

Sosialisasi Folklor sebagian Lisan: Upaya Pelestarian dan Pengembangan Jenis-Jenis Permainan Tradisional pada Mahasiswa STKIP PGRI Lubuklinggau

Tri Astuti¹, Nur Nisai Muslihah², M. Syahrudin Effendi³, Suci Triara Rahayu⁴

^{1,2,3}Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

E-mail: astutitri7@gmail.com

Submitted: 2021-07-15

Published: 2021-08-23

DOI: -/Jurnal PKM Linggau.....xxxx

Accepted: 2021-08-19

URL: <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/pkml>

ABSTRAK

Tujuan kegiatan PKM ini adalah sosialisasi terhadap jenis-jenis permainan tradisional pada mahasiswa STKIP PGRI Lubuklinggau. Metode yang digunakan ceramah, tanya jawab, diskusi, eksplorasi, dan praktik. Sasaran kegiatan yang utama adalah mahasiswa sebagai agen perubahan (*agent of change*) dan agen pengembangan (*agent of development*) pembangunan suatu bangsa. Sedangkan untuk tindak lanjut dalam upaya pelestarian dan pengembangannya, sasaran kegiatan melibatkan anak-anak dan golongan generasi muda di masyarakat. Hasil kegiatan PKM, terlihat mahasiswa sangat antusias dan senang dalam memainkan beberapa permainan tradisional dan mereka menemukan manfaat-manfaat positif dari beberapa bentuk permainan tradisional setelah mereka mempraktikkan. Juga ketika mahasiswa melestarikan dan mengembangkannya di masyarakat, anak-anak yang terggolong kalangan generasi muda pun merasakan hal yang sama. Hasil lain dari kegiatan PKM, di samping mahasiswa menemukan kembali bentuk-bentuk budaya tradisionalnya, juga tumbuh kesadaran dan kecintaan mereka untuk terus melestarikan dan mengembangkan bentuk-bentuk permainan tradisional bangsanya.

Kata kunci: Sosialisasi, folklor, permainan tradisional.

PENDAHUUAN

Menguatnya arus globalisasi di negara kita, telah membawa pola kehidupan baru, yang mau tidak mau berdampak terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat kita, termasuk di dalamnya berkaitan dengan pelestarian berbagai ragam permainan tradisional.

Sebagai salah satu aset budaya, permainan tradisional ini perlu dilestarikan karena merupakan modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain (Dharmamulya, 2008).

Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk folklor sebagian lisan (Danandjaja, 1984) memiliki arti tersendiri dalam menanamkan sikap, perilaku, dan keterampilan pada generasi muda. Ada makna dan nilai luhur yang terkandung di dalamnya, seperti nilai agama, edukasi, norma, dan etika, yang kesemua itu akan bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat mereka nantinya. Intinya, melalui permainan tradisional akan membangun dan mengarahkan anak atau generasi muda menjadi kuat, baik secara fisik, mental, sosial, dan emosionalnya (Khasanah et al., 2011).

Sayangnya, kenyataan dewasa ini, pengaruh globalisasi mengakibatkan semakin jarangya permainan tradisional ini dimainkan bahkan semakin lama semakin tidak dikenal dan bisa jadi punah keberadaannya. Banyak anak-anak muda dan orang tua yang kurang memahami peristiwa-peristiwa masa lampau yang penting dan bermakna. Anak-anak dan orang tua saat ini, banyak yang tidak mengenal permainan tradisional daerah dimana mereka tinggal. Permainan mereka sudah digantikan dengan bentuk permainan modern berupa *gadget*, bentuk permainan yang menanamkan

jiwa individualistik dan mengikis rasa simpati serta empati pada sesama.

