
PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA EDUKATIF DI SDN KARANGREJO 02 JEMBER

Eka Nova Ali Vardani¹, Indri Astutik²

nova@unmuhjember.ac.id¹, indri@unmuhjember.ac.id²

Program Studi Pendidikan S-1 Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas
Muhammadiyah Jember¹, Program Studi S-1 Bahasa Inggris Universitas
Muhammadiyah Jember²

ABSTRAK

Mitra kegiatan PKM ini adalah SDN Karangrejo 02 Jember. Tujuan dari program PKM ini adalah (1) memberikan pelatihan kepada siswa dan juga guru akan pentingnya melestarikan permainan tradisional terutama di lingkungan sekolah, (2) permainan tradisional dapat menjadi pilihan alternatif bagi siswa saat jam istirahat atau pun saat sedang tidak ada pelajaran sehingga mereka bisa mengisi waktu jam kosong dengan bermain permainan tradisional. Oleh karena itu, solusi yang diberikan adalah dengan mencoba melestarikan kembali permainan tradisional yang dulu pernah ada dan dirasa saat ini masih sangat relevan untuk tetap bisa dimainkan dan dilestarikan. Hasil yang diperoleh pada kegiatan ini adalah jarang sekali terlihat siswa SDN Karangrejo 02 Jember memainkan permainan tradisional saat jam istirahat atau tidak ada jam pelajaran, namun saat ini bisa dijumpai beberapa siswa mulai melestarikan dengan bermain permainan tradisional di lingkungan sekolah tanpa ada rasa canggung pasca pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan.

Kata Kunci: permainan tradisional, media edukatif, SDN Karangrejo 02 Jember

PENDAHULUAN

Indonesia kaya atas kebudayaannya yang mempunyai ciri khas tersendiri. Budaya yang dimiliki oleh Indonesia salah satunya adalah berbagai macam permainan tradisionanl. Permainan tradisional merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan dengan cara menggunakan peralatan sederhana yang ada di lingkungan sekitar (Suswandari, 2017: 98). Sedangkan menurut pendapat Haris (2016: 16) permainan tradisional adalah permainan yang baik sekali untuk membuat rangsangan bagi pertumbuhan anak. Selain itu, Diantama (2018: 31) juga berpendapat bahwa permainan tradisional yaitu permainan tradisi rakyat di suatu daerah, permainan ini berfungsi sebagai sarana yang baik dalam

mengembangkan pendidikan anak. Salah satu poin yang paling penting dalam permainan ini adalah adanya nilai pendidikan yang terkandung dalam permainan tradisional, biaya murah dan hasilnya pun sangat memuaskan. Permainan tradisional begitu syarat akan nilai-nilai etika atau moral dan budaya masyarakat pendukungnya. Berdasarkan pendapat tersebut, permainan tradisional ialah wujud aktivitas permainan atau olahraga yang tumbuh dari suatu tradisi masyarakat tertentu. Segala sesuatunya permainan tradisional bersifat alami, tanpa ada rancangan yang dipersiapkan terdahulu, anak menjadi lebih banyak memperoleh peluang untuk mengadakan penyelidikan berbagai macam media yang telah tersedia di alam sekitar sekaligus sebagai dasar menguatkan cara berfikir kreatif.

Permainan tradisional tidak semata-mata menyertakan keterampilan fisik, akan tetapi otak dan keterampilan untuk merancang strategi. Permainan tradisional umumnya mengikut sertakan banyak pemain, sehingga bagian kekeluargaan dan kebersamaan menjadi bagian penting dalam permainan. Dalam permainan tradisional yang ada, memuat aturan main dan memuat nilai-nilai luhur, dilakukan melalui hubungan dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi-kegenerasi. Secara umum, permainan tradisional dapat dipisahkan antara permainan bagi laki-laki dan perempuan (Suswandari, 2017: 98). Permainan bagi laki-laki menampilkan kesan permainan yang gagah berani dan aktivitas di luar rumah tangga. Sedangkan permainan bagi perempuan banyak menggambarkan permainan yang selama ini mencerminkan sebagai kegiatan yang populer dilakukan perempuan yakni pembimbingan dan mengurus urusan rumah tangga.

