
Pelatihan Permainan Tradisional Bagi Mahasiswa Olahraga*Traditional Game Training for Sports Students*

Achmad Afandi^{1*}, Winarno¹, Suryansah², Isro Ani Widayati³, Hadi Sugiyanto³, Rizka Hadiwiyan⁴

¹Fakultas Eksakta dan Keolahragaan Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Insan Budi Utomo Malang, Indonesia

²Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Olahraga, Universitas Hamzanwadi, Indonesia

³Fakultas Ilmu Administrasi, Program Studi Adminitrasi Bisnis, Universitas Dr. Soetomo, Indonesia

⁴Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, UPN “Veteran” Jawa Timur, Indonesia

*Email penulis: achmad_afandi@budiutomomalang.ac.id, winarno241@gmail.com, suryansahm.pd@gmail.com, isroani@yahoo.co.id, hadi.sugiyanto@unitomo.ac.id, rizkahadiwiyan@upnjatim.ac.id,

Alamat Kampus: Jl. Simpang Arjuno No 14 B Malang
Korespondensi penulis: achmad_afandi@uibu.ac.id

Article History:

Received: Oktober 30, 2024;

Revised: November 30, 2024;

Accepted: Desember 25, 2024;

Published: Desember 30, 2024;

Keywords: Training, Traditional Games, Sports Students

Abstract: *The purpose of this community service is to assist students in introducing various traditional games and preserving traditional games during their teaching practice in schools. Through sports students, it is hoped that various traditional games can be introduced during teaching practice in schools. One example is the dam-dam game, which is expected to reduce children's tendency to play online games and enhance their creativity by utilizing readily available materials. This community service activity is motivated by several issues, namely (1) the lack of students' knowledge about traditional games and (2) the tendency of students to spend more time playing online games, which impacts their social interactions. For example, students often tend to be more focused on their gadgets when being spoken to. This activity is conducted at the University of Insan Budi Utomo Malang in the city of Malang. The process of implementing this community service activity includes (1) problem identification; (2) needs analysis; (3) design and mentoring; (4) implementation of guidance; (5) monitoring and evaluation of activity results; and (6) reporting and follow-up. Lectures, demonstrations, and training are the methods of this community service. Based on the questionnaire given to 30 participants, 20 people stated that the activity was good, and 10 others stated that it was very good.*

Abstrak

Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah membantu mahasiswa agar pada saat praktek di sekolah ketika kegiatan mengajar siswa, mahasiswa dapat memperkenalkan berbagai macam permainan tradisional serta dapat melestarikan permainan tradisional. Melalui mahasiswa olahraga, diharapkan dapat memperkenalkan berbagai macam permainan tradisional saat praktek mengajar di sekolah. Salah satunya, melalui permainan dam-daman, diharapkan dapat mengurangi kecenderungan anak untuk bermain game online dan meningkatkan kreativitas mereka dengan memanfaatkan bahan-bahan di sekitar. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilatarbelakangi oleh beberapa masalah, yaitu (1) kurangnya pengetahuan mahasiswa tentang permainan tradisional dan (2) kecenderungan siswa untuk lebih banyak bermain game online, yang berdampak pada interaksi sosial mereka. Contohnya, siswa seringkali lebih sibuk dengan gawai saat diajak berbicara. Kegiatan ini dilakukan di kampus Universitas Insan Budi Utomo Malang di kota Malang. Proses pelaksanaan kegiatan pengabdian ini meliputi (1) identifikasi masalah; (2) analisis kebutuhan; (3) desain dan pendampingan pembinaan; (4) pelaksanaan bimbingan; (5) pengawasan dan pengamatan hasil kegiatan; dan (6) pelaporan dan tindak lanjut. Ceramah, demonstrasi, dan pelatihan adalah cara pengabdian masyarakat ini. Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan

kepada 30 peserta, 20 orang menyatakan bahwa kegiatan ini baik, dan 10 orang lainnya menyatakan sangat baik.

Kata Kunci: Pelatihan, Permainan Tradisional, Mahasiswa Olahraga

1. PENDAHULUAN

Potensi sumber daya alam di Indonesia ini sangat besar dan berlimpa. Kaya akan budaya dan adat istiadat. Indonesia juga memiliki berbagai macam permainan tradisional (Yudiwinata, 2014). Di zaman dahulu anak selalu melakukan aktivitas dengan bermain olahraga tradisional baik disekolah maupun di rumah (Widyastuti et al., 2020). Karena aktivitas olahraga melalui permainan olahraga tradisional (Vardani & Astutik, 2020). Anak-anak dizaman dahulu kebugaran dan Kesehatan mereka rata-rata sangat bagus (Sari et al., 2019). Dan didalam permainan tradisional ini banyak nilai-nilai norma dan kebaikan yang dimunculkan antarlain: nilai kebersamaan, Kerjasama, percaya diri, kejujuran, sportif dan nilai kerohanian yakni spiritual(Saputra & Ekawati, 2017) .

