

LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



UPAYA PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA DAN PENANAMAN NILAI KARAKTER

TIM PENGUSUL

Ketua	: Vigi Indah, M.Pd.	NIDN. 1013129002
Anggota	: 1. Elfera Rizky, M.Pd.	NIDN. 1016069301
	2. Sumianto, M.Pd	NIDN. 1012028203
	3. Muhammad Arif Abdillah	NIM. 2185201015
	4. Wulan Astari	NIM. 2185201055

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN REKREASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
SEMESTER GANJIL
TAHUN AJARAN. 2023 - 2024**

FORMULIR USULAN PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI

1. Judul Pengabdian : Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter
2. Integrasi PKM pada MK : Permainan Rakyat/Olahraga Rakyat
3. Ketua : Vigi Indah Permatha Sari M.Pd
NIP/NIDN : 1013129002
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Program Studi : S1 Penjaskesrek
No. Telp/Hp : 0822 6847 9160
e-mail : vigiindahps13@gmail.com
Mata Kuliah yang diampu : Permainan Rakyat/Olahraga Rakyat
1. Anggota Dosen /NIP/NIDN/Prodi
- a. Lilfera Rizky, M.Pd / 1016069301
b. Sumiarto M.Pd / 1012028203
2. Anggota Mahasiswa/NTM/Prodi
- a. Muhammad Arif Abdillah / 2185201015
b. Wulan Astari / 2185201055
4. Mitra Pengabdian : Prodi S1 Penjaskesrek Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
5. Lokasi Pengabdian : Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
6. Biaya Usulan : Rp. 6090.000

Pekalongan, 09 Januari 2024

Mengetahui,
Ketua Prodi

(Iska Noviardiana M.Pd)
096542166

Ketun Pelaksana

(Vigi Indah M.Pd)
096542179

Mengetahui,
Ketua LPPM

(Dr. Muzar Indra D., M.Pd.)
Nip.17.96542108

HALAMAN PENGESAHAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

1. Judul Pengabdian : Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter
2. Integrsi PKM pada MK : Permainan Rakyat/Olahraga Rakyat
3. Ketua Pengabdian
 - a. Nama Lengkap : Vigi Indah Permatha Sri M.Pd
 - b. NIP/NIDN : 1013129002
 - c. Jabatan : Penma/IIIb
 - d. Fungsional : Asisten Ahli
 - e. Program Studi : S1 Penjaskrek
 - f. No. Telp/Hp : 0822 6847 9160
 - g. e-mail : vigiindahps13@gmail.com
- Anggota (1)
 - a. Nama Lengkap : Elfera Rizky M.Pd
 - b. NIDN/NIP : 1016069304
 - c. Program Studi : S1 Penjaskrek
- Anggota (2)
 - a. Nama Lengkap : Sumianto M.Pd / 1012028203
 - b. NIDN/NIP : 1012028203
 - c. Program Studi : S1 PGSD
4. Mitra Pengabdian : Prodi S1 Penjaskrek Universitas Pahlawan Tuanku Lambusi
5. Biaya Usulan : Rp. 6.050.000

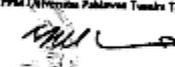
Pakumbuhu, 09 Januari 2024

Mengabdi
Dinas Pendidikan, Kebudayaan dan Ilmu Pengetahuan

Dr. Namsalga, M.Pd
NIP/NIK. 096 542 104

Ketua Pelaksana


(Vigi Indah M.Pd)
096542179

Mengabdi
Ketua (PKM) Universitas Pahlawan Tuanku Lambusi

Dr. Namsalga, M.Pd
NIP/NIK. 096 542 104

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Pengabdian : UPAYA PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA DAN PENANAMAN NILAI KARAKTER
2. Tim Pengabdian : Dosen Prodi S1 Penjaskesrek Dan PGSD

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Program Studi
1.	Vigi Indah, M.Pd	Ketua	Bolabasket dan permainan rakyat	S1 Penjas kesrek
2.	Elfera Rizky., M.Pd.	Anggota 1	futsal	S1 Penjas kesrek
3.	Sumianto, M.Pd	Anggota 2	Pendidikan Dasar	S1 PGSD

3. Objek Pengabdian penciptaan (jenis material yang akan diteliti dan segi pengabdian): memberikan materi secara langsung kepada mahasiswa-wi terkait dengan permainan tradisional dimana sebelum memulai kegiatan diawali dengan Nembang Pangkur agar semangat dilakukan.

4. Masa Pelaksanaan

Mulai : bulan September tahun 2023

Berakhir : bulan Januari tahun 2024

5. Lokasi Pengabdian (lab/lapangan)

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

7. Instansi lain yang terlibat (jika ada, dan uraikan apa kontribusinya)

Tidak ada

8. Skala perubahan dan peningkatan kapasitas sosial kemasyarakatan dan atau pendidikan yang ditargetkan
9. Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran (tuliskan nama terbitan berkala ilmiah internasional bereputasi, nasional terakreditasi, atau nasional tidak terakreditasi dan tahun rencana publikasi)

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	v
Halaman Pengesahan	ii
Identitas dan Uraian Umum	iii
Ringkasan	v
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Analisis Situasi	1
1.2. Permasalahan Mitra	4
BAB 2 SOLUSI DAN TARGET LUARAN	5
2.1. Solusi yang Ditawarkan.....	5
2.2. Luaran.....	5
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	7
3.1. Mekanisme Pelaksanaan Kegiatan	7
BAB 4 KELAYAKAN KEPAKARAN	11
4.1. Kinerja LPM Universitas Pahlawan	11
4.2. Kelayakan Tim Pengusul.....	12
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN	13
BAB 6 PENUTUP	16
REFERENSI	17
Lampiran 1 Biodata Ketua Tim Pelaksana dan Anggota	20
Lampiran 2 SPT.....	31
Lampiran 3 Daftar Hadir	32
Lampiran 4 Berita Acara	33
Lampiran 5 Lokasi PKM	34
Lampiran 6 Dokumentasi	35

RINGKASAN

Pengabdian dilaksanakan di Bangkinang. Kegiatan utamanya adalah membentuk karakter mahasiswa/wi dan bermain bersama permainan tradisional yang kurang diminati oleh mahasiswa/wi saat ini. Kegiatan bermain permainan tradisional dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter pada mahasiswa/wi seperti : nilai kejujuran, sportif tinggi dalam bermain, kerja sama tim. Kegiatan ini sebagai langkah kecil untuk melestarikan budaya Indonesia karena membiasakan mahasiswa/wi untuk bermain bersama melalui permainan tradisional yang ada di daerahnya. Program kerja ini meliputi 2 kegiatan yaitu dengan sosialisasi pengenalan permainan tradisional dan serunya bermain bersama. Kegiatan ini sangat didukung oleh mahasiswa/wi universitas pahlawan tuanku tambusai khususnya prodi s1 penjaskesrek semester 5. Metode yang digunakan yaitu 1) perencanaan 2) tahap pelaksanaan berupa presentasi, diskusi dan praktik, 3). Evaluasi kegiatan.