Anak-anak dan permainan merupakan sesuatu hal yang tidak dapat dipisahkan. Ibaratnya dua sisi sebelah mata, keduanya saling berkaitan. Menurut Maricar & Tawari (2018: 163) permainan selamanya menunjuk pada anak-anak, sekalipun tidak menutup kesempatan serta dimainkan orang dewasa akan tetapi praktiknya, dunia bermain terkenal dengan dunia anak-anak. Oleh sebab itu, permainan dalam berbagai macam kajian sering dikaitkan dengan anak-anak. Terdapat banyak manfaat yang dapat diperoleh oleh seorang anak dalam sebuah permainan. Permainan bagi anak merupakan suatu kebutuhan serta berlangsung secara alamiah dan secara normal.

Orang bermain mempunyai tujuan yaitu untuk mencari hiburan dan kesenangan. Kesenangan bisa diperoleh kapan pun dan dimana pun jika semua orang bisa memanfaatkan semua hal yang telah ditemuinya. Rasa senang bisa terjadi kepada semua siapapun itu orangnya. Salah satu cara membuat seseorang ingin membuat senang yaitu dengan cara permainan. Permainan ini dibuat oleh manusia dan untuk manusia sendiri dengan memanfaatkan waktu dan lingkungannya. Permainan tradisional tidak semuanya memerlukan bahan atau peralatan. Permainan yang tidak memerlukan bahan atau peralatan lebih banyak ketimbang permainan yang memerlukan peralatan. Permainan yang memerlukan bahan atau peralatan yaitu hasil pemberian alam dan lingkungan. Terdapat delapan belas permainan tradisional Indonesia yang sempat terkenal di zamannya diantaranya sebagai berikut. (1) Petak Umpet, (2) Bola Bekel, (3) Gundu/ Kelereng, (4) Lompat Tali, (5) Egrang, (6) Benteng Sodor/ Gobak Sodor, (7) Boi-Boian, (8) Bentik/ Gatrik, (9) Ular Naga Panjang, (10) Engklek, (11) Congklak, (12) Kempyeng, (13) Yoyo, (14) Layangan, (15) Sepak Bola Kampung, (16) Stik, (17) Kasti, dan (18) Bakiak (<https://www.kla.id/jenis-permainan-tradisional-yang-mampu-mengalahkan-gadget/>).

Saat ini permainan tradisional jarang sekali dimainkan. Banyak sekali anak-anak di zaman sekarang malas untuk bermain keluar rumah. Mereka lebih memilih bermain *gadget* sebagai permainan dari pada bercengkrama dengan teman-teman sebaya untuk bermain permainan tradisional. Hal ini memicu jiwa sosial anak menjadi lebih rendah dan anak-anak condong memiliki sifat individualis. Tugas orang tua sangatlah penting untuk menginformasikan berbagai macam permainan tradisional kepada anak-anaknya di rumah. Menurut Kurniawan (2018: 101) permainan tradisional sangat mendukung anak agar berhubungan dengan alam sekitarnya dan dengan sesamanya membuat jiwa sosial anak menjadi berkembang. Menumbuhkan kemampuan pada anak memiliki tujuan dapat mempertahankan nilai-nilai positif yang terdapat pada akar budaya bangsa. Selain itu juga menurut Ulfatun (dalam Anam, dkk., 2017: 180) menyatakan bahwa kegiatan permainan tradisional mampu membuat anak berfikir

fokus, pandai berhitung, pandai berkomunikasi, sosialisai dan bekerjasama, dan juga mudah dalam bergaul.

