



PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA NASIONAL DI WISATA LEMBAH MBENCIRANG DESA KEBONTUNGGUL KECAMATAN GONDANG KABUPATEN MOJOKERTO

Putri Ismawati¹, Hananta Rijalul Ibad², Karina Zahiroh³, Robbiatul Adawiyah⁴, Siti Muhimmatul Illiyah⁵, Risdia Evi Afianti Siswanto⁶, Wirahayu Dinalia⁷

Email: putriismawati.pi@gmail.com, <mailto:ribad066@gmail.com>, <mailto:karinazahiro@gmail.com>, robiatul052000@gmail.com, himmabobby@gmail.com, evirisdia@gmail.com, dinawira475@gmail.com

STITNU AL HIKMAH MOJOKERTO

Abstrak:

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengambil judul "Permainan Tradisional sebagai upaya untuk melestarikan kebudayaan Nasional di wisata Lembah Mbencirang yang terletak di desa Kebontunggul Kec. Gondang Kab. Mojokerto". Permainan tradisional mengandung makna filosofis yang mendalam dalam mengenang sejarah perjuangan bangsa. Keberadaan game online telah menggusur permainan tradisional. Berbagai kalangan termasuk anak-anak dan generasi muda sudah tak lagi mengenal permainan tradisional di daerahnya. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk melestarikan permainan tradisional di tempat tersebut serta mengurangi kecanduan gadget atau game online pada anak. Upaya pelestarian permainan tradisional dilakukan dengan mendirikan wahana permainan tradisional di wisata desa Lembah Mbencirang. Terdapat beberapa jenis permainan diantaranya yaitu egrang, lompat tali, kelereng, dan engklek. Permainan tradisional tersebut juga di inovasikan dengan semenarik mungkin untuk menarik minat anak dalam bermain tradisional. Setelah kegiatan ini diharapkan adanya wahana permainan tradisional diwisata Lembah Mbencirang tersebut dapat bermanfaat bagi anak-anak serta dapat dikembangkan dengan baik.

Kata Kunci: *Pendampingan, Permainan Tradisional, Wisata Desa*

LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari berbagai suku bangsa, bahasa, agama, dan budaya. Budaya yang dimilikipun berbeda-beda disetiap daerahnya, mulai dari rumah adat, baju adat, lagu-lagu daerah, makanan daerah, dan bahkan permainan tradisionalnya pun juga beragam dan

mempunyai ciri khas tersendiri antar daerah lainnya.

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari berbagai suku bangsa, Bahasa, agama, dan budaya. Budaya yang dimilikipun berbeda-beda disetiap daerahnya. Khususnya untuk permainan tradisional di Indonesia mempunyai ciri khas tersendiri dengan berbagai budaya lokal lainnya. Tetapi seiring dengan perkembangan zaman seperti sekarang ini budaya tradisional mulai tergantikan dengan teknologi modern yang cenderung lebih diminati oleh masyarakat.

Permainan tradisional ini sudah menjadi kenangan indah bagi yang lahir di tahun 90-an. Generasi selanjutnya hampir melupakan permainan tradisional sebagai bagian dari budaya Indonesia. Salah satu faktor punahnya permainan tradisional adalah karena faktor orang tua. Pemerhati Permainan Tradisional dan Pendiri Gudang Dolanan Indonesia, Endi Aras mengatakan terputusnya komunikasi antara orangtua dan anak dapat mempercepat punahnya permainan tradisional Indonesia. "Orang tua tidak memberitahukan kepada anaknya tentang adanya permainan tradisional, seperti engklek, kelereng, petak umpet, gangsing, lompat tali, dan berbagai jenis permainan tradisional lainnya. Kurangnya perhatian dan sosialisasi terutama dari orang tua dirumah sehingga anak-anak masa kini lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget.

Faktor lain yang menghambat eksistensi permainan tradisional Indonesia adalah semakin berkurangnya lapangan yang dulu menjadi tempat anak-anak bermain kini berubah menjadi kawasan perkotaan yang padat penduduk. Lalu faktor terakhir adalah masuknya berbagai jenis permainan modern. Seiring perkembangan zaman yang diikuti dengan perkembangan teknologi, permainan tradisional seperti egrang, lompat tali, gangsing, engklek, kelereng dan lainnya sudah jarang dimainkan anak-anak masa kini.