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasi

Di Indonesia permainan tradisional menjadi ciri khas bagi kebudayaan setempat. Kekayaan budaya di Indonesia dilahirkan melalui proses pewarisan kebudayaan dari generasi ke generasi yang dilakukan secara lisan maupun perilaku. Diantara permainan yang ada, terdapat bentuk permainan yang mengandung edukasi di dalamnya. Permainan tradisional menjadi media pembelajaran yang edukatif bersifat natural yang tumbuh dan berkembang sejak lama dengan menghubungkan secara sinergis antara akar kebudayaan dan alam. Namun demikian di masa pandemi Covid-19 saat ini, perubahan terjadi di semua sektor baik ekonomi maupun pendidikan. Proses pembelajaran daring terbukti menimbulkan berbagai masalah, antara lain: 1) rasa jenuh karena tidak bebas bertemu teman, 2) rasa tertekan karena tidak mampu menyelesaikan tugas sekolah serta sering kena marah orang tua, dan masih banyak permasalahan yang timbul.

Bagi anak, umumnya bermain dengan handphone merupakan solusi utama untuk mengatasi permasalahan yang di alami. Sebagian besar anak – anak menggunakan handphone untuk bermain game dari pada menggunakan untuk hal lain. Sehingga penggunaan handphone pada anak memerlukan pengawasan dari orang tua (Bektiarso et al, 2021). Saat ini permainan tradisional kian terpinggirkan sebagai konsekuensi kemajuan teknologi sehingga generasi muda lebih menggandrungi permainan modern yang berbasis pada gadget seperti game online. Permainan tradisional menjadi ciri khas di setiap wilayah Indonesia. Namun, tantangan saat ini dari permainan tradisional di Indonesia, khususnya yang ada di Jawa Barat secara eksternal adalah tergerusnya eksistensi permainan tradisional oleh efek dari globalisasi budaya dan kemajuan teknologi. Anak-anak lebih menikmati permainan yang berbasis pada gawai atau digital dibandingkan dengan permainan tradisional yang berbasis pada penggunaan alat-alat yang disediakan alam. Secara internal, terbatasnya perkembangan dari permainan tradisional ini disebabkan oleh minimnya media dan sumber referensi. Selain itu, terbatasnya lahan permainan yang diakibatkan oleh beralihnya lapangan dan lahan kosong menjadi bangunan. Permainan tradisional berkembang secara turun temurun sebagai warisan nenek moyang tanpa diiringi oleh pencatatan dan bentuk dokumentasi lainnya. Hal-hal tersebut di atas membuat asingnya permainan tradisional di kalangan anak-anak baik dari aspek pengetahuan maupun praktiknya yang dikhawatirkan hilangnya warisan budaya masyarakat Jawa Barat yang sarat akan nilai-nilai kearifan lokal (Dermawan, 2020)

Globalisasi sendiri membawa dampak positif dan negatif bagi kehidupan di masyarakat. Salah satu dampak positifnya adalah memudahkan masyarakat untuk berkomunikasi dan bertukar informasi secara cepat dan mudah. Sedangkan salah satu dampak negatifnya adalah budaya luar yang negatif dapat dengan mudah masuk ke ruang lingkup masyarakat. Permasalahan yang paling pokok akibat atau dampak lainnya adalah budaya Indonesia sendiri di lupakkan oleh generasi muda. Sehingga budaya Indonesia mulai luntur atau dilupakkan oleh generasi muda Indonesia termasuk permainan tradisional. Indonesia merupakan Negara dengan bentuk kepulauan yang memiliki suku

dan kebudayaan yang begitu banyak. Namun kebudayaan yang begitu banyak kini mulai tersisih dengan kebudayaan asing yang mulai merambah dan menyisihkan kebudayaan kita. Didalm kebudayaan tradisional terdapat unsur - unsur budaya, salah satunya permainan tradisional anak-anak yang lambat laun terlupakan oleh zaman.

Permainan yang telah ada sejak dahulu, kini mulai menghilang disebabkan adanya permainan bangsa asing yang membuat anak-anak lupa akan permainan tradisional yang bila dihitung-hitung permainan bangsa luar sangat tidak menguntungkan. Sungguh memprihatinkan jika kita tinjau lebih dalam bagaimana kondisi yang ada di bumi pertiwi ini. Bahkan bisa dikatakan sebenarnya, generasi muda kita terjajah oleh kecanggihan teknologi. Modernisasi yang dinggap sebagai westernisasi telah menggerus budaya tradisional yang ada di Indonesia. Kemelut yang terjadi di Indonesia dikarenakan hilangnya kebudayaan asli bangsa Indonesia yang telah terkontaminasi oleh budaya barat, sehingga bangsa ini seperti kehilangan jati diri budayanya. Anak-anak saat ini lebih mengenal permainan point blank, angry bird, Mobail Legend dan Pokemon jika dibandingkan dengan petak umpet, dakon, bentengan, gobak sodor dll. Berbagai permainan modern dinilai lebih menarik bagi kaum anak-anak karena menghadirkan visualisasi serta tantangan tersendiri. Namun tanpa disadari pola bermain yang demikian memiliki beberapa sisi negatif, baik dari sisi kesehatan fisik maupun psikis.

Gangguan pada mata, obesitas, efek radiasi dari smartphone serta kecanduan game online sudah menjadi hal yang wajar ditemui pada anak-anak yang hidup di kota-kota besar. Adapun hal yang mengkhawatirkan adalah gangguan psikis yang dapat dialami oleh pecandu game online. Saat ini juga banyak game yang dimainkan oleh anak-anak mengandung kekerasan, dampak dari permainan ini bisa membentuk anak menjadi seorang pemberontak, keingintahuan yang besar terhadap segala sesuatu yang dilarang, serta memiliki kelakuan yang kadang sulit diterima masyarakat. Sama seperti halnya cerita rakyat, permainan tradisional lahir sebagai bentuk pewarisan nilai dari para orangtua terhadap generasi muda. Permainan tradisional juga lahir dari kondisi alam dan lingkungan sekitar. Sehingga sangat disayangkan apabila warisan para pendahulu harus hilang tanpa bekas dengan perkembangan zaman yang begitu dahsyat. Dunia anak tidak bisa jauh dari yang namanya permainan dan bermain. Bermain permainan merupakan salah satu jenis aktivitas fisik yang dapat membantu tumbuh kembang anak. Permainan yang banyak melibatkan aktivitas fisik adalah permainan tradisional. Maryati dan Nurlela (2021) menyatakan bahwa ketika anak bermain permainan tradisional maka tanpa disadari mereka akan banyak melakukan aktivitas fisik. Selain untuk memacu anak melakukan aktivitas fisik yang berguna pada perkembangan motoriknya, permainan tradisional juga sangat bermanfaat untuk melatih interaksi sosial antara anak dengan temannya ataupun dengan lingkungan di sekitarnya. Permainan tradisional tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial (Mulyana dan Lengkana, 2019). Selain itu permainan tradisional juga sangat sesuai untuk digunakan sebagai media penanaman karakter kepada anak. Syamsurrijal (2020) mengatakan bahwa menanamkan pendidikan karakter pada anak dapat dilakukan melalui permainan tradisional. Setiap jenis permainan tradisional memiliki pengajaran karakter yang berbeda antara satu dengan lainnya.