Berdasarkan wawancara TIM PKM dengan beberapa mahasiswa STKIP-PGRI Lubuklinggau, diperoleh data banyak di antara mahasiswa yang tidak mengenal jenis atau bentuk-bentuk permainan tradisional di masyarakatnya. Ketergantungan pada teknologi membuat mereka mengabaikan kebudayaannya. Anak-anak muda akan berpikir sangat lama dan tidak tertarik pada saat diajak berbicara tentang hal-hal yang bersifat tradisional, salah satu contohnya tentang permainan tradisional. Mereka menganggap bahwa permainan tradisional itu kuno dan tidak keren, sehingga menutup keingintahuan mereka tentang hal itu. Mereka lebih menyukai pada hal-hal yang berbau tren atau teknologi, lebih menyenangkan, dan dianggap tidak kampungan (Hartom, 2020).

Padahal permainan tradisional ini banyak berdampak positif pada perkembangan karakteristik anak. Sebagaimana yang dikemukakan Cahyono dalam Pratama, (2019), permainan tradisional ini cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat di lingkungan tanpa membeli sehingga perlu daya imajinasi dan kreatifitas; permainan

Name, Short title (max 4 words)

melibatkan pemain yang relatif banyak, sehingga mampu membangun interaksi anak; permainan tradisional sendiri memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu, seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dan taat pada aturan.

Oleh sebab itu, untuk menanamkan kembali kesadaran dan kecintaan terhadap jenis-jenis permainan tradisional kepada generasi muda, TIM PKM STKIP-PGRI Lubuklinggau bekerja sama dengan pimpinan STKIP-PGRI dalam hal ini Wakil Ketua Bidang Kemahasiswaan melakukan kegiatan sosialisasi dan pengembangan jenis-jenis permainan tradisional pada mahasiswa. Hal ini mengingat bahwa mahasiswa memiliki kedudukan dan peran penting dalam pembangunan suatu bangsa dengan perannya sebagai agen perubahan (*agent of change*), dan agen pengembangan (*agent of development*) budaya suatu masyarakat. Metode yang digunakan: ceramah, tanya jawab, diskusi, eksplorasi, dan praktik.

Dengan adanya program sosialisasi terhadap permainan tradisional ini pada mahasiswa diharapkan tumbuh kesadaran dan kecintaan generasi muda terhadap bentuk-bentuk budaya bangsanya berupa jenis-jenis permainan tradisional. Tidak hanya sampai di situ, sebagai agen perubahan (*agent of*

change), dan agen pengembangan (*agent of development*), mahasiswa diharapkan dapat berperan aktif di garda terdepan sebagai penggerak kesadaran pada masyarakat untuk mencintai dan melestarikan jenis-jenis permainan tradisional.

METODE KEGIATAN PKM

Bentuk kegiatan PKM ini berupa sosialisasi terhadap Folklor Sebagian Lisan berupa bentuk-bentuk permainan tradisional kepada Mahasiswa. Metode sosialisasi dengan cara ceramah, tanya jawab, diskusi, eksplorasi, dan praktik.

Sasaran subyek pengabdian adalah mahasiswa STKIP-PGRI Lubuklinggau semester V dan VII dari delapan program studi (Prodi Pend. Bahasa dan Sastra Indonesia, Pend. Bahasa Inggris, Pend. Sejarah, Pend. Matematika, Pend. Fisika, Pend. Biologi, Penjaskesrek, dan PGSD). Tujuan pelaksanaan pengabdian, di samping mengenalkan beberapa jenis permainan tradisional kepada mahasiswa, juga menumbuhkan kesadaran dan kecintaan mahasiswa terhadap budaya bangsa berupa beberapa bentuk permainan rakyat atau permainan tradisional.

Tahapan atau langkah-langkah dalam melaksanakan kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut;

- 1. Langkah pertama:** memberikan sosialisasi pada mahasiswa melalui kegiatan ceramah, tanya jawab (dialog) tentang hakikat dan pentingnya menjaga dan melestarikan jenis-jenis permainan tradisional dan pengenalan jenis-jenis permainan tradisional.
- 2. Langkah kedua:** mahasiswa melakukan penggalian (eksplorasi) di lingkungan tempat tinggalnya berkaitan dengan jenis-jenis permainan tradisional yang masih hidup dan ada di lingkungannya.
- 3. Langkah ketiga:** mahasiswa mempresentasikan dan mempraktikkan beberapa jenis permainan tradisional hasil sosialisasi dan eksplorasi.
- 4. Langkah keempat:** mahasiswa mengenalkan permainan tradisional kepada masyarakat, khususnya anak-anak sebagai upaya pelestarian dan pengembangan, penanaman kesadaran dan kecintaan pada permainan tradisional di masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan Pelaksanaan PKM ini dilakukan oleh tiga orang dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan melibatkan