Menurut Achroni (dalam Bakhtiar & Paulina, 2017: 307), menyatakan bahwa gaya hidup anak di era zaman sekarang ini sangat berbeda. Gaya hidup saat ini kerap disibukkan dengan aktivitasnya masing-masing, meliputi bermain *play station*, *game online*, atau internet merupakan suatu kebiasaan yang dilakukan dalam sehari-hari yang bilamana tidak dibatasi dalam pemakaiannya maka akan berdampak pada kehidupan sosial anak. Dalam kemajuan fasilitas dan akses yang modern, tidak selalu orang dewasa yang bisa menikmati keuntungannya namun golongan anak-anak pun dapat merasakan fasilitas tersebut. Fasilitas sebagaimana yang dimaksud yaitu *play station* atau *pungame-game online* sudah ada di setiap daerah dan mampu diakses melewati internet atau pun *handphone* yang saat ini telah dimiliki oleh siapapun. Efek dari tidak terkendali dalam bermain *game* dapat menyebabkan anak kehabisan waktu dalam bersosialisasi. Akibatnya anak akan terasing dari pergaulan dan kemampuan sosialnya tidak mampu berkembang, sensitivitas sosial anak akan rendah (Achroni (dalam Bakhtiar & Paulina, 2017: 307). Akibat dari permainan modern, rendahnya kemampuan sosial anak dapat disebabkan kurangnya waktu mereka untuk bermain dengan teman-temannya. Keinginan orang tua yang lebih memfokuskan anak untuk selalu belajar tanpa diimbangi dengan bermain salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan sosial anak. Pemikiran yang keliru tentang kegiatan bermain pada anak ini memicu banyak orang tua melalaikan hak anak untuk bermain.

Konsekuensi dari kehadiran teknologi digital dan internet beserta santernya *gadget* ini sudah seharusnya disikapi oleh dunia pendidikan. Cara pertama dengan menanamkan kegiatan sosial dan kinestetik pada anak di lingkungan sekolah. Kedua kegiatan tersebut sangatlah penting sebab anak akan terus tumbuh dan berkembang di lingkungan sosial yang khusus. Selain itu juga untuk memperkenalkan kepada anak kepada budaya lokal yang berada di tempat mereka tinggal dan tumbuh oleh sebab itu sekolah memiliki peranan penting ikut serta dalam memelihara budaya lokal masyarakat di sekitar kita. Sebab di zaman apapun, generasi penerus kita tidak boleh terlepas dari akar budaya bangsa

(Anshory (dalam, Kurniawan, 2018: 100). Ketakutan terhadap rendahnya kegiatan sosial dan kinestetik pada anak beserta ketakutan akan terkikisnya budaya lokal perlu adanya jalan keluar dengan memberikan penerapan permainan tradisional pada anak sebagai budaya lokal untuk menumbuhkan kegiatan sosial dan kinestetik pada anak.

Menggunakan permainan, anak mampu menyalurkan dirinya, sehingga dapat menciptakan berbagai macam kemampuan dan kreatifitas yang dimiliki serta mampu mendukung sukses dalam kehidupannya. Menurut Lucia (dalam Irman, 2017: 89) menyatakan bahwa permainan mampu memotivasi kegiatan kreatif, seperti ekspresi diri dan imajinasi, sehingga membuat anak belajar bagaimana menjelajahi dunia dan tentunya membuat anak tampil lebih percaya diri.

Di lingkungan SDN Karangrejo 02 Jember sebagai tempat pengabdian ini dilaksanakan, juga memiliki permasalahan yang sama dengan kebanyakan permasalahan di masyarakat lainnya terutama dalam hal pengembangan permainan tradisional pada anak-anak yang sangat minim sekali terlihat atau bahkan bisa dikatakan jarang terlihat. Dimana kebanyakan anak-anak lebih memilih bermain secara individu, sibuk dengan permainan *gadget* sendiri jika berada di rumah, dan jarang bergaul dengan lingkungan sekitar sekolah terutama dalam hal bermain permainan tradisional. Permainan tradisional yang dulunya pernah ada saat ini jarang sekali terlihat dimainkan oleh anak-anak di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat sehingga bisa dikatakan bahwa nilai-nilai dalam permainan tradisional tersebut saat ini menjadi terkikis secara perlahan dan jika hal ini dibiarkan secara terus menerus akan berakibat pada hilangnya warisan permainan tradisional dari lingkungan sekitar yang merupakan warisan terdahulu yang syarat akan makna dan nilai yang sangat baik dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, pengabdian masyarakat ini sangat penting terutama dalam rangka untuk melestarikan dan menjaga nilai-nilai dalam permainan-permainan tradisional tersebut tetap terpelihara terutama dalam lingkungan sekolah maupun masyarakat.