Permainan tradisional secara sederhana dapat diartikan sebagai suatu permainan yang hanya membutuhkan peralatan sederhana yang sudah dilakukan secara turun temurun dan bisa dianggap sebagai budaya pada masyarakat yang melakukannya. Menurut Aulia (2020) permainan tradisional adalah permainan warisan, yang hanya membutuhkan alat dan bahan sederhana yang ada di sekitar, sehingga alat dapat dicari dengan mudah. Sedangkan menu rut Agustin, Susandi dan Muhammad (2021) menyatakan bahwa permainan tradisional juga dapat dijadikan sebagai warisan budaya karena masyarakat mengakui bahwa permainan tersebut merupakan permainan asli yang diturunkan dari nenek moyang dan harus dilestarikan agar tidak punah dan terlupakan. Namun, seiring dengan perkembangan zaman serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), bermain tidak lagi menjadi aktivitas fisik yang mendukung tumbuh kembang anak. Kegiatan bermain pada anak semakin berubah dari waktu ke waktu. Yang semula anak lebih sering bermain permainan tradisional sekarang berubah menjadi memainkan permainan modern yang memanfaatkan kemajuan teknologi seperti game online atau permainan yang terdapat pada gadget. Asri dkk (2021) mengatakan bahwa permainan modern kurang bermanfaat karena sangat minim menggunakan aktivitas fisik, dimana sebagian besar yang berperan hanyalah tangan dan mata. Permainan modern juga memiliki banyak dampak negatif yang bisa sangat merugikan bagi tumbuh kembang anak. Karena yang sering bekerja adalah mata, maka jelas dengan terlalu sering bermain permainan yang menggunakan gadget dapat mengancam kesehatan mata anak. Sedangkan jika sejak kecil mata anak sudah mengalami kerusakan maka itu akan terus berdampak sampai kedepannya. Kecanduan bermain game dengan gadget merupakan dampak lainnya yang akan sangat merugikan bagi anak. Anak yang sudah kecanduan dengan game gadget akan menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain game, sehingga anak akan melupakan kewajibannya untuk belajar dan juga membuat anak bersikap acuh tak acuh kepada orang di sekitarnya (Huda, 2018)

Dari uraian di atas dapat kita lihat bahwa permainan tradisional merupakan salah satu budaya bangsa yang harus dilestarikan. Selain untuk mencegah terjadinya luntarnya budaya bangsa, pelestarian ini perlu dilakukan karena menimbang kebergunaan permainan tradisional terhadap perkembangan anak. Permainan tradisional yang banyak melakukan aktivitas fisik akan sangat berguna untuk perkembangan motorik anak. Selain itu permainan tradisional juga sangat berguna untuk melatih interaksi sosial antara anak dengan teman-temannya ataupun dengan lingkungan di sekitarnya. Atas dasar itulah akhirnya penulis tertarik untuk menulis terkait “Pelestarian Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Tinggi”.

1.2. Permasalahan Mitra

- a. Kurangnya pemahaman tentang permainan tradisional.
- b. Kurangnya kemampuan melakukan permainan tradisional.
- c. Keinginan mahasiswa/universitas untuk mengoptimalkan aspek-aspek pelestarian permainan tradisional sebagai media pelestarian dan penanaman nilai karakter.

BAB 2. SOLUSI DAN TARGET LUARAN

2.1. Solusi dan Target Luaran

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan yang dihadapi mitra, dosen sebagai pelaksana program pengabdian kepada masyarakat (PKM) dan tenaga profesional dari perguruan tinggi serta dibantu oleh satu orang mahasiswa akan memberikan suatu solusi untuk mengatasi kesulitan yang dialami mahasiswa/universitas dalam menangani permasalahan pelestarian permainan tradisional sebagai media dan penanaman nilai karakter. Solusi tersebut berupa pelatihan bermain permainan tradisional dalam upaya pelestarian permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter ini akan bermanfaat bagi mahasiswa/wi sehingga dapat menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

2.2. Luaran

Luaran yang diharapkan melalui kegiatan ini adalah sebagai berikut:

2.2.1. Luaran Wajib

- a. Publikasi ilmiah pada jurnal ber ISSN
- b. Menerbitkan publikasi pada media online perguruan tinggi
- c. Memberikan usaha pelestarian permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanam nilai karakter.

2.2.2. Luaran Tambahan

Memberikan informasi kepada mahasiswa/prodi ditandatangani oleh Dekan FKIP Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

Tabel 2.1. Rencana Target Capaian Luaran

Jenis Luaran	Indikator Capaian
Publikasi ilmiah pada Jurnal ber ISSN/Prosiding jurnal nasional.	Accepted/ Published
Publikasi pada media masa cetak/online/repocitory PT	Ada
Peningkatan daya saing (peningkatan kualitas, kuantitas, serta nilai tambah barang, jasa, diverifikasi produk, atau sumber daya lainnya)	Penerapan
Peningkatan penerapan iptek di masyarakat (mekanisasi, IT, dan manajemen)	Penerapan

Jenis Luaran	Indikator Capaian
Perbaikan tata nilai masyarakat (seni budaya, sosial, politik, keamanan, ketentraman, pendidikan, kesehatan)	Belum
Luaran Tambahan	
Perbaikan di jurnal internasional	Belum
Jasa; rekayasa sosial, metode atau sistem, produk/barang	Belum
Inovasi baru TTG	Tidak ada
Hak kekayaan intelektual (Paten, Paten sederhana, Hak Cipta, Merek dagang, Rahasia dagang, Desain Produk Industri, Perlindungan Varietas Tanaman, Perlindungan Desain Topografi Sirkuit Terpadu)	Tidak ada
Buku ber ISBN	Tidak ada

BAB 3. METODE PELAKSANAAN

3.1. Metode Pengabdian

Mekanisme metode pengabdian dalam pelaksanaan kegiatan secara umum berupa perencanaan/ persiapan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi, serta refleksi.

Kegiatan perencanaan yaitu sebagai berikut:

- 3.1.1 Melakukan koordinasi dengan Ketua Prodi sebagai pemberi izin pelaksanaan pada mahasiswa/wi universitas pahlawan tuanku tambusai prodi s1 penjaskesrek.
- 3.1.2 Melakukan penyusunan materi upaya pelestarian permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanam nilai karakter.

3.2. Tahapan Pelaksanaan

- 3.2.1. Menjelaskan mengenai pentingnya pelestarian permainan tradisional.
- 3.2.2. Menjelaskan materi permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanam nilai karakter.
- 3.2.3. Menjelaskan materi kajian dalam peningkatkan upaya pelestarian permainan tradisional.
- 3.2.4. Melaksanakan kegiatan upaya pelestarian permainan tradisional.