satu orang mahasiswa. Kegiatan dilakukan dalam empat tahapan: *Tahap Pertama:* Sosialisasi, *Kedua:* Eksplorasi, *Ketiga:* Presentasi dan Diskusi, dan *Keempat:* Pelestarian dan Pengembangan.

1. Sosialisasi

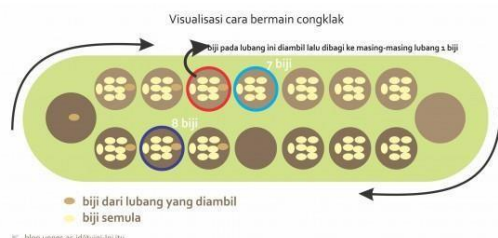
Pada tahap kegiatan sosialisasi, ada beberapa materi yang disampaikan oleh Tim Dosen PKM kepada mahasiswa: 1) Dra. Tri Astuti, M.Pd. menyampaikan materi tentang 'Pentingnya Pelestarian dan Pengembangan Folklor Sebagian Lisan pada Masyarakat'; 2) Dr. M. Syahrudin Effendi, M.Pd. menyampaikan materi tentang 'Hakikat, Konsep, dan Manfaat Permainan Tradisional'; dan 3) Dra. Nur Nisai Muslihah menyampaikan materi 'Jenis-jenis Permainan Rakyat dan filosofinya'.

Tujuan kegiatan sosialisasi, memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang hakikat dan pentingnya menjaga dan melestarikan jenis-jenis permainan tradisional pada generasi muda dan pengetahuan tentang jenis-jenis permainan tradisional. Ketika tim menyampaikan dan menyebutkan beberapa jenis permainan tradisional, ada beberapa jenis permainan yang diketahui mahasiswa, sebagian tahu, dan ada yang

Name, Short title (max 4 words)

tidak tahu. Umumnya mahasiswa tahu nama, namun tidak memahami teknis dan tata cara bermainnya. Dalam kegiatan sosialisasi, tim mengenalkan beberapa bentuk permainan tradisional yang umumnya masih dikenal dan sebagian masih dimainkan di masyarakat, di antaranya congklak, bola bekel, permainan tali atau karet, petak umpet, bentengan, dan gobag sodor.

Congklak atau dakon adalah permainan tradisional yang sangat populer di Indonesia, dimainkan oleh dua orang. Permainan menggunakan papan congklak dan biji/buah congklak. Umumnya papan congklak terbuat dari kayu atau plastik, sedang biji congklak bisa terbuat dari plastik atau diganti dengan biji-bijian, batu, kerang atau kelereng. Papan congklak terdiri dari 16 buah lubang, dua buah lubang besar di sisi kanan dan kiri pemain disebut dengan rumah, dan 14 lubang yang masing-masing ada 7 lubang di hadapan para pemain disebut dengan lumbung kampung.



Inti permainan ini masing-masing pemain akan mengisi lubang rumah. Pemenang permainan ini adalah yang

dapat mengisi rumah dengan biji congklak yang terbanyak.

Permainan *bola bekel*, permainan ini menggunakan bola bekel (bisa juga dengan bola kasti) dan biji bekel (bisa dari cangkang keong), jumlah pemain bisa 2-4 orang. Cara bermainnya dengan melempar bola bekel ke atas dan mengambil biji bekel sebelum bola jatuh ke lantai, terus berurutan dari satu biji selanjutnya sampai sebanyak biji yang digunakan. Permainan kalah dan harus digantikan pemain lain bila pengambilan biji bekel belum selesai dilakukan namun didahului dengan jatuhnya bola bekel.

