



PKM permainan tradisional Desa Taeng Kabupaten Gowa

Kasman¹, Andi Atssam Mappanyukki²

^{1,2}Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar

Abstract. Changes not only occur in the social environment but also on the children's play pattern. The process and way of playing children from the day experienced developments. Nowadays, children rarely know traditional games, even those who do not know traditional games. Change is the movement of the structure in question according to the time change. Indonesian children should actually be able to maintain this traditional game. Traditional games are not merely games, in which there are cultural elements that are strongly inherent and must continue to be preserved. The method used in this activity is Model Technical Assistance in the form of Training and Workshop which is carried out by providing training and providing models in the form of workshops to children and parents about traditional games. The advice given with this activity, if parents more emphasize the traditional game in the appeal with games that are game on line. Local government in this case education Office of District and City can conduct regular training in both schools and villages.

Keywords: tradisional games, workshop, child

I. PENDAHULUAN

Zaman yang terus berkembang memacu peradaban budaya yang semakin terus berubah. Tidak hanya perkembangan dari seni budaya tetapi juga berkembangnya teknologi semakin bertambah maju. Perubahan tidak hanya terjadi pada lingkungan sosial tetapi juga pada pola bermain anak-anak. Proses dan cara bermain anak-anak dari hari mengalami perkembangan. Pada zaman sekarang anak-anak jarang mengenal permainan tradisional bahkan ada yang tidak mengenal permainan tradisional. Perubahan merupakan pergerakan struktur yang bersangkutan sesuai dengan perubahan waktu. Hal ini menyebabkan banyak anak-anak tidak mengenal sama sekali permainan tradisional yang sebenarnya merupakan sebuah sarana bagi anak-anak dari usia sebelum sekolah hingga usia sekolah untuk melatih motorik dan kognitif mereka

Menurut Sukintaka, permainan tradisional adalah permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Tradisi yang dimaksud ialah bahwa permainan tersebut telah diwariskan dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah dimainkan anak-anak dari suatu jaman ke jaman berikutnya (Sukintaka, 1992).

Anak-anak Indonesia sebenarnya harus mampu mempertahankan permainan tradisional ini. Permainan tradisional bukan semata-mata permainan saja, didalamnya terdapat unsur budaya yang melekat kuat dan harus terus dilestarikan. Permainan tradisional yang mungkin sudah jarang ditemui karena tidak adanya sosialisasi dari orang tua ke anak ataupun dari guru ke murid akan terus hilang ditambah dengan adanya permainan modern

yang lebih dikenal dengan istilah game bagi anak-anak. Anak-anak yang sudah individualis akan lebih menjadi pribadi yang tertutup karena permainan ini tidak mengajarkan kerja sama dan hal-hal positif lainnya. Perubahan kebiasaan pada anak-anak dalam hal bermain dan mudarnya budaya bangsa pada permainan tradisional inilah yang mendorong penelitian ini dilakukan.

Montessori, lingkungan yang paling tepat bagi anak adalah bermain. Bermain pada anak-anak mempunyai arti yang sangat penting, karena melalui bermain, anak mengalami perkembangan dalam segala aspek kehidupannya. Kehidupan anak tidak dapat dipisahkan dengan dunia bermain. Perkembangan permainan modern mengikuti bias barat yakni kemajuan perkembangan di Barat dan gagasan bahwa seluruh dunia tidak memiliki banyak pilihan kecuali semakin mirip dengan dunia Barat (Ritzer, 2010).

A. Permasalahan Mitra

Permasalahan yang dihadapi guru Sekolah dasar dalam program penerapan Program kemitraan masyarakat (PKM) ini adalah sebagai berikut:

Untuk lebih memfokuskan dan memperjelas pokok permasalahan yang akan dibahas pada penulisan ini, penulis tidak akan mengupas dan mengkaji secara keseluruhan mengenai dunia anak-anak. Mengingat begitu kompleks dan luas permasalahan yang ada. Dunia anak-anak di batasi hanya pada permasalahan dunia permainan anak yang notabene lebih ditekankan pada jenis-jenis permainan tradisional anak-anak yang pernah ada di daerah penulis.



PROSIDING SEMINAR NASIONAL
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
ISBN: 978-623-7496-01-4

1. Mitra tidak mengetahui dampak psikologi yang di timbulkan dari permainan tradisional.
2. Mitra tidak mengetahui jenis-jenis permainan tradisional.