3.3 Evaluasi

Kegiatan observasi dilakukan secara langsung oleh tim pelaksana, observasi berupa pengecekan hasil dari pelaksanaan pelestarian permainan tradisional. Proses evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui kekurangan dan kendala dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian.

3.4 Biaya dan jadwal Kegiatan

Anggaran Biaya: Justifikasi anggaran disusun secara rinci dan dilampirkan mengacu pada Peraturan Menteri Keuangan (PMK) No 78 Tahun 2019 tentang Standar Biaya Masukan (SBM) .

Tabel 3.1 Ringkasan Anggaran Biaya

Uraian	Justifikasi Pemakaian	Volume	Besaran	Total (Rp)
1. Honorarium				
a. Honorarium koordinator pengabdian	Pelaksanaan PkM	5	200.000	1.000.000
b. Honorarium Petugas Survei	Pelaksanaan PkM pada mahasiswa/wi	10 Guru	8000	80.000
Subtotal Honorarium				1.080.000
2. Bahan Habis Pakai dan Peralatan				
Kertas A4	Operasional kegiatan	3 Rim	50.000	150.000
Tinti Print hitam	Operasional kegiatan	1 Tabung	55.000	55.000
Pena	Alat tulis peserta	1 kotak	25.000	25.000
Spidol	Bahan materi acara	1 Kotak	110.000	110.000
Materai 10.000	Operasional kegiatan	5	12.000	60.000
Paket Internet	Operasional kegiatan	3	110.000	330.000
Materi program bk	Bahan materi acara	15 exemplar	100.000	1.500.000
Foto copy laporan, dan penjiilidan	Paket	Paket	Paket	400.000
Aqua, 2 x pertemuan	Peserta dan Pemateri	2 kotak	25.000	50.000
Spanduk	Operasional kegiatan	1 buah	200.000	200.000
SUB TOTAL (Rp)				2.865.000
2. Perjalanan dan Konsumsi				
Snack box, 2 x pertemuan	Konsumsi selama kegiatan peserta dan pemateri	20 kotak (2 kali)	15.000	450.000
Nasi Kotak, 1 x pertemuan	Konsumsi selama kegiatan peserta dan pemateri	20 kotak	25.000	500.000
Buah	Konsumsi selama kegiatan peserta dan pemateri	4 Piring	50.000	150.000
Transportasi	Transportasi selama kegiatan	6 kali pp	15.000	90.000
SUB TOTAL (Rp)				1.190.000
3. Pelaporan, Luaran Penelitian				
Foto Copy Proposal dan Laporan	Laporan PkM	500	250	125.000
Jilid Laporan	Laporan PkM	5	15.000	75.000
Luaran PkM Jurnal Nasional	Luaran PkM	1	700.000	700.000
SUB TOTAL (Rp)				900.000
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN (Rp)				Rp.6.050.000

Jadwal Kegiatan

Jadwal kegiatan disusun dalam bentuk *bar chart* sesuai rencana pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

Tabel 3.2. Jadwal Kegiatan

Jadwal	Kegiatan	Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb
1	Pembuatan proposal dan survey lokasi kegiatan	■					
2	Sampling dan pengambilan data		■	■	■		
3	Pengumpulan data		■	■	■	■	
4	Analisis data				■	■	■
5	Penyusunan laporan					■	■
6	Publikasi dan seminar					■	■

BAB 4. KELAYAKAN KEPAKARAN

4.1 Kinerja LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai pada awalnya merupakan LPPM Stikes dan STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai. Pada tahun 2017 LPPM Stikes dan STKIP berubah menjadi LPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai telah dilakukan sejak Tahun 2010. Pada Tahun 2013 arah pengabdian kepada masyarakat lebih diarahkan kepada pemberdayaan masyarakat yang ada di lingkungan STIKes dan STKIP dengan memanfaatkan, serta menggali potensi yang ada di setiap daerah sesuai dengan keahlian peneliti. Lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai sebagai lembaga tingkat universitas bertugas melaksanakan kegiatan edukatif dibidang pengabdian masyarakat. Sejak awal berdirinya, lembaga ini telah melaksanakan berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat baik yang dilakukan oleh dosen ataupun oleh mahasiswa. Pola program kegiatan masyarakat terdiri atas pelayanan masyarakat, pendidikan dan pelatihan untuk masyarakat, serta forum kajian atau lokakarya.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, telah menghasilkan beberapa karya baik dalam penelitian maupun pengabdian masyarakat. Selama ini kegiatan Pengabdian Masyarakat di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai dilakukan dengan dana mandiri dosen serta dana dari Yayasan Pahlawan Tuanku Tambusai. Selama 1 tahun terakhir, LPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai telah berhasil melaksanakan berbagai kegiatan pengabdian masyarakat dengan memberdayakan potensi dosen dan stakeholder. Berdasarkan data tahun 2014, terdapat 39 kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah berhasil dilaksanakan dengan pendanaan dari DIPA Yayasan dengan besaran dana Rp. 1.500.000,- sampai dengan Rp. 10.000.000,-. Hal ini menunjukkan kinerja yang cukup membanggakan.

4.2. Kelayakan Tim Pegusul

- 4.2.1 Vigi Indah, M.Pd. sebagai ketua tim pengusul merupakan dosen program studi pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi. Ketua tim memiliki pengalaman penelitian, serta pengabdian kepada masyarakat.
- 4.2.2 Elfera Rizki, M.Pd. merupakan anggota tim 1 pengusul. Anggota tim 1 pengusul merupakan dosen program studi penjas kesrek. Anggota Tim 1 berkoordinasi dengan ketua tim dan mitra kegiatan, mendampingi ketua pelaksana dalam melaksanakan kegiatan dan memberikan pelatihan. Anggota tim 1 akan terlibat penuh dalam program kemitraan masyarakat ini.
- 4.2.3 Sumianto, M.Pd. merupakan anggota tim 2 pengusul. Anggota tim 2 pengusul merupakan dosen program studi S1 PGSD. Anggota Tim 2 berkoordinasi dengan ketua tim, anggota tim 1 pengusul dan mitra kegiatan, mendampingi ketua pelaksana dalam melaksanakan kegiatan dan memberikan pelatihan. Anggota tim 2 akan terlibat penuh dalam program kemitraan masyarakat ini.

BAB 5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut. (1) Pemberitahuan dengan brosur mengenai kegiatan seminar. Pelaksanaan tahap ini didahului dengan mengirim surat pemberitahuan kepada pihak Falkutas. Setelah itu dilakukan koordinasi untuk membahas teknis pelaksanaan kegiatan. (2) Sosialisasi program pengabdian, sosialisasi dilakukan dengan melakukan koordinasi dan menyampaikan pemberitahuan di prodi (3) Penyusunan program pelatihan berdasarkan hasil identifikasi, hasil analisis permasalahan yang ada, hasil analisis kebutuhan, dan hasil analisis potensi, selanjutnya disusun program kegiatan.