Selanjutnya permainan *karet/lompat tali*. Jenis permainan dengan karet ini banyak variasinya, di antaranya: (a) Melompat tali karet berputar. Permainan ini bisa dimainkan satu orang atau lebih. Bila sendiri, kedua ujung karet dipegang dan diputar. Bila bermain beramai, dua orang memegang dan memutar tali karet searah jarum jam atau berlawanan, dan yang lain akan melompat tali secara bergiliran; (b) Melompat tali karet semakin tinggi. Permainannya, dua orang memegang tali karet, yang lain melompat dari posisi terendah sampai tertinggi; (c) Karet berlilit, ada yang menyebutnya dengan Yeye. Pemain bisa tiga orang atau lebih. Dua orang memegang tali, dengan paling tinggi sepinggang. Para pemain akan bergantian memainkannya dengan

melilitkan kaki pada karet lalu melompat melepas mengikuti lilitan karet di kaki; (d) Karet melingkar pinggang dan kepala, ada yang menyebutnya hula-hula hop. Pemainnya cukup sendiri. Ia akan memutar karet dari bawah hingga kepala sambil bergoyang mengikuti irama putaran.

Petak Umpet. Di Indonesia namanya bermacam-macam: *ucing sumput, dhelikan, jethungan, jepungan, kucingan, dan singitan*. Bermainnya biasanya di luar ruangan. Ada yang berperan mencari dan ada yang berperan bersembunyi. Pada saat mencari, pencari akan meninggalkan tempat jaga dan jika menemukan temannya, ia akan menyebutkan namanya sambil menginjak/menyentuh tempat jaga. Permainan selesai setelah semua teman ditemukan dan yang pertama ditemukan akan menjadi kucing atau pencari berikutnya.

Bentengan. Permainan ini bisa dilakukan banyak orang yang terbagi dalam dua kelompok, masing-masing kelompok akan merebut dan mempertahankan benteng. Anggota masing-masing kelompok paling ideal berjumlah 6-7 orang. Tempat untuk bermain bisa di ruangan, namun umumnya di luar ruangan karena butuh

tempat yang luas. Cara bermainnya: salah satu anggota kelompok maju menantang kelompok lainnya sehingga terjadi saling kejar. Lawan yang dapat disentuh pengejar dinyatakan mati dan tidak dapat bermain. Akhir dari permainan ini, kelompok yang dinyatakan kalah apabila bentengnya dapat diduduki lawan.

Gobak Sodor. Permainan gobak sodor merupakan permainan asli dari Indonesia yang berasal dari daerah Yogyakarta. Kata gobak berarti bergerak bebas, sedangkan sodor berarti tombak. Oleh karena itu, permainan gobak sodor berarti bergerak bebas di antara tombak yang merintang.



Permainan gobak sodor dimainkan oleh dua tim yang masing-masing anggotanya 3-5 orang, bisa laki-laki dan perempuan. Dimainkan dilapangan segi empat berukuran 9 X 4 meter dibagi menjadi enam bagian. Anggota tim yang mendapat giliran menjaga lapangan dibagi menjadi dua, penjaga garis horizontal dan garis vertikal. Penjaga garis horizontal berfungsi menghalangi

Name, Short title (max 4 words)

lawan agar tidak melewati garis batas, sedang penjaga garis vertikal berfungsi menjaga keseluruhan akses garis vertikal yang ada di tengah lapangan. Untuk tim lawan, mereka harus dapat menembus garis batas paling belakang dan kembali lagi lagi melewati penjagaan sampai ke garis awal. Permainan ini dapat melatih keterampilan, ketangkasan, kelincahan, dan kejelian.

Dari jenis-jenis permainan yang disosialisasikan di atas, ada beberapa permainan yang kemudian dipraktikkan oleh para mahasiswa di antaranya:

1. Congklak/dakon



2. Bola Bekel



3. Permainan Karet/Lompat Tali



Mahasiswa tampak antusias sekali dan mereka menyampaikan bahwa mereka menemukan kesenangan dengan bermain permainan tradisional tersebut. Mereka juga menemukan nilai-nilai filsafat dan kebermanfaatan, seperti kebersamaan, saling menghargai, toleransi, ketelitian, kejujuran, sportifitas, dan kerja sama.