METODE

Dalam pengabdian kepada masyarakat program kemitraan masyarakatan (PKM) ini maka pengusul dapat memberikan gambaran tentang metode pelaksanaan dalam kegiatan ini sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- a. Pengurusan surat pengantar kegiatan pengabdian masyarakat ke bagian LPPM kampus UM Jember untuk sekolah mitra
- b. Pengurusan ijin kepada pihak sekolah mitra SDN Karangrejo 02 Jember untuk mengadakan pengabdian
- c. Mengadakan observasi awal
- d. Melakukan koordinasi dengan Kepala sekolah mitra SDN Karangrejo 02 Jember yang berkenan mengikuti kegiatan pelatihan “Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Edukatif di SDN Karangrejo 02 Jember”
- e. Mempersiapkan materi dan menyusun rencana pelaksanaan

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan berkas pelatihan berupa ringkasan materi pelatihan, dan menyerahkan alat permainan tradisional
- b. Memberikan penjelasan materi tentang permainan tradisional
- c. Memberikan penjelasan sekaligus mencoba mempraktikkan beberapa permainan tradisional yang sudah disosialisasikan agar dapat diterapkan dan mulai dilestarikan kembali terutama di lingkungan sekolah
- d. Memantau jalannya kegiatan
- e. Evaluasi jalannya kegiatan pelatihan.

3. Tahap Pelaporan

- a. Penyusunan laporan kegiatan pengabdian masyarakat
- b. Penyuntingan laporan kegiatan pengabdian masyarakat
- c. Penyempurnaan dan penyerahan laporan kegiatan pengabdian masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan peneliti sebagai langkah awal melakukan koordinasi dengan kepala sekolah SDN Karangrejo 02 Jember terkait dengan penentuan waktu yang tepat untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Antusias dan apresiasi yang sangat mendukung dari pihak sekolah dalam hal ini kepala sekolah terhadap kegiatan yang akan dilakukan peneliti sangat bagus mengingat kegiatan serupa belum pernah ada sebelumnya dan tema yang diangkat sangat menarik sehingga sekolah beranggapan kegiatan ini sangat positif dan memiliki manfaat yang cukup luas. Dalam tahap persiapan awal ini peneliti juga tidak lupa membekali diri dengan segala persyaratan administrasi yang diberikan oleh kampus sebagai legalitas atas kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti. Persyaratan administrasi sebagaimana tersebut diantaranya surat pengantar dari pihak LPPM Universitas Muhammadiyah Jember yang merupakan legalisasi dari kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti di SDN Karangrejo 02 Jember.

Dari hasil koordinasi awal yang sudah dilakukan oleh peneliti dengan pihak sekolah didapatkan sebuah keputusan dalam penentuan waktu tahapan pelaksanaan kegiatan ini. Dimana kesepakatan yang sudah diputuskan secara bersama ini diantaranya untuk pelaksanaan sosialisasi permainan tradisional kepada guru dan siswa kelas 1 sampai dengan kelas 3 dilaksanakan pada tanggal 4 Januari 2020. Kemudian untuk pelaksanaan praktik pengenalan permainan tradisional bagi guru dan siswa disepakati pada tanggal 11 Januari 2020.

Setelah tahapan penentuan tanggal pelaksanaan selesai, peneliti dalam tahap persiapan ini juga menyiapkan materi yang akan diberikan dalam bentuk hardfile yang nantinya akan dibagikan kepada peserta kegiatan. Materi dalam bentuk penyampaian berupa power point juga tidak luput dari peneliti untuk disiapkan sebaik-baiknya dan semenarik mungkin dengan harapan audien nantinya dapat tertarik dengan materi yang akan diberikan dan pesan yang disampaikan dapat dipahami dan di mengerti oleh peserta. Tidak kalah penting juga alat peraga berupa contoh permainan tradisional disiapkan oleh peneliti untuk memudahkan dalam kegiatan yang akan dilaksanakan dan bisa di contohkan secara langsung.

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan ini kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan sosialisasi tentang permainan tradisional mulai dari jenis dan macam permainan tradisional yang ada, cara memainkannya sampai dengan nilai – nilai yang bisa di tarik dari sebuah permainan tradisional. Peserta dalam kegiatan awal berupa sosialisasi ini adalah para guru dan siswa khususnya siswa kelas 1 sampai dengan kelas 3. Antusias peserta dalam kegiatan ini cukup baik, guru dan siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan sosialisasi ini sehingga seolah tidak ada jarak sehingga suasana kegiatan menjadi lebih semarak dan hidup.