Materi pada Sosialisasi

a) Pengertian Permainan Tradisional

Menurut Atik Soepandi, Skar dkk. (1985-1986), permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional adalah segala sesuatu yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariska secara turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu :

1. Permainan untuk bermain (rekreatif), Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu luang.
2. Permainan untuk bertanding (kompetitif) Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, diainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai criteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya.
3. Permainan yang bersifat edukatif. Dapat dikatakan bahwa permainan tradisional yang dimiliki masyarakat indonesia secara kearifan lokal masingmasing daerah di indonesia yang

beranekaragam permainan tradisional didalamnya, setiap permainan tentunya memiliki nilai edukasi didalamnya. Kita sadari atau tidak nilai edukasi yang tersimpan didalamnya, adalah nilai yang timbul dalam masyarakat itu sendiri. Nilai edukasi itu sendiri terbentuk, karena masyarakat Indonesia cenderung menjunjung tinggi nilai kebersamaan dan memupuk semangat kerjasama membentuk karakter masyarakat Indonesia yang ramah dan terkenal tinggi akan kemauan serta kerja keras untuk menggapai harapan dan cita-cita bangsa Indonesia, melalui permainan atau olahraga tradisionalnya.

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak dalam hidupnya. Tujuan Permainan Edukatif sebenarnya untuk mengembangkan konsep diri (self concept), untuk mengembangkan kreativitas, untuk mengembangkan komunikasi, untuk mengembangkan aspek fisik dan motorik, mengembangkan aspek sosial, mengembangkan aspek emosi atau kepribadian, mengembangkan aspek kognitif, mengasah ketajaman penginderaan, mengembangkan keterampilan olahraga dan seni. Manfaat permainan edukatif, Permainan edukatif itu dapat berfungsi sebagai berikut:

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran sambil belajar.
2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik.
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

b) Permainan Tradisional dan Perkembangannya

Permainan tradisional merupakan aset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di tengah masyarakat lain. Permainan tradisional bisa bertahan atau dipertahankan karena pada umumnya mengandung unsur-unsur budaya dan nilai-nilai moral yang tinggi, seperti: kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, keterampilan dan keberanian. Sehingga, dapat pula dikatakan bahwa permainan dapat dijadikan alat pembinaan nilai budaya pembangunan kebudayaan nasional Indonesia. Keberadaan permainan tradisional, semakin hari semakin tergeser dengan adanya

permainan modern, seperti video game dan virtual game lainnya. Menurut Misbach (2006), permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti :

1. Aspek motorik: Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
2. Aspek kognitif: Mengembangkan maginasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
3. Aspek emosi: Katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri.
4. Aspek bahasa: Pemahaman konsep-konsep nilai
5. Aspek sosial: Menjaln relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/ masyarakat.
6. Aspek spiritual: Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (transcendental).
7. Aspek ekologis: Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
8. Aspek nilai-nilai/moral : Menghayati nilainilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Jika digali lebih dalam, ternyata makna di balik nilai-nilai permainan tradisional mengandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan lokal (local wisdom) yang luhur dan sangat sayang jika generasi sekarang tidak mengenal dan menghayati nilai-nilai yang diangkat dari keanekaragaman suku-suku bangsa di Indonesia. Kurniati (2006) mengidentifikasi 30 permainan tradisional yang saat ini masih dapat ditemukan di lapangan. Banyak sekali macam-macam permainan tradisional di Indonesia, hampir di seluruh daerah-daerah telah mengenalnya bahkan pernah mengalami masa-masa bermain permainan tradisional ketika kecil. Permainan tradisional perlu dikembangkan lagi karena mengandung banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Beberapa contoh permainan tradisional akan dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut :

1. Lompat Tali Karet : kegigihan,kesabaran,kerjasama,pantang menyerah untuk menyelesaikan tantangan yang lebih tinggi
2. Congklak : Kejujuran, tidak boleh curang, berlatih kemampuan berhitung, berpikir

untuk menyusun rencana supaya bisa mengumpulkan banyak kecil.

3. Bekel : Tanggung jawab, kedisiplinan, komunikatif, cinta damai, lapang dada
4. Engklek : Tanggung jawab, kejujuran, perkembangan motorik untuk keseimbangan ketika melompat
5. Kelereng : Kerjasama, sportivitas, berlatih kemampuan berhitung, berpikir untuk menyusun rencana supaya bisa mengumpulkan banyak kelereng
6. Yoyo : Pekerja keras, sportivitas, kejujuran
7. Gasing : Pantang menyerah dalam memainkannya, kejujuran, tidak boleh curang

c) Pendidikan Karakter Dalam Permainan Tradisional

Pendidikan karakter dapat dimulai dari lingkungan yang terkecil yakni, Keluarga. Keluarga merupakan bagian dari sebuah masyarakat. Unsur-unsur yang ada dalam sebuah keluarga baik budaya, agama, ekonomi bahkan jumlah anggota keluarga sangat mempengaruhi perlakuan dan pemikiran anak khususnya ayah dan ibu. Pengaruh keluarga dalam pendidikan anak sangat besar dalam berbagai macam sisi. Keluargalah yang menyiapkan potensi pertumbuhan dan pembentukan kepribadian anak. Lebih jelasnya, kepribadian anak tergantung pada pemikiran dan tingkah laku kedua orang tua serta lingkungannya.

Karakter artinya “kualitas mental atau moral, kekuatan moral, nama atau reputasi” (Hornby dan Pornwell, 1972: 49). Dalam kamus psikologi dinyatakan bahwa karakter adalah kepribadian ditinjau dari titik tolak etis atau moral, misalnya kejujuran seseorang yang biasanya mempunyai kaitan dengan sifat-sifat yang relative tetap (dali Gulo, 1982: 29). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hokum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Menurut Thomas Lickona (1991), pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (cognitive), perasaan (feeling), dan tindakan (action), tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif. Sedangkan menurut Kemendiknas (2010), pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan

Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hokum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen (stakeholders) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, kualitas hubungan, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan etos kerja seluruh warga dan lingkungan sekolah. Pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian pembelajaran nilai-nilai karakter tidak hanya pada tataran kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari di masyarakat.

Begitu pentingnya permainan tradisional dalam memberi pendidikan karakter dan memberikan nilai moral yang positif bagi pertumbuhan anak. Melalui permainan tradisional juga dapat menjadi sarana belajar untuk mengembangkan nilai EQ pada anak. Tetapi, tentu saja harus dalam pengawasan dan memberi batasan waktu yang jelas agar tidak semua waktu digunakan untuk bermain. Implementasi dari permainan tradisional sebagai wahana pendidikan karakter yang menyenangkan dapat diaplikasikan baik di lingkungan keluarga (informal), sekolah (formal) maupun di masyarakat (nonformal). Terdapat Sembilan pilar karakter yang berasal dari nilai-nilai luhur universal yang terdapat dalam permainan tradisional, yaitu:

1. Karakter cinta Tuhan dan segenap ciptaanNya;
2. Baik dan rendah hati;
3. Hormat dan santun;
4. Percaya diri dan pekerja keras;
5. Kejujuran atau amanah, diplomatis;
6. Kepemimpinan dan keadilan;
7. Kemandirian dan tanggungjawab;
8. Dermawan, suka tolong-menolong dan gotong royong atau kerjasama;
9. Karakter toleransi, kedamaian, dan kesatuan.