2. Eksplorasi

Penggalian (eksplorasi) dilakukan mahasiswa untuk menemukan jenis-jenis permainan tradisional yang masih hidup dan ada di lingkungan masyarakatnya. Pada tahapan ini mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Hasil temuan kelompok ada lima permainan tradisional selain permainan tradisional yang disosialisasikan, yaitu permainan Yaoma-yaoma (permainan si miskin dan si kaya), domikado atau mi-mikado, Donal Bebek, Trem-trem Buku atau Ular Naga, dan Titik atau Jentikan (varian dari permainan karet). Mereka mempraktikkannya di kelas masing-masing permainan tersebut.

a. Yaoma-yaoma

Permainan ini berasal dari Betawi, disebut juga permainan si kaya dan si miskin. Permainan ini menyeberang sampai di kota Lubuklinggau. Permainan ini dapat dimainkan oleh empat orang atau lebih, di lapangan, halaman atau taman bermain. Cara bermainnya

mudah, satu orang berperan menjadi orang kaya dan lainnya menjadi orang miskin. Orang kaya berjalan maju mundur sambil bernyanyi, begitupun kemudian di sahut (berjalan mundur) oleh orang miskin sambil bernyanyi.

Orang Kaya : *Saya ini orang kaya, yaoma yaoma.*

Orang miskin: *Saya ini orang miskin yaoma Yaoma*

Orang Kaya : *Saya mau minta anak, yaoma Yaoma.*

Orang Miskin: *Namanya siapa, yaoma yaoma.*

Orang Kaya : *Namanya ... (disebut namanya), Yaoma yaoma*

Selanjutnya anak orang miskin yang diminta, segera berpindah ke samping orang kaya, terus berulang sampai anak orang miskin habis dan akhirnya orang tua miskin dihukum oleh orang kaya setelah semua anaknya diminta.

Permainan ini selain memberikan kesenangan dan kegembiraan karena bermainnya sambil bernyanyi, juga mengajarkan kepada kita untuk berhati-hati dalam hidup, sesuatu yang tampak baik belum tentu baik dan mengajarkan pada kita untuk bertanggung jawab pada beban yang sudah diberikan kepada kita, yaitu anak-anak yang sudah diberikan oleh Tuhan kepada kita.

b. Domikado/Mi-mikado

Di Kota Lubuklinggau disebut dengan *Mi-mikado*, ditempat lain ada yang menyebutnya *Domikado*. Awalnya,

permainan ini banyak dimainkan di Sulawesi dan Kalimantan. Permainan ini dimainkan anak-anak sambil duduk melingkar, tangan kanan mereka berada di atas tangan kiri pemain sebelah kanan dan tangan kiri di bawah tangan pemain sebelah kiri. Mereka akan saling menepuk melingkar sambil bernyanyi:

Domikado...mikado...eska

Eskado...eskado...bea-bea

Sim-sim...one...two...three...

Four...six...seven...

Eight...nine...teen!

Anak yang terkena tepukan saat “teen” akan terkena hukuman, hukuman bermacam-macam tergantung kesepakatan teman-teman bermain. Permainan ini mengajarkan untuk konsentrasi, persahabatan, keakraban, dan kebersamaan.

c. Donal Bebek

Permainan ini mirip dengan *Domikado*, sama-sama membuat lingkaran, hanya pada Donal Bebek pada lingkaran anak-anak berdiri. Lingkaran bisa kecil, bisa besar.

Permainan ini juga diikuti dengan nyanyian, syairnya “*Donal bebek, maju satu langkah*”, kata *maju* dapat diganti *mundur*, juga kata *satu*, bisa diganti sesuai kesepakatan: *dua, tiga*, dan seterusnya. Setelah lagu selesai mereka akan melakukan sesuai

Name, Short title (max 4 words)

perintah dan dilanjutkan suit, pemain yang menang suit akan menginjak kaki temannya. Jika gagal, ia harus keluar dari permainan dan jika berhasil menginjak kaki temannya, maka yang terinjak yang keluar dari permainan. Permainan ini juga melatih konsentrasi dan mengajarkan persahabatan, keaktaban, dan kebersamaan.