Pada era moderen ini banyak permainan berbasis online dan hanya dilakukan dengan tangan dan dirumah biaya untuk melakukan permainan ini juga mahal dibandingkan dengan permainan tradisional yang kebanyakan diambil Cuma-Cuma gratis dari alam (Rahmat & Mirnawati, 2021). Permainan moderen seperti game online ini banyak negatifnya dibandingkan positifnya bagi anak-anak antara lain (Qomariah & Hamidah, 2022). Terlalu berindividu, kurang bersosialisasi dengan dunia luar, Kesehatan tubuh terganggu seperti syaraf, penglihatan mata memburuk, terjadinya obesitas, kurangnya aktivitas gerak yang mengakibatkan tubuh anak sekarang rentang mengalami mudah terserang penyakit (Pratama et al., 2021). Emosi anak-anak tidak terkontrol (Mangolo et al., 2024).

Universitas Insan Budi Utomo Malang adalah Lembaga Pendidikan resmi yang mencetak calon guru-guru yang berkualitas (Kamarubiani et al., 2023). Pembelajaran diadakan perkuliahan dan pelatihan mengenai Sejarah dan peraturan permainan tradisional dan di dalam perkuliahan ini banyak sekali dijumpai asal usul mahasiswa dari berbagai suku dan daerah masing-masing sehingga kita bisa bertukar dan saling mempelajari permainan tradisional yang mungkin bisa berbeda anatara satu dengan yang lainnya (Hidayatullah et al., 2023). Dengan pelatihan beberapa permainan tradisional ini diharapkan saat mereka bertugas didalam praktek belajar mengajar didaerahnya tersebut dapat memperkenalkan berbagai macam permainan tradisional (Fauzi et al., 2022). Agar permainan tradisional ini tetap terjaga dan kebugaran serta Kesehatan anak-anak Indonesia ini dapat membaik (Efianti et al., 2018). Serta mengguragi anak-anak yang kecanduan bermain hp (Bete & Ingunau, 2021).

2. METODE

Jumlah peserta dalam program pengabdian hibah penerapan IPTEKS Pelatihan Peraturan Permainan Tradisional Bagi Mahasiswa Pendidikan Olahraga di Universitas Insan Budi Utomo Malang adalah 30 orang, dan kegiatan pelatihan dilakukan dalam tiga tahap:

1. Metode Ceramah: Materi yang berkaitan dengan permainan olahraga tradisional disampaikan melalui ceramah dengan gambar.
2. Metode Demonstrasi: Materi disampaikan melalui praktik permainan olahraga tradisional.
3. Metode Pelatihan: Pengabdian kepada masyarakat program kemitraan perguruan tinggi dilakukan dalam beberapa tahap. Sebagai contoh, tahap perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan dilakukan.

Rancangan Evaluasi

Evaluasi program pengabdian ini dilakukan melalui evaluasi dan refleksi oleh dosen yang ahli dalam bidang mereka, serta pengumpulan kesan dan pesan dari peserta setelah kegiatan pengabdian (Asyura et al., 2023). Kegiatan dievaluasi selama proses pelatihan. Ini terjadi baik saat materi teori maupun praktek diberikan. Pada tahap teori, evaluasi dilakukan dengan model tanya jawab dan diskusi dengan peserta pelatihan saat materi tidak jelas. Tahap praktek diakhiri dengan tes pengetahuan.

Artobatama (2018) menyatakan bahwa keberhasilan pelatihan dinilai dari dua komponen: aspek teori (pengetahuan) dan aspek keterampilan. Kriteria keberhasilan dari aspek teori adalah bahwa peserta pelatihan dapat bermain beberapa permainan tradisional di bawah bimbingan instruktur dan pakar permainan tradisional yang terlibat dalam program (Arini et al., 2024).

Tabel 1 menunjukkan instrumen kriteria penilaian praktek. Selanjutnya, manfaat yang diperoleh mahasiswa dari pelatihan (respon peserta) dapat dihitung dengan menggunakan instrumen yang dibuat oleh dosen dan praktisi olahraga tradisional.