Dari sembilan pilar karakter yang terdapat dalam permainan tradisional tersebut, diajarkan secara sistematis dalam model pendidikan holistik menggunakan metode

knowing the good, feeling the good, dan acting the good. Knowing the good bisa mudah diajarkan sebab pengetahuan bersifat kognitif saja. Setelah knowing the good harus ditumbuhkan feeling loving the good, yakni bagaimana merasakan dan mencintai kebajikan menjadi engine yang bisa membuat orang senantiasa mau berbuat sesuatu kebaikan. Sehingga tumbuh kesadaran bahwa, orang mau melakukan perilaku kebajikan karena dia cinta dengan perilaku kebajikan itu.

Perlu kesabaran serta keseriusan dari pihak orang tua. Orang tua juga dapat menyusun rancangan kegiatan yang menarik kepada anaknya. Seperti setiap akhir pekan atau pertemuan keluarga, orang tua bisa mengajak si anak untuk berekreasi serta mengajak buah hatinya untuk memainkan permainan tradisional. Disinilah peran orang tua yang paling penting yakni, dapat menjelaskan makna yang terkandung dalam permainan tersebut. Penanaman pendidikan karakter semacam ini sangat efektif, akan tetapi tetap diimbangi oleh kemauan anak tersebut, sehingga tidak terjadi kesalah pahaman atau benturan. Berikut ini rancangan kegiatan yang dapat diaplikasikan oleh orang tua, dalam memberikan pendidikan karakter melalui permainan tradisional.

d) Memudarnya permainan Tradisional di Masyarakat

Dari uraian penjelasan diatas dapat kita tarik kesimpulan bahwa keberagaman permainan tradisional yang dimiliki masyarakat Indonesia, merupakan aset kebudayaan bangsa kita yang seharusnya kita jaga dan lestarikan agar tidak hilang ditelan kemajuan zaman dengan pesatnya kemajuan dunia IT di era global. Permainan Tradisional sudah seharusnya mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah sebagai penyelenggara negara, dan masyarakat sebagai pembentuk kebudayaan itu sendiri, perlu adanya pemberdayaan permainan tradisional yang pernah ada di Indonesia, caranya dengan mengajak tokoh masyarakat yang mengenal permainan tersebut untuk terus memberika pengetahuan dan memainkan permainan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengamatan dan memperhatikan kondisi di lapangan sekarang, dewasa ini melakukan permainan tradisional terbentur oleh beberapa kendala. Kendala tersebut memang akan membuat permainan tradisional tersisihkan, antara lain :

1. Lapangan tempat bermain atau kebun berubah tidak ada

Lapangan (dalam hal ini adalah tanah yang luas) ataupun kebun (milik orang sekitar tempat tinggal) sekarang memang sudah ditemui, hal ini membuat anak-anak kehilangan tempat bermainnya, otomatis permainan-permainan tradisional

yang notabeneanya membutuhkan tempat yang luas dan lapang menjadi susah dimainkan dan akhirnya ditinggalkan. Khususnya pada permainan yang bersifat adu ketangkasan pasti akan cepat sekali ditinggalkan.

2. Perubahan struktur tanah dari semula tanah menjadi lebih keras

Perlu juga diperhatikan, setelah lapangan bermainnya hilang sekarang kita melihat jalan atau gang disekitar kita berubah menjadi keras, baik itu di aspal, di cor, ataupun di lakukan pengerasan dengan paving ataupun yang lainnya. hal ini akan sangat berbahaya, jika ada permainan yang menuntut berlari. jika terjatuh. Bisa dibayangkan luka yang didapat akan lebih parah dari saat di tanah yang tidak dikeraskan.

3. Agak berbahaya permainan

Tidak dipungkiri mungkin dalam kaca mata orang sekarang, permainan tradisional khususnya yang membutuhkan aktivitas fisik ini memiliki kandungan resiko cedera yang sangat tinggi ketimbang bermain didepan smartphon atau yang lain. Sebab, permainan tradisional ini menuntut fisik yang prima dan aktivitas fisik yang cukup padat. (Hasilnya tentu anak-anak zaman dulu lebih gesit-gesit dibanding yang sekarang) Hal ini menyebabkan sebagian orang merasa sedikit ngeri dengan permainan yang cukup menantang.

4. Kemajuan teknologi

Bisa dikatakan inilah faktor utama penyebab bergesarnya pola permainan yang menggunakan fisik menjadi digital. Tidak perlu saya sebutkan satu persatu permainannya, anda pasti sudah banyak yang tahu dan hafal namamana alat yang biasa digunakan untuk melakukan permainan. Hal ini jelas akan menimbulkan sebuah tren baru yaitu pergeseran dari aktivitas fisik menuju aktivitas mata dan jari. Tujuan permainan tradisional yang memiliki nilai kebersamaan dan memupuk semangat nasionalisme bangsa merupakan nilai yang seharusnya tidak boleh dihilangkan dalam masyarakat indonesia. Perubahan sosial yang mencakup unsur-unsur kebudayaan baik material maupun non material akan berpendapat budaya material berubah lebih cepat dibandingkan dengan budaya non material , permainan tradisional salah satu didalamnya yang ikut terkena dampak perubahan sosial oleh arus globalisasi.

Adapun dampak buruk yang disebabkan IT antara lain secara sosial, psikis, dan fisik dari kecanduan bermain game online dan cara-cara penyembuhannya. Berikut dampak games

online Secara Sosial:

1. Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang.
2. Pergaulan kita hanya di game on line saja, sehingga membuat para pecandu game online jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata.
3. Ketrampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain.
4. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di game online.

Lebih banyak lagi dampak yang ditimbulkan terhadap perkembangan IT bagi anak-anak dan remaja adalah akibat tidak dapat dibendunginya kemajuan IT didunia tidak seimbang dengan kesiapan masyarakat menerimanya, sehingga terkadang nilai-nilai lokal masyarakat memudar atau ditinggalkan karena dianggap kurang menarik lagi, dan hanya mengahbiskan waktu saja.

Pada permainan tradisional yang cenderung menggunakan waktu dan fisik memang terlihat membosankan, karena apabila ada yg lebih praktis atau mudah sebagai hiburan, bahasa kasarnya mengapa kita harus mempersulit dengan adanya kemajuan IT. Pemikiran seperti itu seharusnya jangan sampai terfikirkan, oleh kita. Sejatinya permainan tradisional membentuk semangat kerjasama dan sikap saling komunikasi antar pemain didalamnya sehingga dapat melatih kita berinteraksi sosial, apabila nilai dasar seperti ini dihilangkan maka kita akan menjadi masyarakat yang tidak mampu memelihara kearifan lokal masyarakatnya sendiri, terutama menjaga nilai-nilai edukasi kelestarian permainan tradisional itu sendiri .

