

## Upaya Mempertahankan Permainan Tradisional Dimasa Pandemi COVID-19 Melalui Tradisional Day di Kelurahan Sombala Bella Kecamatan Pattalassang Kabupaten Takalar

<sup>1</sup>Wahyuddin, <sup>2</sup>Salmawati, <sup>3</sup>Indriyani Ayu Safitri, <sup>4</sup>Nur Hijrah Muthmainnah R, <sup>5</sup>Junaedi, <sup>6</sup>Ris Nauval Farid Rahman, <sup>7</sup>Zulfikar Firdaus

<sup>1</sup>Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar

<sup>2,3</sup>Pendidikan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Makassar

<sup>4</sup>Pendidikan Fisika ICP, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar

<sup>5</sup>Pendidikan kepelatihan olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar

<sup>6</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar

<sup>7</sup>Pendidikan Sendratasik, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar

@salmacimma1@gmail.com

### ABSTRAK

Seiring berjalannya waktu, arus globalisasi membawa pengaruh yang cukup besar bagi kearifan lokal khususnya permainan tradisional yang seharusnya dilestarikan dikalangan masyarakat, menjadi diabaikan. Canggihnya alat teknologi seperti *gadget* atau HP lebih menarik perhatian kalangan anak-anak jaman sekarang, dimana berbagai macam dan jenis permainan dapat diakses dengan mudah. Hal ini mengakibatkan perhatian anak-anak terhadap permainan tradisional yang dapat dimainkan secara bersama-sama mulai terabaikan, sebab lebih tertarik memainkan video game atau game online di *handphone*, terlebih lagi adanya wabah pandemi COVID-19 yang mengharuskan anak-anak untuk belajar secara daring sehingga anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar komputer atau *handphone*. Adapun dampak negatif dari permainan game di *handphone* ialah menimbulkan sifat *individual* terhadap anak karena permainan dimainkan sendiri, berbeda dengan permainan tradisional yang dapat mempererat hubungan sosial serta mampu meningkatkan kebugaran tubuh yang berdampak baik bagi kesehatan khususnya ditengah pandemi.

**Kata kunci :** permainan tradisional, COVID-19, teknologi.

### ABSTRACT

*Over time, the flow of globalization has had a big enough influence on local wisdom, especially traditional games which should be preserved among the people, have become neglected. Sophisticated technological tools such as gadgets or cellphones attract the attention of children today, where various kinds and types of games can be accessed easily. This has resulted in children's attention to traditional games that can be played together starting to be neglected, because they are more interested in playing video games or online games on cellphones, especially the COVID-19 pandemic outbreak which requires children to learn online so that Children spend more time in front of computer screens or cellphones. The negative impact of playing games on cellphones is that they create individual characteristics for children because the games are played alone, in contrast to traditional games which can strengthen social relationships and are able to improve body fitness which has a good impact on health, especially in the midst of a pandemic.*

*Keywords: traditional games, COVID-19, technology.*

### PENDAHULUAN

Suatu kelompok masyarakat tidak dapat dipisahkan dari perjalanan panjang yang pada akhirnya menjadi catatan sejarah. Setiap perjalanan yang dilalui melahirkan beragam tradisi, kebiasaan

dan masih banyak lagi. Salah satunya adalah permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa. Hal ini sebagai upaya dalam menghilangkan kebosanan dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Menurut KBBI, kata “Tradisional” memiliki makna menurut tradisi atau adat. Dengan pengertian tersebut dan disandingkan dengan kata permainan, maka permainan tradisional adalah permainan yang erat kaitannya dengan tradisi masyarakat setempat dan sesuai dengan adat disuatu tempat.