Peneliti dalam kesempatan ini menyampaikan juga alasan kenapa tema permainan tradisional ini menjadi tema dalam kegiatan karena pentingnya melestarikan budaya leluhur sangat penting di tengah era saat ini yang mulai terkikis permainan tradisional tersebut khususnya di kalangan siswa. Dimana saat ini sering dijumpai para siswa sangat jarang sekali beraktivitas melakukan permainan tradisional terutama saat jam istirahat maupun saat tidak ada pelajaran. Dengan menguraikan alasan dasar ini peneliti berharap para peserta mulai terbuka mindset pemikirannya bahwa memang permainan tradisional ini perlu untuk terus di lestarikan dan di kembangkan khususnya di kalangan siswa sekolah dasar.

Jenis-jenis permainan tradisional peneliti coba sosialisasikan ulang untuk merefresh ingatan peserta tentang macam permainan tradisional yang dulu pernah terkenal pada zamannya. Sebagian dari peserta sebetulnya sedikit banyak sudah tahu beberapa permainan tradisional namun memang jarang sekali dilakukan dalam permainan sehari-hari. Dalam kesempatan ini peneliti mencoba untuk menjelaskan lagi satu persatu permainan tradisional yang ada di masyarakat mulai dari permainan tradisional Petak Umpet, Bola Bekel, Kelereng, Lompat Tali, Egrang, Gobak Sodor, Boi-Boian, BentSk, Ular NagaPpanjang, Engklek, Congklak, Kempyeng, Yoyo, Layangan, Sepak Bola Kampung, stik, Kasti, dan Bakiak.

Seluruh permainan tradisional tersebut peneliti coba jelaskan satu persatu mulai dari tata cara mainannya, bagaimana cara memainkannya, berapa orang jumlah dalam permainan tersebut dan sampai sejauh mana dikatakan

memenangkan atau dianggap kalah dalam setiap permainan tersebut. Penjelasan dan sosialisasi diawal ini penting agar peserta lebih memahami satu per satu permainan tradisional yang ada ini yang merupakan warisan para leluhur dan sangat penting untuk dilestarikan. Disamping itu dengan menjelaskan secara rinci macam dan jenis permainan tradisional ini maka peserta dalam praktek permainan tradisional nantinya dapat secara leluasa untuk memainkannya tanpa harus canggung dan bingung mengenai aturan mainnya.

Secara umum peneliti sampaikan pada peserta bahwa permainan tradisional meliputi dua hal utama dalam pelaksanaannya, yakni ada yang bisa dilakukan di dalam ruangan (*indoor*) dengan tidak menggunakan kemampuan fisik yang utama dan juga ada permainan tradisional yang memang secara permainannya harus dilakukan di ruangan terbuka (*outdoor*) dan identik memerlukan kemampuan fisik untuk melaksanakan permainannya. Diantara jenis permainan yang bisa dilakukan secara *indoor* diantaranya adalah bola bekel, permainan kempyeng, congklak atau dakon, sedangkan untuk permainan yang dilakukan di *outdoor* dan cenderung mengutamakan fisik diantaranya antara lain egrang, benteng sodor, layangan, sepak bola kampung, kasti dan lain-lain. Semua jenis permainan baik yang dapat dilakukan di *indoor* maupun *outdoor* menuntut si pemain untuk terampil dalam memainkannya dan dibutuhkan strategi untuk memenangkannya selain harus memiliki *skill* yang cukup. Semua permainan tradisional mengandung nilai kejujuran yang tinggi, semangat dan motivasi serta memiliki nilai untuk selalu siap kalah dan menang dalam sebuah permainan.

Setelah semua materi sosialisasi disampaikan secara rinci oleh peneliti, pada tahap selanjutnya adalah praktek pengenalan permainan tradisional pada peserta. Adapun praktek pengenalan permainan tradisional ini dilakukan di hari yang lain tidak bersamaan di hari yang sama dengan pelaksanaan awal berupa sosialisasi. Dengan adanya jeda waktu antara sosialisasi dengan praktek permainan tradisional ini peneliti berharap para peserta dapat mempelajari ulang materi sosialisasi dan mengenal serta mengingat ulang aturan setiap permainan tradisional dan pada akhirnya pada saat praktek permainan tradisional yang

sesungguhnya di lapangan para peserta dapat dengan mudah melaksanakannya tanpa perlu menunggu untuk memulainya.

Dalam pelaksanaan praktik permainan tradisional peneliti membagi peserta dalam beberapa kelompok dari perwakilan kelas 1 sampai dengan kelas 3. Setelah dibagi dalam beberapa kelompok peneliti menunjuk masing-masing kelompok satu orang yang bertindak untuk membantu peneliti dalam mengawal jalannya permainan agar berjalan dengan benar dan tertib, satu orang yang ditunjuk tersebut tentu sebelumnya sudah dilakukan koordinasi terlebih dahulu dan yang dirasa paling memahami dari satu permainan tradisional yang dimainkannya.

Dari hasil praktik secara langsung di lapangan dalam pelaksanaan permainan tradisional peserta secara umum mampu memainkan permainan tersebut dengan baik, bahkan ada yang sudah sangat familiar karena mungkin sebagian sudah pernah tahu atau mengenal permainan tersebut. Sebagian lagi ada yang nampak masih canggung atau binggung dan adaptasi dengan permainan tradisional, namun secara keseluruhan peserta dapat dikatakan bisa dan mampu untuk melakukan praktik permainan tradisional yang mulai coba di kembangkan oleh peneliti.

Adapun pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Edukatif di SDN Karangrejo 02 Jember sebagai berikut.



Gambar 1. Sambutan Kepala Sekolah SDN Karangrejo 02 Jember



Gambar 2. Sosialisasi Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Edukatif di SDN Karangrejo 02 Jember



Gambar 3. Pembagian kelompok sebelum Praktek



Gambar 4. Praktik Permainan Egrang



Gambar 5. Praktik Permainan Gobak Sodor



Gambar 6. Praktik Permainan Bakiak



Gambar 7. Praktik Permainan Congklak



Gambar 8. Praktik Permainan Lompat Tali



Gambar 9. Praktik Permainan Engklak



Gambar 10. Praktik Permainan Stik



Gambar 11. Praktik Permainan Boi Boian



Gambar 12. Praktik Permainan Kempyeng



Gambar 13. Praktik Permainan Yoyo



Gambar 14. Penyerahan Cindra Mata

3. Tahap Pelaporan

Tentu peneliti tidak berhenti sampai pada tahap pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berupa sosialisasi dan praktek pemanfaatan permainan tradisional sebagai media edukatif ini saja, namun peneliti juga berupaya melakukan monitoring dan evaluasi terhadap dampak atas kegiatan yang sudah dilakukan tersebut khususnya bagi siswa di lingkungan SDN Karangrejo 02 Jember. Secara garis besar hasil evaluasi yang sudah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa hasil kegiatan yang sudah dilakukan memiliki dampak yang lumayan bagus terhadap siswa terutama dalam melestarikan permainan tradisional di sekolah saat jam istirahat ataupun sedang tidak ada pelajaran di kelas. Peneliti melihat setelah beberapa waktu dilakukan kegiatan tersebut para siswa terlihat banyak yang melakukan isi waktu istirahat atau luang dengan melakukan permainan tradisional, seperti petak umpet, ada yang main bola bekel dan lain sebagainya.

Hal ini menggambarkan bahwa kegiatan yang sudah dilakukan memiliki dampak yang cukup baik terhadap siswa yang ada di lingkungan SDN Karangrejo 02 Jember. Sedikit demi sedikit peneliti berharap kebiasaan siswa saat jam istirahat ataupun sedang tidak ada jam pelajaran, dan mengisi waktu luang di rumah yang terbiasa ketergantungan pada gadget mulai berkurang dan beralih ke permainan tradisional walaupun butuh proses yang tidak mudah untuk tetap melestarikannya. Harapan ini hanya akan terwujud dengan baik manakala ada dukungan dari semua komponen sekolah mulai siswa itu sendiri, guru maupun orang tua siswa dalam waktu-waktu yang akan datang. Manakala dukungan