Didalam masyarakat peran penting dalam permainan tradisional, perlu kita kembangkan demi ketahanan budaya bangsa, karena kita menyadari bahwa kebudayaan merupakan nilai-nilai luhur bagi bangsa indonesia, untuk diketahui dan dihayati tata cara kehidupannya sejak dahulu.

Bangsa indonesia merupakan bangsa yang besar dalam keaneka ragaman kebudayaan didalamnya, termasuk permainan tradisional didalamnya, keanekaragaman permainan tradisional adalah karena banyaknya daerah di indonesia memiliki kearifan lokal kebudayaan masing-masing, sehingga membentuk masyarakatn melakukan aktivitas kebugaran jasmani yang berbeda satu daerah dengan yang lainnya. Permainan tradisional memang sudah seharusnya mendapatkan perhatian khusus dan mendapatkan prioritas yang utama untuk dilindungi, dibina, dikembangkan, diberdayakan dan selanjutnya

diwariskan. Hal seperti itu diperlukan agar permainan tradisional dapat memiliki ketahanan dalam menghadapi unsur budaya lain di luar kebudayaannya. Selain itu, permainan tradisional telah membantu mengembangkan kreativitas seorang anak. Dimana hal tersebut akan memberikan dampak yang positif dan negative pada seorang anak di waktu yang akan mendatang.

Di era global saat ini, mudarnya permainan atau olahraga tradisional tidak menjadi hal yang baru lagi. Masuknya kecanggihan teknologi membawa masyarakat tradisional bangsa Indonesia, menjadi lebih praktis. Kini masyarakat menganggap permainan atau olahraga tradisional, dapat digantikan dengan game online dan fitness center. Pergantian permainan tradisional akibat globalisasi dikarenakan kurangnya kesadaran masyarakat Indonesia terhadap pentingnya melestarikan permainan lokal atau olahraga tradisional dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan tradisional memberikan dampak yang sangat positif bagi seorang anak pada usia yang dini. Perkembangan kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi saat ini, membuat perubahan sosial dalam masyarakat seluruh dunia. Masyarakat Indonesia termasuk yang mendapatkan dampak seperti ini juga. Mudarnya permainan Tradisional di era globalisasi termasuk perubahan sosial yang terjadi akibat dari kurangnya kesadaran masyarakat lokal melestarikan dan memberdayakan permainan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Ini terjadi contohnya, pada semakin berkembangnya games online lebih diminati dan disukai anak-anak zaman sekarang ketimbang permainan tradisional atau anak-anak yang zaman dahulu sering kita mainkan. Berikut ini beberapa hal yang menjadi dampak positif perkembangan Teknologi Informasi:

1. Mempermudah dan mempercepat akses informasi yang kita butuhkan.
2. Mempermudah dan mempercepat penyampaian atau penyebaran informasi.
3. Mempermudah transaksi perusahaan atau perseorangan untuk kepentingan bisnis.
4. Mempermudah penyelesaian tugas-tugas atau pekerjaan.
5. Mempermudah proses komunikasi tidak terhalang waktu dan tempat.

Sementara itu dampak negatif perkembangan Teknologi Informasi antara lain:

1. Isu SARA, kekerasan dan pornografi menjadi hal yang biasa.
2. Kemudahan transaksi memicu munculnya bisnis-bisnis terlarang seperti narkoba dan produk black market atau ilegal.
3. Para penipu dan penjahat bermunculan terutama dalam kasus transaksi online.

4. Munculnya budaya plagiarisme atau penjiplakan hasil karya orang lain. Dampak Positif Dan Negatif Permainan Tradisional

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan dalam berbagai hal termasuk dalam hal bermain. Perubahan dalam bermain ini lebih mengacu pada game modern seperti yang digemari anak-anak zaman sekarang. Seiring perubahan tersebut ada dua dampak pada game modern, yaitu:

1) Dampak Positif

- a. Dalam game modern, menang atau kalah tidak menimbulkan perselisihan. Akan tetapi, dalam permainan tradisional yang lawan mainnya nyata dapat menimbulkan perselisihan, karena rasa ini lawan yang kalah pada lawan yang menang.
- b. Game modern mampu membuat anak berpikir kreatif karena game yang ada sangat beragam.
- c. Game modern dapat membuat pemainnya meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas dalam menyelesaikan permainan.

2) Dampak Negatif

- a. Seorang anak yang sudah ketergantungan pada game modern, akan menimbulkan kurangnya rasa peduli pada sekitar.
- b. Perubahan perilaku.
- c. Berkurangnya sikap bekerja sama dan rasa saling berbagi.
- d. Menimbulkan kerusakan pada mata karena terpaku berjam-jam pada layar.

Dari pernyataan diatas, ada beberapa solusi untuk mengatasi masalah tersebut agar permainan tradisional tidak hilang dan atau tidak tergusur oleh game modern yaitu, pelestarian permainan tradisional dalam dunia pendidikan, melalui pelajaran sekolah, misalnya: pendidikan olah raga. Guru dapat memadukan permainan tradisional dengan materi lainnya. Juga penerapan permainan tradisional dengan cara mengadakan perlombaan baik di dunia pendidikan maupun dunia luar.

BAB 6. PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa. Permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis di balik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Dapat dikatakan bahwa permainan tradisional yang dimiliki masyarakat Indonesia secara kearifan lokal masing-masing daerah di Indonesia yang beraneka-ragam permainan tradisional didalamnya, setiap permainan tentunya memiliki nilai edukasi didalamnya. Kita sadari atau tidak nilai edukasi yang tersimpan didalamnya, adalah nilai yang timbul dalam masyarakat itu sendiri. Nilai edukasi itu sendiri terbentuk, karena masyarakat Indonesia cenderung menjunjung tinggi nilai kebersamaan dan memupuk semangat kerjasama membentuk karakter masyarakat Indonesia yang ramah dan terkenal tingginya akan kemauan dan kerja kerasnya untuk menggapai harapan dan cita-cita bangsa Indonesia, melalui permainan/olahraga tradisionalnya. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan di masa dewasa. Pesatnya perkembangan permainan elektronik membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus dan nyaris tak dikenal. Memperhatikan hal tersebut perlu usaha-usaha dari berbagai pihak untuk mengkaji dan melestarikannya melalui pembelajaran ulang pada generasi sekarang melalui proses modifikasi yang disesuaikan dengan kondisi sekarang. Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak. Besar harapan dengan beberapa jalan dan peran serta pihak terkait maka permainan tradisional dapat dilestarikan serta mampu menjadi budaya yang dapat menanamkan nilai luhur bangsa menuju Manusia Indonesia seutuhnya dengan memiliki karakter yang baik.