Permainan tradisional merupakan permainan yang umum dijumpai dikalangan masyarakat khususnya pedesaan. Hanya saja, keberadaannya semakin jarang dijumpai karena tergeserkan oleh teknologi-teknologi yang memungkinkan anak-anak untuk bermain tanpa harus sulit meninggalkan rumah. Permainan tradisional berbeda dengan permainan modern. Biasanya permainan tradisional diciptakan untuk menghibur dengan memakai alat-alat sederhana yang bisa ditemukan di sekitar kita. Contohnya: engrang, layang-layang, balap karung, balap kelereng, congklang, boy, petak umpet dende-dende, baguli, lompat tali dan lain sebagainya. Sedangkan permainan modern lebih mengikuti trend yang ada di masyarakat dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Contohnya adalah monopoli yang semua alatnya dibuat oleh mesin, PS4 yang dapat dimainkan didalam komputer menggunakan stik, dan ada yang lebih moderen lagi dengan menggunakan tehnologi canggih seperti *handphone* yang mencakup berbagai macam permainan seperti *mobile legends*, *Free Fire*, *PUBG Mobile*, dan banyak lagi.

Setiap permainan, tentu saja memiliki manfaatnya masing-masing. Manfaat umum permainan tradisional adalah mempererat hubungan antara satu individu dengan individu lainnya. Permainan tradisional yang mengharuskan untuk dilakukan diluar rumah dan beramai-ramai menimbulkan tingkat solidaritas yang tinggi. Serta secara tidak langsung mendukung seorang anak dalam menjalankan tugas sosialisasinya di teman sebaya setelah melalui sosialisasi tahap pertama yaitu pada ruang lingkup keluarga. Permainan tradisional dapat bermanfaat bagi kesehatan tubuh, dimana merupakan salah satu bentuk olahraga karena menggunakan gerak tubuh, sehingga dapat melatih fisik serta mental anak.

Namun seiring dengan perkembangan teknologi muncul di indonesia seperti gadget sebagai media yang mempermudah anak mengakses berbagai macam permainan yang tersedia didalamnya, mengakibatkan kurangnya minat anak untuk bermain diluar rumah. Hasil penelitian permainan tradisional dengan daring menunjukkan perbedaan cukup besar. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai karakter yang baik untuk ditanamkan kepada anak. Seperti kemampuan dalam menyelesaikan masalah, pantang putus asa, mengatur strategi dan jiwa kompetisi. Sedangkan permainan daring atau game online justru berpengaruh negative terhadap kesehatan fisik dan mental anak. Keberadaan permainan tradisional mulai jarang ditemui di tengah-tengah kemajuan teknologi. Ini menjadi tantangan berat, ditambah lagi dengan Dunia yang dilanda sebuah wabah penyakit yaitu Covid19. Virus ini muncul di Wuhan China pada tahun 2019 lalu menyebar ke berbagai negara.

Dalam menghentikan penyebaran virus ini, beberapa negara telah menerapkan kebijakannya masing-masing. Sama halnya dengan Negara Indonesia yang sejak 10 bulan terakhir telah menerapkan kebijakan belajar dari rumah. Hal ini berpengaruh besar terhadap keberadaan permainan tradisional. Belajar dari rumah telah membuat perubahan besar pada kebiasaan anak. Materi pelajaran ataupun tugas mereka dapat Di akses melalui Handphone. Hal ini membuat kehidupan anak semakin dekat handphone sehingga mereka dapat mengakses game online saat ketika mengalami kejenuhan saat belajar. Tak hanya itu, para orang tua juga telah menerapkan kebiasaan dalam mengasuh anak dengan memberikan mereka tontonan di youtube. Sehingga lagi-lagi kehidupan anak semakin dekat dengan gadget dan jauh dari permainan-permainan yang dapat mereka lakukan bersama teman- temannya secara langsung.

kondisi pandemi COVID-19 saat ini, anak-anak dinilai membutuhkan alternatif permainan yang dapat mengurangi rasa jenuh selama dirumah. Dengan permainan tradisional selain bermain juga dapat membangun karakter anak dan menjadikannya sebagai fasilitas belajar. Permainan tradisional dapat berlangsung secara efektif tanpa menyisihkan sisi dari nilai-nilai edukatif yang bermanfaat bagi tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, mahasiswa KKN-PPL Terpadu Angkatan XXI Universitas Negeri Makassar Kecamatan Pattallassang Kabupaten Takalar mengadakan kegiatan Lomba Permainan Tradisional dengan tema “*Tradisional Day*” sebagai program kerja dengan harapan agar permainan tradisional dapat tetap bertahan dan dikenal anak generasi saat ini serta sebagai wadah yang dapat mengurangi kejenuhan dimasa pandemi COVID-19.

## METODE KEGIATAN

Kegiatan lomba *Tradisional Day* ini diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan anak-anak terhadap permainan tradisional yang merupakan salah satu kearifan lokal, serta dapat menghibur dan mengurangi kejenuhan akibat belajar dari rumah karena adanya pandemi COVID-19. Disamping itu perkembangan zaman yang sudah menelan secara perlahan permainan tradisional mengakibatkan anak-anak zaman sekarang tak begitu tertarik untuk bermain permainan tradisional. Karna itu perlombaan *tradisional day* ini bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak terhadap permainan tradisional. Sasaran dari kegiatan ini ialah anak-anak yang berusia maksimal 12 tahun, dan berdomisili di Ballo II yang merupakan kelurahan yang berada di Kecamatan Pattallassang, salah satu dari 9 kecamatan yang berada di kabupaten Takalar Provinsi Sulawesi Selatan. Kegiatan ini dilaksanakan selama dua hari mulai dari hari Sabtu-Minggu yaitu pada tanggal 17-18 Oktober 2020. Kegiatan *Tradisional Day* ini dimulai pada sore hari dan mencakup beberapa lomba diantaranya lomba balap karung, balap kelereng, dan lomba makan kerupuk.

## HASIL & PEMBAHASAN

Dunia anak merupakan dunia yang penuh dengan kesenangan atau dapat disebut sebagai dunia bermain untuk mengembangkan imajinasi maupun keterampilan. Bermain menurut Solehuddin email : [lepalepa@unm.ac.id](mailto:lepalepa@unm.ac.id)

(Jose 2012) adalah suatu kegiatan yang memakai alat maupun tidak memakai alat yang secara spontan, fleksible, menyenangkan, tidak terpaksa dan mengembangkan daya imajinasi anak, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Menurut Atik Soepandi, Skar dkk (1985-1986). Permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati, baik yang menggunakan alat maupun tidak menggunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional adalah segala sesuatu yang diturunkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi permainan tradisional ialah segala perbuatan atau aktivitas baik mempergunakan alat maupun tidak yang diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

Sedangkan menurut James Danandjaja (1987), permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak yang tersebar secara lisan diantara anggota masyarakat, berbentuk tradisional yakni sederhana yang diwariskan secara turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat maupun ciri-ciri dari permainan tradisional yakni usianya sudah tua dan tidak diketahui dari mana asal-usulnya serta siapa penciptanya. Karna disebarkan dari mulut kemulut, karna itu kadang-kadang mengalami perubahan nama, atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jadi permainan tradisional tidak lain merupakan suatu permainan yang diatur oleh suatu peraturan yang diwariskan dari generasi-kegenerasi dengan tujuan mendapatkan suatu kegembiraan atau kesenangan hati.

Diera globalisasi ini perkembangan teknologi tentunya tak dapat dihindari dan dapat mempengaruhi gaya hidup masyarakat. Dampak yang paling berpengaruh ialah pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu yang dihasilkan dari perkembangan teknologi ialah munculnya berbagai macam permainan modern yang selama ini dimainkan oleh berbagai kalangan. Permainan modern merupakan jenis permainan yang baik cara pembuatan maupun cara memainkannya menggunakan teknologi yang canggih diciptakan oleh suatu perusahaan atau industri dan membutuhkan keahlian khusus. Umumnya permainan ini menggunakan alat canggih dan dimainkan secara individu biasanya berbentuk video game yakni permainan yang berinteraksi dengan antar muka penggunaannya melalui video dan menggunakan sistem skor sebagai penentu. Selain video game ada juga permainan game online maupun offline yang dapat diakses melalui smartphone.

Pada umumnya permainan tradisional dapat dikategorikan kedalam tiga golongan yaitu : pertama permainan untuk bermain, umumnya permainan ini dilakukan hanya untuk mengisi waktu luang atau waktu kosong untuk mencari hiburan. Kedua permainan tradisional untuk bertanding atau kompetitif, dimana permainan ini memiliki ciri-ciri terstruktur atau memiliki aturan-aturan yang harus disepakati dan diikuti oleh peserta permainan, minimal dimainkan paling sedikit oleh dua orang, memiliki kriteria sebagai penentu pemenang. Ketiga permainan yang bersifat edukasi yakni permainan tradisional yang mengandung unsur-unsur pendidikan didalamnya.

Permainan tradisional sudah dimainkan sejak dulu oleh nenek moyang kita. Cara memainkan yang cukup mudah untuk diikuti menjadikan anak-anak tertarik untuk memainkannya. Hampir seluruh daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional yang bervariasi yang memiliki kesamaan dengan email : [lepalepa@unm.ac.id](mailto:lepalepa@unm.ac.id)

daerah lain. Karna teknologi belum secanggih sekarang dan anak-anak juga belum mengenal teknologi sehingga permainan tradisional tetap dimainkan secara turun-temurun. Permainan yang sudah ada sejak dahulu merupakan hasil dari proses kebudayaan yang tentu saja penuh dengan nilai-nilai kearifan lokal. Selain itu permainan tradisional dapat memberi atau mendidik yang sangat penting dalam proses pembelajaran anak. (Misbach,2006) secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual dan nilai-nilai atau moral.

Hal yang menarik dari permainan tradisional ialah karna dapat dimainkan oleh banyak anak-anak dan hanya menggunakan peralatan yang sederhana yaitu mudah dijumpai seperti kayu, batu, bambu, tongkat dan lain-lain ataupun dapat dibuat sendiri dengan peralatan seadanya, serta umumnya dimainkan dilapangan, dihalaman rumah, ataupun disekolah. Berbeda dengan permainan moderen seperti video game, playstation (PS), dan game online yang dapat dimainkan sendiri-sendiri sehingga dapat menimbulkan sifat yang individual, selain itu permainan moderen hanya dapat dimainkan dengan menggunakan peralatan teknologi yang canggih.

Seiring berkembangnya zaman teknologipun berkembang sangat pesat, hal ini menjadikan kebutuhan kita terhadap seseorang mulai tergantikan oleh alat teknologi sehingga interaksi antar sesama mulai menipis. Begitupun dengan permainan tradisional yang mulai tergeser dan tergantikan oleh permainan moderen. Anak-anak sekarang lebih senang bermain permainan yang berbasis teknologi yang mudah diakses melalui *smartphone* sehingga tidak menutup kemungkinan anak-anak tanpa perhatian atau kontrol orang tua akan kecanduan dengan game online. Hal ini mengakibatkan anak-anak yang bermain game online dengan menghabiskan waktu berjam-jam didepan komputer maupun *handphone* untuk bermain game tidak lagi peduli dengan hal-hal dilingkungan sekitar.

Terlebih ditengah wabah COVID-19 yang mengharuskan anak-anak untuk lebih banyak menghabiskan waktu dirumah, sehingga anak-anak sangat membutuhkan aktifitas fisik seperti permainan tradisional yang dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan juga bermanfaat bagi kesehatan dan kebugaran misalnya bermain suatu permainan tradisional. Dengan bermain banyak manfaat yang dapat diperoleh oleh anak misalnya kesenangan, mempererat hubungan, selain itu terdapat juga nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional misalnya kejujuran, kerjasama, sportifitas, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin dan masih banyak lagi dimana semua itu dapat membentuk karakter anak.

Selain dari perkembangan zaman yang semakin canggih, William Tedi (2005:8) menyatakan bahwa hilangnya permainan tradisional disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya : 1) Sasaran dan tempat bermain yang tidak ada, 2) Kurangnya waktu terlebih lagi tuntutan zaman yang terhadap anak yang kian membebani, 3) Permainan tradisional yang terdesak oleh permainan moderen dari luar negeri yang tak harus memakai tempat maupun waktu tertentu serta tidak perlu menunggu teman untuk bermain, 4) Terputusnya warisan budaya dari generasi sebelumnya dimana mereka tidak sempat mengajarkan atau mensosialisasikan kepada anak maupun keluarga mereka..

2) Kurangnya waktu terlebih lagi tuntutan zaman yang terhadap anak yang kian membebani, 3) Permainan tradisional yang terdesak oleh permainan moderen dari luar negeri yang tak harus memakai tempat maupun waktu tertentu serta tidak perlu menunggu teman untuk bermain, 4) Terputusnya warisan budaya dari generasi sebelumnya dimana mereka tidak sempat mengajarkan atau mensosialisasikan kepada anak maupun keluarga mereka. Selain dari yang dipaparkan tadi Dilingkungan sekolahpun dimana parasiswa tak lagi memainkan permainan tradisional karna masing-masing dari siswa lebih tertarik bermain *gadget*. Begitupun diperkotaan dimana orang-orang jarang bertegur sapa dengan sesama tetangga sebab memiliki kesibukan masing- masing sehingga anak-anak merekapun tidak saling akrab.

Melihat hal ini, Mahasiswa KKN-PPI UNM yang berlokasi di kecamatan Pattallassang Kabupaten Takalar melaksanakan kegiatan lomba dengan tema "*Tradisional Day*" yang merupakan salah satu program kerja kecamatan dari KKN-PPL Terpadu UNM di kecamatan Pattallassang. Hal ini sesuai dengan kesepakatan rapat yang dihadiri oleh seluruh mahasiswa yang ditempatkan di wilayah Kecamatan Pattallassang. Banyak pertimbangan yang dipikirkan dalam pelaksanaan kegiatan Tradisional Day ini, terlebih lagi kondisi sekarang yang tidak memungkinkan masyarakat untuk berkumpul. Akan tetapi, hal ini dapat diatasi dengan tetap mengikuti dan memperhatikan protokol kesehatan. Pelaksanaan *Tradisional Day* ini di rangkaian dengan pembagian masker ke masyarakat yang hadir di lokasi kegiatan yang secara tidak langsung memberi edukasi kepada masyarakat untuk tetap memperhatikan protokol kesehatan ditengah pandemi.



*Dok. Pelaksana kegiatan Traditional Day*

Pembukaan kegiatan lomba *Tradisional Day* yang dilaksanakan pada hari sabtu 17 oktober 2020 dilapangan Ballo satu terkesan cukup meriah dimana dihadiri oleh tokoh masyarakat setempat, tamu undangan, mahasiswa KKN-PPL UNM angkatan XXI Takalar serta masyarakat yang berdomisili di kelurahan Ballo (Sombala Bella). Acara ini dibuka secara resmi oleh Lurah Sombala Bella Kecamatan Pattallassang Kabupaten Takalar. Peserta dari kegiatan lomba *Tradisional Day* ini cukup banyak diikuti oleh anak-anak sekolah dasar di Ballo yang berusia dibawah 12 tahun baik laki-laki maupun perempuan. Beberapa hari sebelum kegiatan lomba dimulai, para peserta diharuskan

melakukan pendaftaran terlebih dahulu secara langsung di posko kecamatan untuk memilih lomba yang akan di ikuti nantinya.



*Dok. Pembukaan Traditional Day*

Adapun lomba yang dipertandingan dalam kegiatan *Tradisional Day* ini ada tiga yakni : Pertama lomba balap kelereng. Pada umumnya permainan kelereng dimainkan secara bersama-sama dengan membuat lingkaran ditanah dan mengumpulkan kelereng ditengah lingkaran, kemudian masing-masing pemain mengambil giliran dan harus berusaha mengeluarkan kelereng dari lingkaran dengan cara mensentil kelereng sehingga mengenai kelereng yang berada didalam kelingkaran. Namun pada kegiatan *Tradisional Day* permainan yang dipertandingkan ialah balap kelereng yakni para peserta harus berjejer dibelakang garis start dengan mengigit sebuah sendok yang berisi kelereng. Para peserta harus berlomba berjalan menuju botol yang berada digaris finis dengan tetap mempertahankan keseimbangan kelereng pada sendok agar tidak terjatuh, peserta yang lebih dahulu sampai kegaris finis harus berusaha memasukkan kelereng ke mulut botol dan peserta yang berhasil lebih dulu dianggap menang, sedangkan yang gagal memasukkan kelereng kedalam botol harus mengulang lagi dari garis start selama belum diperoleh tiga pemenang.



*Dok. Lomba Balap Kelereng Traditional Day*

Lomba kedua yakni balap karung. Pada mulanya lomba balap karung ada saat belanda menjajah indonesia, karna kemerosotan ekonomi pada saat itu orang indonesia yang miskin dan tidak mampu untuk membeli pakaian sehingga mereka menggunakan karung goni sebagai pengganti dari pakaian. kemudian para misionaris Belanda yang melihatnya memiliki inisiatif untuk mengadakan lomba balap karung disekolah-sekolah yang mereka bangun. Pada kegiatan *Tradisional Day* para peserta yang akan mengikuti lomba balap karung diharuskan berdiri dibelakang garis start dengan posisi sebagian badannya berada didalam karung goni. Yang menjadi titik penentu dari permlombaan ini ialah adu kecepatan dimana peserta yang lebih dulu mencapai garis dengan cara melompat dianggap sebagai pemenangnya.



*Dok. Lomba Balap Karung Traditional Day*

Ketiga lomba makan kerupuk. Sejarawan kuliner dari Universitas Padjadjaran yakni Fadli Rahman mengatakan bahwa kerupuk merupakan salah satu makanan pelengkap andalan bangsa indonesia khususnya pada era 1930an hingga 1940an. Krisis ekonomi yang terjadi pada saat penjajahan Belanda harga kebutuhan pokok meningkat sehingga masyarakat menengah kebawah sulit untuk memperoleh kebutuhan pangan sehingga harus mengkonsumsi makanan dengan harga terjangkau dalam hal ini ialah kerupuk. Pasca kemerdekaan bung Karno mendukung diadakannya perlombaan sebagai selebrasi kemerdekaan dengan diadakannya perlombaan makan kerupuk sebagai penghiburan bagi rakyat indonesia. Dalam kegiatan *Tradisional Day* para peserta lomba makan kerupuk harus beradu cepat menghabiskan kerupuk yang digantung dihadapan peserta oleh panitia pelaksana dan ketinggian disesuaikan atau lebih tinggi dari mulut peserta, posisi tangan wajib ditaruh dibelakang sehingga tidak bisa memegang kerupuk yang dimakan, ketika ada peserta yang memegang kerupuk maka akan di diskualifikasi. Peserta yang menghabiskan kerupuk lebih dahulu dianggap sebagai pemenangnya.



*Dok. Lomba makan kerupuk Traditional Day*

Lomba *Tradisional Day* dimulai setelah pembukaan kegiatan yakni pada pukul 16.00-17.30 WITA. Lomba yang dilaksanakan pada hari pertama yaitu lomba balap kelereng yang terdiri dari dua sesi, yakni sesi pertama khusus laki-laki dan sesi kedua untuk perempuan. Masing-masing setiap sesi diseleksi sampai babak lima besar. Hari minggu lomba dimulai pada pukul 15.30 WITA dimana perlombaan yang dimulai ialah balap kelereng dengan mencari juara tiga besar putra-putri, setelah diperoleh juara maka pertandingan pada lomba balap kelereng telah selesai. Kemudian untuk balap karung dan makan kerupuk perlombaan dilaksanakan serempak. Peserta pada perlombaan balap karung terdiri dari putra dan pada lomba makan kerupuk terdiri dari putri, setelah diperoleh pemenang tiga besar peserta putra dan putri bertukar tempat untuk mengikuti lomba selanjutnya.



*Dok. Peserta Lomba Traditional Day*

Setelah memperoleh peserta yang menduduki tiga besar dimasing-masing lomba, pelaksana kegiatan dalam hal ini peserta KKN-PPL Terpadu angkatan XXI kecamatan Pattallassang mengumumkan hasil lomba sebagai akhir dari rangkaian kegiatan sekaligus penyerahan hadiah kepada para pemenang dimasing-masing lomba yang telah disiapkan sebelumnya oleh pelaksana kegiatan. Setelah penyerahan hadiah maka selanjutnya acara penutupan kegiatan lomba *Tradisional Day* yang kembali dihadiri oleh masyarakat setempat, dan para peserta serta rekan-rekan KKN-PPL UNM Angkatan XXI, kemudian kegiatan *Traditional day* ditutup secara resmin oleh koordinator kecamatan pattallassang seraya menghanturkan ucapan terimakasih kepada masyarakat setempat atas partisipasinya dalam kegiatan.



*Dok. Pemberian hadiah kepada pemenang Lomba Traditional Day*

Dengan berakhirnya kegiatan lomba ini diharapkan mampu memberi banyak pengalaman dan memperoleh banyak pembelajaran serta dapat menghibur bagi masyarakat setempat khususnya para peserta ditengah pandemi COVID-19 melalui lomba permainan tradisional, sebagaimana yang dikemukakan oleh Suryadi 2007, Bermain adalah pengalaman belajar yang berguna untuk anak, sebagai mana makan, minum, bernafas, dan tidur, kegiatan bermain pun sangat penting bagi kesehatan dan kesejahteraan anak. Selain itu kegiatan *Traditional Day* diharapkan menjadi penyebab meningkatnya kesadaran masyarakat khususnya bagi anak-anak untuk senantiasa mempertahankan dan melestarikan pernaian tradisional sebagai upaya menjaga kearifan lokal ditengah melonjaknya kecanggihan tekhnologi dan WABAH COVID-19

## KESIMPULAN & SARAN

Kemajuan teknologi yang terjadi saat ini banyak hal-hal yang berubah, dimana komunikasi dan informasi menjadi kebutuhan bagi setiap orang. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun-temurun. Aktivitas permainan yang

dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak yang dapat dijadikan sebagai sarana belajar. Dimana setiap permainan memiliki nilai edukasi didalamnya. Permainan tradisional seiring dengan perkembangan teknologi mulai tergeser dengan sesuatu yang jauh lebih modern. Permainan modern yang tersedia di *gadget* dianggap lebih menarik dan praktis, yang menimbulkan beberapa pengaruh pada perkembangan karakter anak. Permainan tradisional dapat membuat anak bergerak dan beraktivitas sehingga jauh lebih sehat dan dilakukan bersama-sama dengan teman yang mendorong anak-anak untuk belajar bekerjasama dan saling menghargai.

Permainan modern sendiri, dapat dilakukan dengan mudah sambil bersantai tanpa melakukan aktivitas yang membuat tubuh bergerak sehingga kurangnya aktivitas beradaptasi dan belajar bekerjasama yang didapatkan melalui permainan modern yang menimbulkan kurangnya rasa sosial. Terkhususnya pada masa pandemi saat ini dimana anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dirumah sehingga mengurangi rasa bosan dengan bermain permainan yang berada pada handphone, karna itu permainan tradisional dapat di manfaatkan untuk kegiatan anak-anak selama berada dirumah baik bersama saudara atau keluarga sehingga anak aktif bergerak dalam meningkatkan kesehatan serta meningkatkan imunitas tubuh.

Oleh karena itu, Mahasiswa KKN-PPL Universitas Negeri Makassar angkatan XXI yang berlokasi di Pattallassang mengadakan kegiatan lomba permainan tradisional dengan tema *Tradisional Day*. Lomba *Tradisional Day* ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan sportifitas, kecerdasan intelektual anak, meningkatkan kreatifitas anak, kemampuan bersosialisai serta mampu menghibur anak dari kejenuhan selama dirumah di masa pandemi saat ini. Kegiatan ini terbukti menarik perhatian anak dengan dilihat dari banyaknya jumlah pendaftar disetiap bidang lomba.

Kegiatan ini diharapkan mampu mempertahankan permainan tradisional sebagai kearifan lokal khususnya oleh anak-anak di Kelurahan Sombala Bella dan generasi muda pada umumnya di era digital ini. Eksistensi permainan tradisional diharapkan tetap bisa terjaga dan menjadikan warisan budaya ini tidak ikut terkikis oleh perubahan zaman serta arus modernisasi yang begitu kuat. Maka dari itu dibutuhkan peranan dari orangtua untuk memberikan pengetahuan yang berupa budaya seperti permainan tradisional yang sangat penting dalam pembentukan karakter anak.

Dalam kegiatan Tradisional Day terdapat beberapa kendala atau hal-hal yang tidak diinginkan terjadi sebagai sebuah kekurangan. Salah satunya adalah waktu yang sedikit terlambat di karenakan cuaca yang tidak memungkinkan untuk dilangsungkannya kegiatan.

Diharapkan untuk kedepannya kegiatan semacam ini nantinya lebih memiliki persiapan yang matang dalam mengantisipasi hal-hal diluar kendali. Karena melalui kegiatan ini sebagai edukasi untuk memperkenalkan kepada anak generasi sekarang dalam mempertahankan permainan tradisional yang saat ini sudah jarang kita jumpai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abraham Francis M. 1991. *“Modern Di Dunia Ketiga”*. (Yogyakarta: PT. Mutiara Wacana yoga).
- Echi. 2012. *“Sejarah Lomba Balap Karung”*. <https://phinemo.com/sejarah-lomba-balap-karung-ternyata-bukan-dari-jepang/>. (Diakses pada tanggal 14 desember 2020)
- Fajrianti S. Dkk. 2019. *“Permainan Tradisional Sebagai Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Desa Lerepako Kecamatan Laeya Kabupaten Konawe Selatan”*. Jurnal Kelisanan Sastra dan Budaya. No. 1 Vol. 2. Diakses dari <http://journal.fib.uho.ac.id/index.php/lisani> pada tanggal 05 Desember 2020.
- IndonesiaOne.2010. *“Asal Usul Lomba Makan Kerupuk”*. <http://indonesiaone.org/ternyata-asal-usul-lomba-makan-kerupuk-dan-panjat-pinang-sangat-mengharukan/>. (Diakses pada tanggal 14 Desember 2020).
- Anggita, Gustana Mega, Siti Baetul Mukarramah dan Muhammad Arif Ali. 2018. *“Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa”*. Journal Of Sport Science And Education. No.2, Vol.3. Hal. 56
- Ranala, Abdurrahman. 2018. *“Balap Kelereng dan budaya kuno di Indonesia”*. <https://www.indosport.com/multisport/20180817/balap-kelereng-budaya-kuno-yang-populer-di-indonesia/balap-kelereng> (Diakses pada tanggal 14 desember 2020).
- Sulistiyani, Ani. 2015. *“Permainan Tradisional”*. [https://www.academia.edu/12317906/Makalah\\_Permainan\\_Tradisional\\_Ani\\_Sulistiyani](https://www.academia.edu/12317906/Makalah_Permainan_Tradisional_Ani_Sulistiyani). (Diakses pada tanggal 14 desember 2020).
- Suryadi. 2007. *“Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini”*. (Jakarta : EDSA Mahkota).
- Susanti. 2014. *“Dampak Permainan Tradisional Kelompok Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Siswa Tunarungu”*. [http://repository.upi.edu/15654/10/S\\_PJKR\\_0700153\\_Chapter1.pdf](http://repository.upi.edu/15654/10/S_PJKR_0700153_Chapter1.pdf). (Diakses tanggal 12 Desember 2020)