tersebut dapat dilakukan maka peneliti berkeyakinan permainan tradisional yang merupakan warisan dari pendahulu akan dapat tetap terjaga dan lestari di tangan era saat ini yang mulai terkikis dengan kemajuan teknologi. Semua dokumen hasil penelitian ini akan diserahkan kepada pihak LPPM Universitas Muhammadiyah Jember dan juga pihak sekolah SDN Karangrejo 02 Jember untuk menjadi dokumen bersama terhadap pengabdian yang sudah dilakukan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SDN Karangrejo 02 Jember dengan tema Pemanfaatan Permainan Tradisional sebagai Media Edukatif secara umum bisa peneliti sampaikan sudah berjalan cukup efektif mulai dari tahap persiapan sampai dengan pelaksanaannya. Antusias dan respons serta dukungan dari pihak sekolah dalam kegiatan ini sangat besar sekali, mulai dari Kepala Sekolah sebagai pimpinan, para dewan guru yang terlibat sampai para siswa di SDN Karangrejo 02 Jember. Pengenalan ulang permainan tradisional yang dibawakan oleh peneliti dapat diterima oleh peserta sebagai sebuah kegiatan yang sangat menyenangkan, sehingga saat pelaksanaan baik sesi penyampaian materi sampai praktik permainan tradisional berjalan lancar.

Hasil yang bisa peneliti sampaikan terhadap kegiatan ini sangat efektif dan memiliki dampak khususnya terhadap para siswa di lingkungan SDN Karangrejo 02 Jember. Dari yang dulunya jarang sekali terlihat para siswa memainkan permainan tradisional saat jam istirahat atau tidak ada pelajaran, namun saat ini bisa dijumpai beberapa siswa mulai melestarikan dengan bermain permainan tradisional di lingkungan sekolah tanpa ada rasa canggung. Bermain bola bekel, petak umpet, lompat tali dan sebagainya bisa dijumpai hampir setiap kesempatan di lingkungan SDN Karangrejo 02 Jember terutama pasca pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh peneliti ini.

Saran

Beberapa saran yang bisa peneliti sampaikan terkait dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema pemanfaatan permainan tradisional di SDN Karangrejo 02 Jember.

1. Untuk pihak sekolah peneliti berharap memberikan dukungan penuh terhadap pelestarian permainan tradisional khususnya di lingkungan SDN Karangrejo 02 Jember
2. Bagi para siswa peneliti menaruh harapan yang besar agar permainan tradisional tetap di jalankan terutama saat jam istirahat maupun saat waktu luang, tentu tidak hanya terbatas di lingkungan sekolah saja lebih-lebih di lingkungan rumah sehingga tetap bisa eksis.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, S., Ovaleoshanta, Ardiansyah, F., & Danang A. S. (2017). Studi Analisis Budaya Permainan Tradisional Suku Osing Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Pembelajaran Olahraga Volume 3 Nomor 2 Tahun 2017*.
<http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk/article/download/11911/785>
- Bakhtiar, A., Masub & Paulina. (2017). Permainan Tradisional “Cublak Suweng” Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak SD. *Prosiding Seminar Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNIPMA 2017*.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SNHP/article/download/413/394>
- Diantama, S. (2017). Permainan Tradisional Sunda Dalam Membangun Karakter Warga Negara. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan Vol 6 No 1 April 2018, hal 30-40*.
<http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/download/1871/1668>
- Haris, I. (2016). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI, Volume 1, Nomor 1, hlm 15 – 20*.
<https://ejournal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/1204>
- Irman. (2017). Nilai-Nilai Karakter pada Anak Dalam Permainan Tradisionan dan Moderen. *Konseli (Jurnal Bimbingan dan Konseling) 04 (2); 2017; 89-96*.
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli/article/download/2192/1792>

Kurniawan, M. R. (2018). Permainan Tradisional Yogyakarta Sebagai Sumber Belajar Alternatif Berbasis Kearifan Lokal Bagi Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran Volume 8(2) 98 – 111 Desember 2018.*

<http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/2697>

Maricar, F. & Tawari R. S. (2018). Nilai Dan Eksisitensi Permainan Tradisional Di Ternate. *Jurnal ETNOHISTORI, Vol. V, No. 2, Tahun 2018.*

<http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/etnohis/article/view/1138/882>

Suswandari. (2017). Kearifan Lokal Etnik Betawi. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

[\(http://karangrejo2.blogspot.com/\)](http://karangrejo2.blogspot.com/)

[\(https://www.kla.id/jenis-permainan-tradisional-yang-mampu-mengalahkan-gadget/\)](https://www.kla.id/jenis-permainan-tradisional-yang-mampu-mengalahkan-gadget/)