6.2. Saran

Dari pelatihan ini diharapkan mahasiswa dapat memahami pentingnya upaya pelestarian permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanam nilai karakter dan prodi mendukung program pelatihan upaya pelestarian permainan tradisional di prodi S1 Penjaskesrek.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar. (2007). Media pembelajaran, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Endarmoko, Eko, 2006. Tesaurus Bahasa Indonesia. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Eka Nugrahastuti, Endah Puspitaningtyas, Mega Puspitasari, Moh. Salimi. (2015). Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional. Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan.
- Halim, F. M. (2014). Interior Museum Permainan Anak-Anak Tradisional Jawa di Surabaya.
- Koesuma, Doni. 2007. Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak di Jaman Global. Jakarta: Grasindo.
- Misbach, I. H. (2006). Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa. Diakses 21

RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Rencana tahapan berikutnya pada PkM ini yaitu mencari jurnal PkM yang terakreditasi Nasional maupun Internasional. Kemudian publish Jurnal pada jurnal yang terpilih nantinya.

LAMPIRAN 1**Biodata Ketua Pengabdian A. Identitas Diri**

1.	Nama Lengkap	Vigi Indah Permatha Sari., M.Pd
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4.	NIP	096.542.179
5.	NIDN	1013129002
6.	Tempat Tanggal Lahir	Pekanbaru, 13 Desember 1990
7.	E-mail	vigiindahps13@gmail.com
8.	No. Telepon/Hp	082268479160
9.	Alamat Kantor	Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang Kampar- Riau
10.	No. Telepon/Faks	(0762) 21677, Fax (0762) 21677
11.	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S1 = 8 orang, S2 = - orang
12.	Mata Kuliah yang Diampu.	Dasar – dasar Penjas Penjas Adaptif Teori dan Praktek Bolabasket

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Riau	Universitas Negeri Padang	
Bidang Ilmu	Penjaskesrek	Penjaskesrek	
Tahun Masuk-Lulus	2009-2011	2013-2017	
Judul Skripsi / Tesis / Disertasi			
Nama Pembimbing	Saripin, M.Kes, AIFO	Prof Imam Sodikun Prof sayuti syahara	

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir (Bukan Skripsi, Tesis dan Disertasi)

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor /Tahun

F. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit

H. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/ Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/ Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat

J. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari Pemerintah, Asosiasi, atau Institusi Lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun

--	--	--	--

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya.

Pekanbaru, 11 Januari 2024
Pengusul,



Vigi Indah, M.Pd

Biodata Anggota

1. Identitas

1.	Nama Lengkap	Elfera Rizky, M.Pd
2.	Jenis Kelamin	Laki - laki
3.	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4.	NIP	
5.	NIDN	1016069301
6.	TempatTanggalLahir	Air Tiris, 16 Juni 1993
7.	E-mail	Rizkyelfera@gmail.com
8.	No. Telepon/Hp	082387816869
9.	Alamat Kantor	Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang Kampar
10.	No. Telepon/Faks	(0762) 21677, Fax (0762) 21677
11.	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S1 = - orang, S2 = - orang
12.	Mata Kuliah yang Diampu	1. Bola Kaki 2. Renang

A. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Islam Riau	Universitas Jakarta	
Bidang Ilmu	Penjaskesrek	Penjaskesrek	
Tahun Masuk-Lulus	2015	2017	
Judul Skripsi / Tesis / Disertasi			
Nama Pembimbing			

B. Pengalaman Penelitian Dalam 5 TahunTerakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Dosen Pemula.

Pekanbaru, 11 Januari 2024
Anggota 1

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Elvera', with a horizontal line underneath.

Elvera Rizky, M.Pd

LAMPIRAN 1

SPT

BERITA ACARA KEGIATAN PENGABMAS

Penyelenggara program studi SI Penjaskesrek Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UPIT telah melakukan kegiatan PENGABMAS guna menyelesaikan Laporan Akhir Prodi SI Penjaskesrek Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai melalui pelibatan ketua dan mahasiswa/wi yang dilaksanakan pada :

Hari / Tanggal : Rabu/10 Januari 2024
Jam : 09.00 s/d 11.00 WIB
Tempat : Lapangan Bola Basket Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Kegiatan PENGABMAS ini diselenggarakan oleh Dosen SI Penjaskesrek FKIP Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang dihadiri oleh ketua pengabdian, Anggota Pengabdian, Ketua Prodi dan Mahasiswa/wi semester 5 Prodi SI Penjaskesrek Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, serta unsur lain yang terkait sebagaimana yang tercantum dalam daftar hadir terlampir.

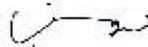
Hasil Pengabdian ini, yaitu :

1. Pelatihan Upaya pelestarian permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter pada mahasiswa/wi semester 5 prodi si penjaskesrek universitas pahlawan tuanku tambusai.
2. Mahasiswa/wi mendapatkan pendampingan dalam upaya pelestarian permainan tradisional.

Demikian berita acara ini dibuat dan disahkan dengan penuh tanggung jawab agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekalongan, 10 Januari 2024

Ketua Pelaksana

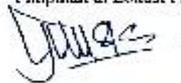


Vigi Indah Permethu Sari

Mengabikan,
Ketua LPPM

Dr. Stahar Indra Daulay, M.Pd
NIP-11 096 542 508

Pimpinan di Lokasi PKM


Iska Noviaadila M.Pd
096542166

LAMPIRAN 2

DAFTAR HADIR
KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

NO	NAMA	NIM	PARAF
1	M. SANJU AMANDRI	2185201913	<i>[Signature]</i>
2	M.ALFA RU'QI	2185202014	<i>[Signature]</i>
3	MUHAMMAD ARIF ABDILLAH	2185202015	<i>[Signature]</i>
4	M. SYAMSUL KURNAIN AFRIZAL	2185202016	<i>[Signature]</i>
5	MUHAMMAD AFDHAL AZ. ZIKRI	2185202017	<i>[Signature]</i>
6	MUHAMMAD FIKRA ISLAM	2185202018	<i>[Signature]</i>
7	MUHAMMAD ASYRAF	2185202019	<i>[Signature]</i>
8	RAHMADANIA	2185202023	<i>[Signature]</i>
9	RIAN HIDAYAT	2185202024	<i>[Signature]</i>
10	RIDHO HAPRAT SUBARI	2185202025	<i>[Signature]</i>
11	RIDHO HIDAYAT	2185202026	<i>[Signature]</i>
12	SYAIRU RAMADHAN	2185202027	<i>[Signature]</i>
13	SYAZWAN AHMAD	2185202028	<i>[Signature]</i>
14	WULAN ASTARI	2185202029	<i>[Signature]</i>
15	MUHAMMAD TAUFIQ	2185202030	<i>[Signature]</i>
16	AKMAL EPENDI	2185202033	<i>[Signature]</i>
17	RIYALDI	2185202037	<i>[Signature]</i>
18	FIKRI MOLDA DHE NANDO	2185202041	<i>[Signature]</i>
19	FEBRY ALFIARED	2185202043	<i>[Signature]</i>
20	ADDI MASQI	2185202051	<i>[Signature]</i>
21	SYAHRUL	2185202052	<i>[Signature]</i>
22	MUHAMMAD ADITYA	2185202053	<i>[Signature]</i>
23	KHAIRIL ASMI	2185202054	<i>[Signature]</i>
24	MUHAMMAD NAUFAL	2185202055	<i>[Signature]</i>

LAMPIRAN 3

DOKUMENTASI KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT



