

# Implementation of Community Service in Preserving Traditional Games

Dinda Restya<sup>1</sup>, Mila Thohirotul Ulya<sup>2</sup>, Dewi Anjani<sup>3</sup>, Titin Sunaryati<sup>4</sup>

<sup>1234</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Humaniora, Universitas Pelita Bangsa

e-mail: [dindarestya11300@gmail.com](mailto:dindarestya11300@gmail.com), [milailya6@gmail.com](mailto:milailya6@gmail.com), [dewi.anjani0504@gmail.com](mailto:dewi.anjani0504@gmail.com), [titinsunaryati@gmail.com](mailto:titinsunaryati@gmail.com)

\* Dinda Restya

## ABSTRACT

*This community service program was implemented in Desa Jatireja, Kecamatan Cikarang Timur, Kabupaten Bekasi. The aim of holding this community service is to introduce the heritage of traditional games to children as the nation's future generation in the future. The results of this PKM activity are described through the role of the literacy community in socializing literacy packaged creatively for children through the process of introducing types of traditional games.*

**Keywords:** *Traditional games, community service*

**History Article:** 1 Mei 24

**Incoming articles:** 3 Mei 24

**Revised article:** 12 Mei 23

**Articles accepted:** 13 Mei 24

## I. Introduction

### Situation Analysis

Perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang pesat, baik teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi semua aspek kehidupan. Terlebih lagi pada saat pandemi Covid-19 melanda dan menuntut semua orang untuk selalu update dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. 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.

Dari hasil observasi yang dilakukan, pada saat masa pandemi Covid-19 mengharuskan seluruh lapisan masyarakat untuk melakukan aktivitas atau kegiatan sehari-harinya dari rumah. Hal tersebut membawa perubahan yang cukup signifikan karena membatasi ruang sosial masyarakat. Semua kegiatan dapat dilakukan secara online atau tatap maya melalui media sosial yang dapat diakses melalui gadget masing-masing.

Pengguna gadget tidak hanya dari remaja ataupun orang tua saja, karena anak-anak pun menggunakan gadget untuk kebutuhan sekolah daring. Dari hasil data KPAI penggunaan gadget bagi anak diluar untuk belajar adalah sebanyak 52% untuk chating dan menonton youtube. Hal ini tidak perlu pengawasan dari orang tua, karena anak-anak terlalu fokus pada gadget sehingga minat untuk bermain permainan tradisional mulai meluntur dan tergeserkan dengan adanya media sosial yang kian digemari oleh anak-anak.

Permainan tradisional merujuk pada permainan yang telah ada dan dimainkan oleh masyarakat dalam budaya tertentu selama bertahun-tahun. Mereka sering kali melibatkan unsur-unsur lokal, seperti alat yang dibuat secara tradisional atau aturan yang diwariskan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mempromosikan keterlibatan sosial, kerja tim, dan pembelajaran nilai-nilai budaya yang penting bagi masyarakat di mana permainan tersebut berasal.

Permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain bagi anak. Selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang anak, terdapat juga nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional misalnya kejujuran, kerjasama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin dan masih banyak lagi dimana hal-hal tersebut dapat membangun karakter anak. Selain itu, Permainan tradisional lebih efektif dari kegiatan sehari-hari dalam rangka untuk mengembangkan kontrol objek, kemampuan lokomotor dan keterampilan dasar. Hakimeh Albari dkk, 2009.

Pada dasarnya anak-anak membutuhkan aktivitas fisik yang memadai untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. misalnya, anak menjadi senang, dapat menjalin persahabatan, memperkaya gerak yang dimiliki anak dan dapat belajar keterampilan baru. Hal ini dapat ditemukan dengan melakukan permainan tradisional bersama. Selain dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, juga dapat melestarikan kebudayaan Indonesia.

### **Solutions and Targets**

Dalam mengimplementasikan pengabdian masyarakat untuk mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional dapat dilakukan dengan beberapa cara yang melibatkan partisipasi aktif dari komunitas lokal yang di dukung oleh kerja sama dan kolaborasi *pentahelix*. Dengan kolaborasi dan komitmen yang kuat dari berbagai pihak dalam masyarakat, pengabdian masyarakat dapat menjadi instrumen yang efektif dalam mempromosikan, melestarikan, dan mewariskan permainan tradisional untuk generasi mendatang.

Pengabdian kepada masyarakat ini bertempat di area perumahan yang lebih banyak dihuni oleh para pendatang atau perantau. Hal tersebut memotivasi partisipan untuk menyatukan keberagaman Indonesia melalui permainan tradisional. Selain itu, biasanya anak-anak di sini bermain permainan online bersama yang ada pada gadget nya masing-masing.

Kesadaran masyarakat terhadap penggunaan gadget yang berlebihan belum terlalu optimal. Hal ini menjadi kekhawatiran apabila anak-anak terlalu terbuai akan media sosial dan melupakan nilai-nilai kebudayaan.

Untuk mencapai kondisi masyarakat yang masih peduli oleh kebudayaan, maka diperlukan adanya sebuah komunitas yang mendukung. Sebagai solusi yang diberikan, Perpustakaan Liliana Cikarang Timur membuat sebuah festival permainan tradisional. Semua pengunjung yang datang dapat mencoba permainan tradisional

### Implementation Method

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui pendekatan modal sosial oleh para komunitas yang ada di Kabupaten Bekasi untuk bekerjasama dalam mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional kepada anak-anak sebagai pewaris kebudayaan di masa yang akan datang. Modal sosial yang dimaksud adalah sebagai metode pelaksanaan yang dapat diamati dalam pembentukan dan penguatan kelembagaan masyarakat lokal untuk menyadari hal-hal yang menjadi warisan budaya dengan melalui tahapan observasi, wawancara, menjalin kerjasama, sosialisasi, dan praktik bersama.

## II. Results and Discussion

Kegiatan PKM ini dilaksanakan oleh Perpustakaan Liliana Cikarang Timur dan didukung oleh partisipasi Komunitas Forum Taman Bacaan Masyarakat Kabupaten Bekasi dan beberapa mahasiswa.

Kegiatan pengabdian ini sebagai perwujudan tanggung jawab dalam melestarikan permainan tradisional. Kegiatan ini tentunya akan menambah wawasan untuk anak-anak sekaligus meningkatkan kesadaran para orang tua untuk tidak membiarkan anak-anak bermain gadget. Tahapan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Ada empat pendekatan yang dilakukan dalam mengimplementasikan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh para komunitas di Desa Jatireja, Kecamatan Cikarang Timur, Kabupaten Bekasi, yaitu :



*Gambar 1.1*

### 1. Pengorganisasian Acara

Mengadakan acara untuk mempromosikan permainan tradisional dapat meningkatkan minat masyarakat terhadap permainan tersebut. Ini juga memberikan kesempatan bagi generasi muda untuk belajar dan berpartisipasi dalam permainan tradisional.

### 2. Pendidikan dan Pelatihan



*Gambar 1.2*

Mengadakan workshop yang bertujuan untuk mengajarkan peraturan dan teknik permainan tradisional kepada generasi muda adalah langkah penting dalam melestarikan warisan budaya ini.

### 3. Praktik Materi



Gambar 1.3

Mengajak masyarakat untuk menggunakan permainan tradisional tersebut agar masyarakat mengetahui nilai-nilai budayanya kepada masyarakat luas dapat membantu meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang pentingnya melestarikan permainan tradisional.

### 4. Pembuatan Taman Bacaan Masyarakat (TBM)

Taman Baca Masyarakat merupakan simbol kepedulian individu maupun masyarakat terhadap pentingnya penyediaan bahan bacaan serta sarana informasi bagi masyarakat (Lestari dan Lydia, 2015:5).

Membangun Taman Bacaan Masyarakat (TBM) sebagai sarana ruang bermain untuk mendorong masyarakat untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan tersebut. Hal ini juga menciptakan ruang bagi komunitas untuk berkumpul dan berinteraksi secara positif.

## III. Conclusion

Program pengabdian kepada masyarakat ini menyimpulkan bahwa peran komunitas lokal dapat digunakan sebagai agent dalam memelihara dan melestarikan permainan tradisional kepada generasi penerus bangsa. Proses pengenalan permainan tradisional kepada anak dilakukan dengan empat cara, yaitu : Membuat dan mengorganisasikan sebuah acara untuk pengenalan, mengadakan workshop, melakukan praktik materi, dan juga membuat sebuah sarana berupa Taman Bacaan Masyarakat sebagai ruang dalam mengimplementasikan pengabdian kepada masyarakat ini.

## IV. Reference

- Kala, Adriani, dkk. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva, *JPM : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Institut Teknologi dan Bisnis Asia Malang*, 2(2), 91-102
- Sa'ban, LAzhar, dkk. (2021). Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat Dalam Perbaikan Sanitasi Lingkungan, *DINAMISIA : Jurnal Pngabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 10-16. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i1.4365>
- MR, M. Husein. (2021). Luntarnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1-15.
- Yudiwinata, Hikmah Prisia. Handoyo, Pambudi. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya Perkembangan Anak, *Paradigma*, 2(3).
- Misriyani, M. Mulyono, Sengkowo Edy. (2019). Pengelolaan Taman Bacaan Masyarakat. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 3 (2), 160-172

- Saepudin, Asep. Mentari, Bunga Nisa. (2016). Menumbuhkan Minat Baca Masyarakat Melalui Taman Bacaan Masyarakat Berbasis Teknologi Informasi. *Kwangsaan Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4 (1), 43-54
- Himawan, Didik. dkk (2023). Pemberdayaan Anak-Anak Di Desa Jambe Kecamatan Kertasemaya Kabupaten Indramayu. *Diplomasi Jurnal Demokrasi, Pemerintahan dan Pemberdayaan Masyarakat* 1 (1), <https://doi.org/10.61166/dpl.v1i1.9>
- Permatasari, Nabilah Dinda. Nawangsari, Ertien Rining. (2022). Pemberdayaan Anak Jalanan Oleh Komunitas “Save Street Child” di Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Sosial Ekonomi dan Humaniora*, 8 (3), 403-409
- Cendana, Herliana and Suryana, Dadan. (2022). *Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (2). 771-778
- Hasanah, Uswatun. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5 (1), 717-733