Tabel 1. Instrumen Kriteria Penilaian Praktek

No	Skema yang dinilai	Indikator	Rubrik Penilaian				
			5	4	3	2	1
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	awalan	Persiapan alat praktik, sarana dan prasarana					
2.	kegiatan	Kemampuan untuk menyampaikan materi menunjukkan olahraga tradisional					
		Kecepatan proses					
3	Hasil	Anak-anak dapat berpartisipasi dalam permainan olahraga tradisional.					

Keterangan:

(5) SB adalah Sangat Baik, (4) B adalah Baik, (3) CB adalah Cukup Baik, (2) KB adalah Kurang Baik, dan (1) TB adalah Tidak Baik.

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Skor	Nilai	Kategori
$X > 4,21$	A	Sangat Baik
$3,40 < X \leq 4,21$	B	Baik
$2,60 < X \leq 3,40$	C	Cukup Baik
$1,79 < X \leq 2,60$	D	Kurang Baik
$X \leq 1,79$	E	Tidak Baik

Untuk menghitung prosentase, gunakan rumus berikut: $P = f/n \times 100$, di mana f adalah frekuensi subjek, dan n adalah jumlah keseluruhan. Prosentase hasil subjek uji coba disebut P.

Tabel 3. Menunjukkan alat yang digunakan untuk mengevaluasi tanggapan peserta terhadap kegiatan pelatihan.

No	Kegiatan Peserta	AB	B	CB	KB
1	kegiatan bagi individu				
2	kegiatan bagimahasiswa Penjas				
3	kegiatan bagi masyarakat				
4	wawasan permainan Tradisional				
5	Mempraktekan permainan Tradisional				

(AB (Amat Bermanfaat) = (3) B (Bermanfaat) = (2) CB (Cukup Bermanfaat) = (1) KB (Kurang Bermanfaat).

Tabel 4 Kriteria Penilaian

Nilai	Kategori
3,34 - 4	Sangat Bermanfaat
2,34 - 3,33	Bermanfaat
1,66 - 2,33	Cukup Bermanfaat
1-1,65	Kurang Bermanfaat
3,34 - 4	Sangat Bermanfaat

3. HASIL

Kegiatan pengabdian yang diadakan pada tanggal 13–14 Agustus 2024 berlangsung dengan baik. Sekitar 90 persen peserta yang diundang dari 30 mahasiswa hadir. program PKM ini hanya dibatasi 2 kelas saja. Pelatihan ini diikuti tidak semua kelas akan tetapi terbatas saja pemahaman dan pemahaman tentang cara permainan tradisional bekerja sebagai mana mahasiswa mendapatkan bekal untuk dikemudian hari saat mengajar disekolah nanti saat

praktek kerja mengajar disekolah dan saat mengajar menjadi guru disekolah sudah tentu terbiasa. diharapkan untuk kreatif dan terus melakukan inovasi dalam metode permainan tradisional untuk mengajar siswa. Kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian ini meliputi:

1. Tahap Persiapan

Tim pengabdian membuat modul yang akan diberikan kepada peserta agar dapat membaca atau memahami tentang permainan tradisional selama PKM (Ansori, 2024). Beberapa permainan tradisional, seperti dam daman, dakon, hadang, atau "gobak Sodor", dan boi-boian, akan dijelaskan oleh narasumber selama pembahasan modul, dimana permainan ini perlu dilestarikakan dan disebarluaskan (Amin et al., 2024).

2. Tahap pelaksanaan Materi

Tim pengabdian mengundang narasumber untuk menjelaskan permainan tradisional kepada pada tahap pelaksanaan. mahasiswa olahraga (Kurniawan et al., 2022).

a. Dam-daman

Materi permainan dam-daman ini dipaparkan oleh narasumber Irwansyah M.Pd. dimana narasumber membahas tentang sejarah, asal-usul, dan cara permainan dam-daman dimainkan, serta aturan perlombaan.



Gambar 1 permainan dam-daman

b. Dakon:

Aniis Wayan, yang dipandu oleh Andi Syaiful, menyampaikan materi tentang permainan dakon, termasuk sejarahnya, asal-usulnya, bagaimana permainan dimulai, dan aturan perlombaan.