B. Luaran

Adapun luaran yang diharapkan dari kegiatan ini, adalah:

1. Meningkatkan pemahaman Mitra tentang dampak psikologi yang di timbulkan dari permainan tradisional.
2. Meningkatkan pengetahuan mitra tentang jenis-jenis permainan tradisional.

II. METODE PELAKSANAAN

Ketua pelaksana pengusul kegiatan penerapan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) tidak merangkap sebagai ketua ataupun anggota pada program yang didanai DP2M Dikti pada tahun yang sama.

Ketua tim pengusul kegiatan penerapan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) adalah tenaga pengajar tetap pada prodi Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan. Ketua Drs. Kasman, M.Kes. selama mengabdikan jadi dosen sudah beberapa kali melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat terutama menyangkut bidang olahraga dan mengajar mata kuliah Permainan Tradisional pada mahasiswa pendidikan olahraga. Anggota pengusul yaitu: Andi Atssam Mappanyukki, S.Or., M.Kes. adalah tenaga pengajar tetap prodi Ilmu Keolahragaan dan mengajar pada mata kuliah Senam.

Jadi dengan demikian tim pengusul Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang akan dilakukan sangat relevan dengan kemampuan yang dimiliki oleh pengusul dan dapat bersinergi dengan anak dan orang tua (mitra) dalam rangka menyelesaikan atau solusi atas persoalan yang dihadapi.

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan rentang waktu yaitu empat bulan, mulai dari studi kasus, pembuatan proposal hingga penyerahan akhir kegiatan. Adapun jadwal kegiatan program kemitraan masyarakat secara keseluruhan sebagai berikut: Hari Jumat s/d Minggu 20 s/d 22 Agustus 2019, bertempat di lapangan pemuda Desa Taeng.

III. PEMBAHASAN

Tujuan pelaksanaan kegiatan adalah:

1. Dapat memberikan manfaat dengan nilai – nilai yang

terkandung dalam permainan tradisional anak – anak.

2. Mengetahui permainan tradisional anak-anak secara deskriptif, dapat dijadikan sebagai dasar aktifitas ketika libur.

Suatu kegiatan tentunya tidak pernah terlepas dari hambatan atau kendala yang dihadapi sebelum terlaksana dengan sukses. Hambatan serta kendala yang dihadapi tidak dijadikan sebagai suatu permasalahan untuk penulis dalam merealisasikan program kerja tersebut, karena sangat disadari bahwa kendala-kendala serta hambatan yang dihadapi menjadi suatu tolok ukur penulis dalam bertanggung jawab atas program kerja yang telah dibuat.

Adapun faktor penghambat yang menjadi kendala dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah: 1). Terbatasnya waktu kegiatan karena peserta harus mengikuti kegiatan-kegiatan lain. 2). Fasilitas maupun peralatan yang sederhana untuk menjelaskan materi yang telah disediakan.

Selain faktor penghambat, tentunya ada faktor pendukung sehingga program kerja ini dapat berjalan. Faktor pendukung sehingga terlaksananya program kerja ini adalah: 1). Para peserta adalah yang merupakan bagian dari anak dan orang tua yang sering melihat dan melakukan permainan tersebut meskipun ada peraturan yang berbeda. 2). Adanya buku panduan yang diberikan kepada peserta, dan pemateri. 3). Tempat berlangsungnya kegiatan merupakan salah satu pendukung dalam pelaksanaan kegiatan ini, yaitu lapangan pemuda desa Taeng Kabupaten Gowa sehingga mudah untuk memberikan praktek secara langsung. 4). Adanya dukungan dari pihak setempat dalam pelaksanaan kegiatan ini.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pengabdian ini antara lain :

1. Menambah Pengetahuan tentang manfaat dengan nilai – nilai yang terkandung dalam permainan tradisional anak – anak.
2. Meningkatkan keterampilan permainan tradisional anak-anak dan orang tua secara deskriptif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ritzer, George & Douglas J. Goodman. 2009. Teori Sosiologi : Dari Teori Sosiologi Klasik sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern. Yogyakarta : Kreasi Wacana.
- Sukintaka, Teori Bermain, Jakarta: Depdikbud, 1992.