Saat ini Indonesia memiliki sekitar 2.500 jenis permainan tradisional yang persebarannya meliputi seluruh nusantara. Keberadaannya semakin hari terancam punah karena sudah banyak ditinggal oleh masyarakat Indonesia akibat perkembangan teknologi.

Padahal permainan tradisional merupakan kekayaan budaya nasional. permainan yang dimainkan oleh anak-anak jaman dulu ini, kebanyakan dilakukan dengan cara kelompok. Psikolog anak Yulita Patricia Semet mengatakan, melakukan permainan tradisional dapat melatih kognitif atau kemampuan daya pikir (akal) anak, melatih kesabaran, ketelitian dan kreatifitas. "Juga mendukung perkembangan fisik dan sensorisnya.

Penelitian yang dipublikasikan oleh Journal of Pediatrics, dimotori oleh Seattle Children's Research Institute (2011), mengungkapkan bahwa anak-anak yang menghabiskan banyak waktu dengan bermain dengan bermain video games mempunyai dampak negatif seperti : masalah interaksi sosial, kemampuan komunikasi, penurunan sikap empati, gangguan kecakapan motorik dan gangguan kesehatan.

Dengan adanya pengabdian kepada masyarakat ini adalah

kesempatan mahasiswa untuk tetap melestarikan permainan tradisional agar tidak punah dan hilang seiring dengan perkembangan zaman serta dengan adanya permainan tradisional diharapkan dapat mengurangi kecanduan anak pada gadget atau game online. Hal ini sebagai bentuk kepedulian generasi muda untuk generasi selanjutnya agar lebih memperhatikan budaya lokal seperti permainan tradisional di Desa Kebontunggul.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di wisata Lembah Mbencirang di desa Kebon Tunggul yang merupakan icon desa terbaik di wilayah kecamatan Gondang Kabupaten Mojokerto, Kawasan ini sangat strategis dengan permainan tradisional yang akan dilaksanakan di luar ruangan, karena merupakan tempat yang luas sehingga nyaman untuk bermain dan tidak membahayakan bagi anak – anak. serta dapat meningkatkan gerak motorik anak yang merupakan salah satu cara dalam belajar yang menyenangkan bagi anak-anak. Untuk mengembalikan hak bagi anak- anak dalam menghabiskan waktunya selain bermain telpon genggam maka sangat dibutuhkan dalam melestarikan budaya nasional melalui permainan tradisional.

METODE DAMPINGAN

Pendampingan ini menggunakan pendekatan (ABCD) *Asset Based Community Development*, yang mengutamakan pemanfaatan aset dan potensi yang ada disekitar yang dimiliki oleh Desa Kebontunggul yakni sebuah tempat wisata Lembah Mbencirang.

Dalam Metode ABCD memiliki lima langkah kunci untuk melakukan proses riset pendampingan diantaranya yaitu :

1. *Discovery* (Menemukan)

Dalam Proses discovery atau menemukan ide ini, Tim Peeliti melakukan FGD (Forum Discussion Group) dengan pihak desa dan kepala desa Kebontunggul, dalam diskusi tersebut diketahui bahwa di desa kebontunggul memiliki sebuah wisata desa yakni Lembah Mbencirang. Dimana dalam wisata Lembah Mbencirang tersebut telah terdapat berbagai wahana permainan modern seperti flying fox, ATV, water tubing, dan lain sebagainya namun, dalam wisata Lembah Mbencirang tersebut belum terdapat wahana permainan tradisional. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti berinisiatif untuk melakukan dampingan permainan tradisional dengan mendirikan spot permainan tradisional di wisata Lembah Mbencirang sebagai suatu upaya untuk melestarikan kebudayaan nasional.

2. *Dream* (Impian)

Tujuan dari pendampingan permainan tradisional ini sebagai suatu upaya untuk melestarikan kebudayaan nasional melalui permainan tradisional, dimana permainan tradisional ini telah terkikis oleh seiring perkembangan zaman. Indonesia memiliki sekitar 2.500 jenis permainan tradisional yang persebarannya meliputi seluruh

nusantara. Keberadaannya semakin hari terancam punah karena sudah banyak ditinggal oleh masyarakat Indonesia akibat perkembangan teknologi.

Dengan adanya pendampingan permainan tradisional yakni mendirikan wahana permainan tradisional di wisata Lembah Mbencirang ini diharapkan dapat mengenalkan kepada anak-anak tentang permainan tradisional, dan anak-anak tidak hanya dapat bermain permainan modern saja melainkan juga dapat bermain tradisional di wisata lembah mbencirang. Dengan pendampingan KKM bersama tour guide wisata Lembah Mbencirang ini juga diharapkan untuk adanya pengembangan keberlanjutan dari wahana permainan tradisional di tempat wisata ini.