Gambar 2 permainan dakon

c. materi permainan

Muhaemin, yang dipandu oleh Dimas, menyampaikan materi tentang permainan hadang atau "gobak sodor". Narasumber membahas sejarah permainan, asal-usulnya, cara permainan dimainkan, dan aturan perlombaan.



Gambar 3 permainan gobak sodor

d. boi-boian

Dengan dipandu oleh Dani, beberapa narasumber berbagi informasi tentang permainan boi-boian, termasuk sejarahnya, asal-usulnya, cara bermain, dan aturan perlombaan.



Gambar 4 Permainan boi-boian

e. kegiatan Praktek

Pada tahap pelaksanaan praktek beberapa mahasiswa langsung membawa mahasiswa ketempat pengabdian dilaksanakan sehingga siswa-siswi tersebut dapat mempraktekkan langsung permainan tradisional di universitas Insan Budi Utomo Malang yang sudah di paparkan kepada para mahasiswa Pendidikan olahraga.



Gambar 5 kegiatan sosialisasi permainan tradisional

3. Evaluasi

Evaluasi hasil, yang dilakukan untuk mengevaluasi perubahan, terutama pemahaman permainan tradisional (Abidin et al., 2024). Hasil pengetahuan, kegiatan tanya jawab, dan praktek yang dilakukan oleh siswa pendidikan olahraga adalah indikator keberhasilan kegiatan ini. (A'ini et al., 2022).

Tabel. 5 Rekapitulasi penilain dengan kategori

No	Kategori	Jumlah Peserta
1	Sangat Baik	10
2	Baik	20
3	Cukup Baik	0
4	Kurang Baik	0
5	Tidak Baik	0
Jumlah		30

4. DISKUSI

Hasil dari pelaksanaan PKM menunjukkan bahwa mahasiswa penjas sangat antusias untuk mengikuti pelatihan permainan tradisional untuk memastikan bahwa permainan tradisional tetap ada di sekolah dan di masyarakat. Dari 32 guru yang diundang, 30 guru menghadiri kegiatan PKM dengan tema pelatihan permainan tradisional. Hasil penilaian berdasarkan indikator menunjukkan bahwa mahasiswa penjas sangat antusias untuk mengikuti pelatihan ini.

5. KESIMPULAN

Hasil dari pelaksanaan program pelatihan permainan tradisional bagi mahasiswa adalah bahwa PKM ini berhasil memberikan penjelasan kepada peserta, yang berarti siswa dan mahasiswi dapat bermain permainan tradisional dengan baik. Karena kerjasama yang baik antara pelaksana PKM di Universitas Insan Budi Utomo Malang, tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan program dapat diatasi dengan baik. Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk berpartisipasi dalam berbagai permainan tradisional. Untuk melanjutkan program ini dan melestarikan permainan tradisional yang semakin ditinggalkan, diperlukan program lanjutan di kelas lain. Ini juga akan memungkinkan tim pengabdian untuk terus mengembangkan program ini untuk mempertahankan warisan budaya lokal.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kami mengucapkan terima kasih bagi Universitas Insan Budi Utomo Malang yang telah memberikan izin Pengabdian Tahun 2023.

DAFTAR REFERENSI

- Abidin, D., Budiman, I. A., & Lestari, D. (2024). ETNOGRAFI PERMAINAN TRADISIONAL LARI BALOK DI DESA RIDOMANAH. *DEVOSI*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.33558/devosi.v5i2.9948>
- A'ini, Z. F., Soenarno, S. M., & Alfy, Z. R. (2022). TOT Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Kepada Guru PAUD di Jakarta Timur. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Biologi Dan Sains*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.30998/jpmbio.v1i2.1385>
- Amin, N., Nilawati, I., & Wening, D. K. (2024). Pelatihan Penggunaan Alat Permainan Tradisional dan Pengolahan Hasil Tanaman Fungsional Bagi Masyarakat sebagai Upaya Pengembangan Sports Ekowisata di Wisata Jatipohon Indah. *INDONESIAN JOURNAL OF COMMUNITY EMPOWERMENT (IJCE)*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.35473/ijce.v6i2.3421>
- Ansori, Y. Z. (2024). Pelatihan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Upaya Peningkatan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini di RA Siti Khadijah Blok Babakan Waru Desa Karyamukti. *SANISKALA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 9–14. <https://doi.org/10.31949/jsk.v2i1.11107>
- Arini, N. P. S., Anadhi, I. M. G., & Putra, I. B. K. S. (2024). Pengenalan Permainan Tradisional Bali Dolanan Bagi Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 7(1), 116–126. [https://doi.org/10.25299/ge.2024.vol7\(1\).17242](https://doi.org/10.25299/ge.2024.vol7(1).17242)
- Artobatama, I. (2018). Pembelajaran Stem Berbasis Outbound Permainan Tradisional. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15099>
- Asyura, I., Supriadi, I., Jannah, R., Maarif, M., Linda, L., Munawar, B., & Kamali, A. S. (2023). Pelatihan Permainan Tradisional Sunda Manda Sebagai Media Etnomatematika Dan Motorik AUD. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 78–85.
- Bete, D. E. M. T., & Ingunau, T. M. E. (2021). Permainan Tradisional Tali Merdeka dapat Meningkatkan Jarak Capaian Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4420379>
- Efianti, H., Hendrawijaya, A. T., & Imsiyah, N. (2018). Peran Pelatihan Tari Terhadap Pelestarian Permainan Tradisional Di Yayasan Untukmu Si Kecil (USK): Rumah Belajar Dan Rumah Bermain Jember. *Learning Community: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.19184/jlc.v2i1.8090>
- Fauzi, A. R., Octaviani, D., & Yukha, E. M. (2022). Inventarisasi Permainan Tradisional Sebagai Media Perkembangan Nilai Karakter pada Anak SD/MI. *Jurnal Inovasi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (JIPMI)*, 1(1), Article 1.

