menjaga dan melestarikan permainan tradisional sebagai nilai-nilai kearifan lokal yang harus diturunkan dari generasi ke generasi sehingga mampu bertahan dari adanya pencampuran budaya lokal dengan budaya luar.

Saran

Setelah diadakan kegiatan pengabdian ini, perlu diadakan sosialisasi macam-macam permainan olahraga tradisional kepada masyarakat serta menyelenggarakan kegiatan festival permainan tradisional guna membumikan permainan tradisional di kalangan masyarakat, terutama remaja dan anak-anak.

Daftar Pustaka

- [1] Sartini, "Menggali Kearifan Lokal Nusantara," *J. Filsafat*, vol. 37, no. 2, pp. 111–120, 2004, [Online]. Available: <https://jurnal.ugm.ac.id/wisdom/article/view/33910/20262>.
- [2] L. A. Marpaung, "Urgensi Kearifan Lokal Membentuk Karakter Bangsa Dalam Rangka Pelaksanaan Otonomi Daerah," *Yust. J. Huk.*, vol. 2, no. 2, pp. 120–131, 2013, doi: 10.20961/yustisia.v2i2.10204.
- [3] A. Ramadhani, "Seminar Nasional IPTEK Olahraga," *Identifikasi Nilai-nilai Pendidik. Karakter dalam Permainan Anak Tradis.*, pp. 6–10, 2018, [Online]. Available: <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/semnassenalog/article/view/175>.
- [4] Hapidin and Yenina, "Pengembangan Model Permainan Tradisional," *J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 10, no. 2, pp. 201–212, 2016.
- [5] B. H. Susanto, "Pengembangan Permainan Tradisional Untuk," *J. Morak Kemasyarakatan*, vol. 2, no. 2, pp. 117–130, 2017.
- [6] A. Khamdani, *Olahraga Tradisional Indonesia*. Kalimantan: PT Marago Borneo Tarigas, 2010.
- [7] Wikipedia, "Globalisasi." <https://id.wikipedia.org/wiki/Globalisasi>.
- [8] D. Hadyansah, "Dukungan sosial dalam aktivitas jasmani remaja," *Jpoe*, vol. 2, no. 2, pp. 197–206, 2020, doi: 10.37742/jpoe.v2i2.59.
- [9] R. UU Pemajuan Kebudayaan, "UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 5 TAHUN 2017," 2017. [Online]. Available: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditkt/wp-content/uploads/sites/6/2017/06/UU-Pemajuan-Kebudayaan-RI-nomor-5-tahun-2017.pdf>.
- [10] O. Witasari and N. A. Wiyani, "Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini," *JECED J. Early Child. Educ. Dev.*, vol. 2, no. 1, pp. 52–63, 2020, doi: 10.15642/jeced.v2i1.567.