3. *Design* (Merancang)

Rancangan program pendampingan ini dimulai dengan survey lokasi wisata Lembah Mbencirang dan pemilihan tempat untuk pendirian wahana permainan tradisional. kemudian dilanjutkan dengan kordinasi dengan manajer tempat wisata dan kordinasi dengan kepala desa. dilanjutkan dengan pembuatan peta konsep dan denah dari permainan tradisional yang akan dibuat. Setelah itu dilanjutkan dengan mempersiapkan tempat pendirian wahana permainan tradisional di wisata Lembah Mbencirang dan pembuatan alat permainan.

4. *Define* (Menentukan)

Dalam menentukan jenis dampingan permainan tradisional ini, peneliti melakukan diskusi bersama anggota kelompok dan dewan pembimbing lapangan. Fokus pembahasan yang dibahas terkait dengan adanya penambahan permainan tradisional di wisata Lembah Mbencirang serta menentukan jenis permainan tradisional apa saja yang akan dibuat. Berdasarkan diskusi tersebut dan setelah berkordinasi dengan kepala desa dan manajer wisata Lembah Mbencirang maka telah disepakati dengan memilih 4 jenis permainan tradisional yang akan dibuat, diantaranya yaitu : lompat tali, egrang, kelereng dan engklek.

5. *Destiny* (Lakukan)

Tahapan ini merupakan tahap pelaksanaan program kerja peneliti yang dimulai dengan survey wisata Lembah Mbencirang dan dilanjutkan dengan pemilihan lokasi yang akan digunakan untuk mendirikan wahana permainan tradisional di wisata Lembah Mbencirang. Kemudian dilanjutkan dengan koordinasi bersama kepala desa dan manajer tempat wisata, serta dilanjutkan dengan pembuatan peta konsep dan denah dari permainan tradisional yang akan dibuat. Setelah itu dilanjutkan dengan pembelian bahan dan alat yang dibutuhkan kemudian dilanjutkan dengan membersihkan lokasi dan mempersiapkan tempat yang akan digunakan untuk mendirikan

permainan tradisional dan dilanjutkan dengan pembuatan permainan tradisional dan pemasangan papan nama permainan.

HASIL DAMPINGAN

Tujuan di dirikannya wahana permainan tradisional ini adalah untuk melestarikan kebudayaan nasional agar tidak terkikis oleh perkembangan zaman, dan menanamkan rasa cinta terhadap budaya tanah air. Kegiatan di mulai dengan diskusi untuk menentukan jenis permainan tradisional yang akan dibuat dan penyusunan program pendampingan. Kemudian dilanjutkan dengan survey wisata lembah mbencirang dan menentukan lokasi yang akan digunakan untuk mendirikan wahana permainan tradisional serta dilanjutkan dengan berkordinasi dengan manajer tempat wisata dan kepala desa Kebontunggul.

Setelah itu dilanjutkan dengan pembuatan peta konsep dan denah dari permainan tradisional yang akan dibuat. Lalu dilanjutkan dengan membersihkan dan mempersiapkan lokasi untuk wahana permainan tradisional di wisata Lembah Mbencirang dan mempersiapkan bahan dan alat yang akan di gunakan untuk membuat permainan tradisional. Kemudian di lanjutkan dengan pembuatan alat permainan tradisional di antaranya yaitu : egrang, engklek, lompat tali, nekeran, kelereng labirin, dan karet masalah serta dilanjutkan dengan pemasangan permainan tradisional di lokasi.

Kemudian di lanjutkan dengan pembuatan SOP (standard Operating procedur) dari permainan tradisional yang telah dibuat, dan dilanjutkan dengan kegiatan uji coba kelayakan permainan dan outbound bersama anak-anak SD Gondang. Serta di lanjutkan dengan kegiatan breafing bersama guide tour untuk menjelaskan SOP dalam permainan tradisional dan diskusi tentang keberlanjutan permainan tradisional di wisata lembah mbencirang.

Kegiatan ini diakhiri dengan outbond bersama anak-anak daerah setempat serta pengunjung (anak-anak) wisata Lembah Mbencirang dengan bermain permainan tradisional dan pemberian reward kepada anak-anak yang sudah ikut serta dalam bermain permainan tradisional. hal ini dilakukan untuk menarik minat anak dalam permainan tradisional serta merupakan suatu pemberian apresiasi terhadap anak-anak karena telah bermain tradisional.

Dan dilanjutkan dengan penyerahan alat-alat permainan tradisional yang telah dibuat kepada tour guide di tempat wisata dan dilanjutkan dengan pemasangan papan nama permainan tradisional di wisata Lembah Mbencirang.

DAMPAK PERUBAHAN

Pada dasarnya sasaran dalam kegiatan Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Sebagai Budaya Nasional di Wisata Lembah Mbencirang ini di tujukan untuk anak-anak desa kebontunggul dan sekitarnya serta pengunjung wisata lembah mbencirang. Namun kegiatan pendampingan ini tidak akan

terlaksana dengan baik tanpa keterlibatan masyarakat sebagai orang tua ,tour guide, dan pengunjung wisata lembah mbencirang itu sendiri.

Sebelum adanya wahana permainan tradisional di wisata lembah mbencirang ini, anak-anak masih kurang mengenal dengan permainan tradisional, serta anak-anak kurang tertarik dengan permainan tradisional. padahal permainan tradisional sewajarnya tidak di pandang sebelah mata karena dengan bermain tradisional selain bermain anak-anak juga bisa sambil belajar. Dengan adanya wahana permainan tradisional di wisata Lembah Mbencirang ini menimbulkan dampak perubahan yang cukup positif diantaranya yaitu :

1. Melalui adanya permainan tradisional di wisata lembah mbencirang anak dapat melatih sikap empati dan jiwa sosialisasi anak.
2. Dengan adanya wahana permainan tradisional di wisata lembah mbencirang menuntut anak untuk aktif dalam bermain sehingga membantu perkembangan motorik kasar pada anak.
3. Melalui adanya permainan tradisional yang di inovasikan di wisata lembah mbencirang dapat menarik minat anak untuk bermain tradisional.
4. Serta dengan adanya permainan tradisional di wisata lembah mbencirang yang di inovasikan dapat membuat anak belajar sambil bermain.

EVALUASI DAN POTENSI PENGEMBANGAN PROGRAM

Budaya apabila tidak di kembangkan maka akan punah atau hilang. Dalam hal ini keberlanjutan pengembangan budaya sangat di butuhkan . Potensi pengembangan budaya yang harus di lakukan dalam melestarikan budaya lokal melalui permainan tradisional yaitu dengan tetap adanya wahana permainan tradisional di wisata lembah mbencirang dan pengembangan permainan tradisional di wisata lembah mbencirang seperti penambahan berbagai jenis permainan tradisional lainnya serta orang tua harus mendukung dengan mengenalkan permainan tradisional lainnya yang mendidik kepada anak-anak.

Dalam pelaksanaan kegiatan pendampingan untuk mendirikan permainan tradisional di wisata lembah mbencirang terbilang cukup efektif dan memberikan dampak yang positif karena dengan adanya wahana permainan tradisional di wisata lembah mbencirang dapat melestarikan kebudayaan lokal meskipun waktu yang di berikan relative singkat, namun pada akhirnya program kegiatan dapat terlaksana dengan tepat waktu dan sesuai dengan program kerja yang telah ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA

Achroni, Keen. 2012. Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional. Jakarta: Javalitra.

Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Nasional Di Wisata Lembah Mbencirang Desa Kebontunggul Kecamatan Gondang Kabupaten Mojokerto

- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Anggita, Agustina Mega. Dkk. 2018. “Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa”. *Journal of Sport Science and Education (Jossea)* volume: 3, no: 2 oktober 2018: 55-59)
- Darmayeti, Busri Endang, Halida, (2013), Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek Pada Usia 5-6 Tahun, *Jurnal PG, PAUD, FKIP Universitas Tanjungpura*, Pontianak.
- Fad, A. (2014). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Kurniati, E. (2006). Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4, 97–114.
- Murtafiatun. (2018). *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara*, Yogyakarta: C-Klik Media.
- Paradisa Tria, *Permainan Tradisional Lompat Tali Merdeka Sebagai Media Pelaksanaan Proses Stage di SD negeri 94 pekanbaru.2017*
- Purwaningsih, E. (2006). Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan. *Jantra: Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 1(1), 40–46.
- Rizki Yulita. 2017. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta Timur. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Jalan Daksinapati Barat IV.
- Tedjasaputra, Maykes. 2007. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta :Grasindo.