d. Ular Naga

Permainan ular naga di kalangan orang bersuku Jawa diberi nama *Trem-Trem Buku*. Kata *Trem* itu sama dengan kereta api. Permainan *Ular Naga* atau *Trem-trem Buku* dapat dilakukan oleh banyak orang, semakin banyak semakin seru permainannya. Permainan diawali dengan dua orang yang menyatukan kedua tangannya layaknya membentuk sebuah terowongan. Yang lain berbaris memanjang sambil berjalan memutar dan masuk terowongan sambil bernyanyi (masing-masing daerah bisa berbeda syairnya). Yang ditemukan mahasiswa karena berlatar suku Jawa maka syair lagunya:

*Trem trem buku...
selerek tanggal telu
moto lembing moto satu...
sopo biso nangkap aku ...*

variasi yang lain, bersifat nasional:

*Ular naga panjangnya bukan kepalang
Menjalar dengan riang kesana kemari
Dan umpan lezat itulah yang dicari
Ini dia yang paling belakang*

Ketika lagu selesai dinyanyikan dan ada anak yang tertangkap di terowongan, ia

akan diminta untuk memilih, akan ikut penjaga terowongan yang mana. Permainan terus berlanjut sampai anak yang terjebak di terowongan habis. Siapa yang mempunyai pengikut paling banyak, akan menjadi induk ayam dan anak ayam. Sedang yang pengikutnya sedikit akan menjadi serigala. Tugas induk ayam akan menjaga anak-anaknya dari terkaman sang serigala. Dalam Permainan ini akan melatih anak tidak individualis dan egois.

e. Titik atau Jentikan

Permainan ini merupakan varian dari jenis permainan karet. Oleh sebab itu, media yang digunakan adalah karet gelang. Permainan ini paling sedikit dilakukan oleh dua orang. Masing-masing orang memasang sejumlah karet yang disepakati. Kemudian peserta suit atau hompipa mencari urutan yang bemain. Pemain (sesuai dengan urutan) bermain dengan mengambil karet yang sudah terkumpul, menggulung-gulung karet di jari telunjuk, lalu dipipihkan di telapak tangan dan dilempar ke atas hingga jatuh ke lantai. Kemudian pemain menitik karet dengan jari kelingking (tidak boleh mengenai karet), juga ketika mengambil karet yang telah di titik (tidak boleh mengenai karet yang lain. Dan seterusnya. Jika menitik dan mengambil karet mengenai karet lainnya, maka permainan dinyatakan

mati, dilanjutkan pemain berikutnya sampai karet habis.

4. Presentasi dan Diskusi

Permainan hasil eksplorasi dipresentasikan pada peserta sosialisasi yang lain, dengan tujuan saling berbagi memperkenalkan beberapa temuan bentuk-bentuk permainan tradisional yang masih ada dan ditemukan di masyarakat. Selain mempresentasikan, mereka juga mempraktikkan beberapa permainan tradisional tersebut.

a. Permainan *Yaoma-yaoma*



b. Permainan *Domikado/Mi-mikado*



c. Permainan *Donal Bebek*



d. Permainan *Ular Naga/Trem Trem Buku*



e. Permainan *Titik/Jentikan*



Setelah mempresentasikan dan mempraktikkan beberapa temuan permainan rakyat, peserta sosialisasi dipandu narasumber berdiskusi tentang hakikat dan nilai-nilai yang terkandung dari permainan tradisional tersebut. Simpulan yang didapat dari hasil diskusi adalah diperolehnya nilai kebersamaan dan persahabatan dalam beberapa permainan yang ditemukan, kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi.

5. Pelestarian dan Pengembangan

Upaya pelestarian dan pengembangan dalam tahapan kegiatan PKM ini dilakukan melalui pengenalan kepada masyarakat, khususnya anak-anak terhadap permainan-permainan tradisional. Kegiatan ini dilakukan Tim bersama mahasiswa di lokasi KKN. Tujuannya, di samping melestarikan dan mengembangkan, juga menanamkan kesadaran dan kecintaan masyarakat pada budayanya sendiri melalui pengenalan terhadap permainan-permainan tradisional.

Name, Short title (max 4 words)

Dalam tahapan kegiatan ini, ternyata bukan hanya mengenalkan, Tim dan mahasiswa mendapatkan beberapa bentuk-bentuk permainan tradisional yang lain lagi yang ternyata masih hidup di masyarakat, walaupun pemertahanannya juga berangsur mulai melemah dan berkurang, seperti di kota-kota, terlebih di masa pandemi COVID-19 ini. Pada masa ini, anak-anak sulit berekspresi di dunia luar, sehingga hanya *gadget* yang bisa dijadikan alat hiburan di rumah. Pengaruh *gadge* semakin kuat, menggantikan posisi permainan-permainan tradisional. Akibatnya, anak-anak merasa lebih nyaman bermain *gadget* tinimbang bermain permainan tradisional. Padahal kita ketahui, bila tidak terkontrol, *gadget* memiliki beberapa dampak negatif bagi mental, sosial, hingga kesehatan anak.

Pada saat Tim dan mahasiswa memperkenalkan dan mengajak anak-anak bermain permainan tradisional, beberapa anak masih cukup mudah untuk segera mengenal kembali dan memainkan beberapa permainan tradisional. Tampak keceriaan dan rasa senang di wajah mereka. Bahkan beberapa permainan yang mulai akan mereka tinggalkan muncul diingatan mereka kembali, kemudian bersama Tim dan mahasiswa mereka memainkannya, di antaranya: permainan Egrang, batok/tempurung kelapa, bakiak,

Jingkrak/Engklek/Kotak Sembilan, kejar-kejaran, dan lain-lain.

Ketika anak-anak ditanya, mana yang lebih menyenangkan dan menyehatkan, bermain gadget atau permainan tradisional? Mereka menjawab bermain permainan tradisional. Mereka mengatakan lebih senang karena bisa bermain bersama dengan teman-teman, tidak mudah marah, bisa saling membantu, saling menghargai. Intinya, bisa membangun rasa sosial dan emosional anak-anak, juga membangun kekuatan fisik dan mental anak.

SIMPULAN

Permainan tradisional perlu dilestarikan, dikembangkan dan dipertahankan dalam kehidupan masyarakat, khususnya pada generasi muda. Karena permainan tradisional banyak berdampak positif dalam menunjang perkembangan karakteristik anak, seperti menanamkan sikap, perilaku, dan keterampilan serta kreativitas generasi muda. Intinya, melalui permainan tradisional akan membangun dan mengarahkan generasi muda menjadi kuat, baik fisik, mental, sosial, dan emosionalnya.

Melestarikan, mengembangkan, dan mempertahankan bisa dilakukan melalui beberapa cara, di antaranya

sosialisasi seperti yang dilakukan Tim PKM STKIP-PGRI Lubuklinggau. Hal ini mengingat zaman yang serba teknologi ini, yang jauh akan menjadi dekat, namun yang dekat akan menjadi jauh. Cara lain bisa juga dengan membudayakan, membumikan, dan memasyarakatkan permainan tradisional di masyarakat. Hal ini akan menjadi tindak lanjut upaya yang terus akan dilakukan Tim pada langkah-langkah selanjutnya agar tertanam rasa cinta dan kesadaran serta kebanggaan masyarakat pada budaya bangsanya sendiri, terlebih pada generasi mudanya. Sehingga kita tidak kehilangan jati diri dan identitas diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Danandjaja, J. (1984). *Folklor Indonesia*. Temprint.
- Dharmamulya, S. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Kepel Press.
- Hartom, S. A. K. (2020). *Peran Generasi Muda dalam Gerakan Sadar Budaya*.
<https://kantorbahasasultra.kemdikbud.go.id/kategori-2-artikel.html>
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 1(1), 59–74.
- Pratama, R. I. (2019). *Pengembangan Model Metode Permainan Tradisional Anak untuk Pembelajaran Kelas I Tema 3 Subtema 2. Skripsi*. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.