- Hidayatullah, T., Supriadi, I., Suardi, D., Jannah, R., Purkon, M., Ajiji, A., & Nurharistiana, N. (2023). Pelatihan Permainan Tradisional Gobagsodor Dengan Menerapkan Nilai Sosial Budaya Pada Anak SD Citeureup 1. *Sejahtera: Jurnal Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.58192/sejahtera.v2i3.1295>
- Kamarubiani, N., Sukmana, C., Ardiwinata, J. S., & Saripah, I. (2023). Perencanaan pelatihan permainan tradisional berbasis pendidikan karakter bagi tutor pendidikan kesetaraan di PKBM Se-Bandung Raya. *Abdimas Siliwangi*, 6(2), 455–464. <https://doi.org/10.22460/as.v6i2.17587>
- Kurniawan, H., Gustientiedina, Desnelita, Y., & Gusrianty. (2022). Implementasi Metode Fuzzy Logic Untuk Aplikasi Diagnosa Penyakit Pencernaan Manusia. *Indonesian Journal of Computer Science*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.33022/ijcs.v11i1.3035>
- Mangolo, E. W., M, I. A. M., Marsuki, M., Syaiful, A., & Cs, A. (2024). Pelatihan Permainan Tradisional Bagi Guru Penjas Kota Jayapura. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negeri*, 2(1), 75–86. <https://doi.org/10.61132/ardhi.v2i1.129>
- Pratama, M. A. R. P., Usra, M., Sumarni, S., Iyakrus, I., & Bayu, W. I. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kecepatan dan Kelincahan. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.15294/jsce.v6i2.48306>
- Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). MENGGALI MANFAAT PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR: KONTEKS ANAK USIA DINI. *Jendela PLS*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.37058/jpls.v7i1.4506>
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2021). Manajemen Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Keterampilan Orang Tua Anak Usia Dini. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 1(4), Article 4. <https://doi.org/10.37905/dikmas.1.4.137-142.2021>
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN DASAR ANAK: Nofrans Eka Saputra, Yun Nina Ekawati. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.22437/jpj.v2i2.4796>
- Sari, C. K., Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Khaimudin, R. N. L. H., Fijatullah, R. N., & Nisa', E. U. (2019). Pemanfaatan permainan tradisional untuk media pembelajaran: Congklak bilangan sebagai inovasi pembelajaran matematika sekolah dasar. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(1), Article 1. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v15i1.915>
- Vardani, E. N. A., & Astutik, I. (2020). PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA EDUKATIF DI SDN KARANGREJO 02 JEMBER. *Empowering: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(0), Article 0.

<https://doi.org/10.32528/emp.v4i0.3271>

Widyastuti, I., Savitri, A. M., Tyas, D. A. P., Nistiani, S., & Zuliyanti, Z. (2020). Optimalisasi Sekolah Permainan Tradisional Sebagai Wahana Pendidikan Karakter. *Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.15294/panjar.v2i2.41309>

Yudiwinata, H. P. (2014). PERMAINAN TRADISIONAL DALAM BUDAYA DAN PERKEMBANGAN ANAK. *Paradigma*, 2(3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/9088>