



PKM permainan tradisional bagi guru sekolah dasar di Kabupaten Takalar

Andi Atssam Mappanyukki¹, Abdul Rahman²
^{1,2}Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar

Abstract. Traditional games as one among the peoples' cultural elements are scattered in various Pencuru archipelago, but nowadays its existence has gradually experienced. Especially for those who currently live in the urban, even some of them can not be recognized by the community in which the game exists. This game provides relaxing effect after a day of children doing activities both in school and at home, in other words able to overcome the saturation of the child. According to Moritz Lazarus, the child played because they needed a refresher or a return of energy used for routine daily activities. This means that playing is a relaxation and recreation activity that makes children feel refreshed. (Tadkiroatun Musfiroh, 2005). The methods used in this activity are lectures and questioning and field practice conducted for three days. This activity is very beneficial for students and Gurur because it is able to give a sense of comfort and relax to participants. The participants realized that this activity was able to provide additional knowledge about traditional games. The advice given with this activity, conducting socialization and similar training in other students and schools in other sub-districts. There is a connection to this community partnership program so that students and teachers can actually practice traditional game skills.

Keywords: tradisional games, archipelago, child

I. PENDAHULUAN

Permainan tradisional sebagai satu di antara unsur kebudayaan bangsa banyak tersebar diberbagai pencuru Nusantara, namun dewasa ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahaan. Terutama bagi mereka yang saat ini tinggal di perkoataan, bahkan beberapa di antaranya sudah tak dapat di kenali lagi oleh masyarakat di mana permainan tersebut ada. Beberapa jenis permainan tradisioal ada pula yang masih dapat bertahan, itu pun disebabkan karena para pelaku permainan tradisional tersebut berada jauh dari jangkauan permainan modern yang lebih menggunakan alat alat canggih. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain diyakini dapat memberika manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak, namun apa sebenarnya yang dimaksud dengan permianan tradisional.

Bermain merupakan proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya. Bermain merupakan cara yang baik bagi anak untuk memperoleh pengetahuan tentang segala sesuatu. Bermain akan menumbuhkan kegiatan anak melakukan eksplorasi, melatih pertumbuhan fisik serta imajinasi, serta memberikan peluang yang luas untuk berintraksi dengan orang dewasa dan teman lainnya, mengembangkan kemampuan berbahasa dan menambah kata-kata, serta membuat belajar yang dilakukan sebagai belajar yang sangat menyenangkan.

Permainan tradisional merupakan suatu aktifitas permianan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, sarat dengan nilai-nilai dan tata nilai kehidupan

masyarkat yang di ajarka secara turun temurun pada satu generesi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini, anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Berdasarkan permasalahan di atas maka pengabdi berinisiatif untuk melakukan kegiatan program kemitra-an masyarakat dengan tema permainan tradisional, yang dapat bermanfaat bagi siswa.

A. Permasalahan Mitra

Permasalahan yang dihadapi guru Sekolah dasar dalam program penerapan Program kemitraan masyarakat (PKM) ini adalah sebagai berikut: (1). Mitra kurang mengetahui manfaat dari permainan tradisional. (2). Guru sekolah dasar dan siswa kurang mengetahui tentang cara bermain permainan tradisional dan efek psikologi yang muncul pada saat bermain.

B. Luaran

Adapun luaran yang diharapkan dari kegiatan ini, adalah: 1.) Meningkatkan pengetahuan peserta guru dan siswa sekolah dasar tentang cara bermain permainan tradisonal. 2.) Meningkatkan pemahaman peserta guru dan siswa sekolah dasar manfaat dari permainan tradisional.



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

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 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan. Ketua Andi Atssam Mappanyukki, S.Or., M.Kes. selama mengabdikan diri sebagai 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: Abdul Rahman, S.Or., M.Pd. adalah tenaga pengajar tetap prodi Ilmu Keolahragaan dan mengajar pada mata kuliah bulutangkis.

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

A. Jadwal Kegiatan

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: Pelaksanaan pembukaan kegiatan ini dilaksanakan pada hari jum'at tanggal 23 Agustus 2019, pukul 08.00 wita yang bertempat di SMA Negeri 7 Takalar dengan jumlah peserta 25 orang. Kegiatan ini dilaksanakan dengan sederhana, yang disaksikan oleh Kepala Sekolah SMA Negeri 7 Takalar.

B. Materi Kegiatan

Dalam pelaksanaan kegiatan setiap peserta diberikan panduan materi teori dan praktek sebagai pegangan, guna menunjang dalam pelaksanaan praktek di lapangan.

1. Modul Teori

Untuk hari pertama meliputi pembukaan acara dan materi awal mengenai penjelasan : a). Ucing Sumput,

Ucing 25, Ucing Beunang, Ucing patung, Cing cong, Ucing Jidar/ucing langkah, Ucing kupu-kupu, Ucing Monyet, Ucing Baledong, Ucing Beh, Ucing Bal, Rerebonan/bebentengan/baren, Sorodot Gaplok, Bancakan, Dam-dam-an dan lain-lain. B). Efek Psikologi yang muncul pada saat melakukan permainan tradisional.

2. Modul Praktek

Untuk materi praktek disediakan dalam bentuk demonstrasi penggunaan peralatan permainan tradisional dengan benar, dari hari kedua sampai hari ketiga, sebagai berikut : Ucing Sumput, Ucing 25, Ucing Beunang, Ucing patung, Cing cong, Ucing Jidar/ucing langkah, Ucing kupu-kupu, Ucing Monyet, Ucing Baledong, Ucing Beh, Ucing Bal, Rerebonan/bebentengan/baren, Sorodot Gaplok, Bancakan, Dam-dam-an dan lain-lain.

III. PEMBAHASAN

Seluruh rangkaian pelaksanaan kegiatan ini sepenuhnya belum maksimal. Peserta yang hadir dalam kegiatan ini terdiri dari berbagai kategori usia. Kegiatan ini dilaksanakan hanya beberapa pertemuan dan dalam bentuk yang sederhana. Materi yang dijelaskan dengan mudah dapat diterima oleh peserta karena peserta sudah mempunyai pengalaman pada saat kecil dulu.

Peserta senantiasa mengajukan pertanyaan dan bercerita tentang pengalaman yang sering mereka alami pada saat kecil dulu. Hal ini menjadikan kegiatan menjadi semarak dengan adanya umpan umpan balik tersebut. Peserta menanyakan hal-hal yang menyangkut permainan tradisional.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pengabdian ini adalah:

1. Pengetahuan dan pemahaman siswa dan guru tentang manfaat dan efek positif yang ditimbulkan dengan permainan tradisional.
2. Keterampilan permainan tradisional oleh guru dan siswa semakin meningkat.