LAPORAN AKHIR

PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL : REKOGNISI KEPADA IBU DAN ANAK

BIDANG KEGIATAN

PENGABDIAN MASYARAKAT

Disusun Oleh :

1. Heni Suherni (I24050683)
2. Sri Maryati (I24051505)
3. Erika Herry (I24061082)
4. Yulya Srinovita (I24061966)
5. Lina Najwatur R.(I24061886)

INSTITUT PERTANIAN BOGOR
Dibiayai oleh Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi
Departemen Pendidikan Nasional
Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Hibah
Program Kreatifitas Mahasiswa
Nomor 001/SP2H/PKM/DP2M/II/2008 tgl 26 Februari 2008

LEMBAR PENGESAHAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

1. Judul Kegiatan : Pelestarian Permainan Tradisional: Rekognisi Kepada Orangtua
2. Bidang Kegiatan : ( ) PKMP ( ) PKMK
   ( ) PKMT (√) PKMM
3. Bidang Ilmu : Pertanian
4. Ketua Pelaksana Kegiatan
   a. Nama Lengkap : Heni Suherni
   b. NIM : I24050683
   c. Departemen : Ilmu Keluarga dan Konsumen
   d. Universitas : Institut Pertanian Bogor
   e. Alamat rumah : Asrama putri TPB-IPB
   f. Alamat email : niemuslimizer@yahoo.co.id
5. Jumlah Anggota : 4 orang
6. Dosen Pendamping
   a. Nama Lengkap : Megawati Simanjuntak, SP
   b. NIP : 132 311 727
   c. Alamat rumah : Komplek perumahan IPB Jl. Anggrek Blok C No. 31 Sinarsari-Dramaga Bogor/081310870695
7. Biaya Kegiatan Total
   a. DIKTI : Rp 5.750.000 (Lima Juta Tujuh Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah
   b. Sumber lain : tidak ada
8. Jangka Waktu Kegiatan : Februari-Juli 2008

Bogor, 5 Juli 2008

Menyetujui

Kepala Departemen
Ilmu Keluarga dan Konsumen

(Dr. Ir. Hartoyo, M.Sc.)
NIP 131 669 953

Ketua Pelaksana Kegiatan

(Heni Suherni)
NIM I24050683

Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kemahasiswaan

(Prof. Dr. Ir. Yonny Koesmaryono, MS)
NIP 131 473 999

Dosen Pendamping

(Megawati Simanjuntak, SP)
NIP 131 311 727

ABSTRAK

Permainan tradisional sebagai budaya bangsa sudah semakin jarang dimainkan. Anak-anak sekarang lebih senang menghabiskan waktunya untuk nonton televisi, main boneka, sepeda, ataupun permainan lainnya. Hanya di daerah-daerah terpencil saja yang masih memainkan permainan tersebut karena memang tidak ada pilihan lain. Akan tetapi, itupun jumlahnya sudah semakin berkurang. Hurlock (1978), perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Beberapa ketrampilan motorik yang dapat dipelajari anak pada masa ini diantaranya; a) ketrampilan tangan, dan b) ketrampilan kaki. Ketrampilan tangan diantaranya adalah menangkap, melempar, mengungkit, menjepit, membidik, mengingkit, memelintir, dan lain-lainnya. Sementara itu, ketrampilan kaki adalah melompat, meloncat, jinjit, berlari, dan lain-lain.

Tujuan diadakannya program ini adalah untuk : (1) Meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang pentingnya masa perkembangan anak; (2) Memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada masyarakat; dan (3) Meningkatkan kecintaan masyarakat pada budaya bangsa Indonesia. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah; 1) presentasi, 2) games, 3) *pre-post test*. Kegiatan dilaksanakan selama 4 bulan, dari bulan Februari sampai Mei 2008.

Setelah dilaksanakan pelatihan permainan tradisional, seluruh peserta menyukainya (100%). Peserta orangtua yang hadir dalam acara tersebut seluruhnya pernah mengenal permainan tradisional (100%), dan hampir seluruhnya mereka menyatakan ingin mengajarkan kepada anak-anaknya (80%). Sementara itu, kurang dari separohnya anak yang pernah diajarkan permainan tradisional di rumahnya oleh orangtua (30%), namun setelah mencoba memainkannya mereka seluruhnya menyukai permainan tersebut (100%).

Pada umumnya masyarakat telah mengenal permainan tradisional, akan tetapi seiring dengan perkembangan jaman permainan tradisional seolah terlupakan. Hal ini dikarenakan banyaknya orang yang mulai beralih pada permainan modern, karena permainan modern dianggap lebih *simple* dan mudah didapatkan dimana-mana.

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya kepada kehadirat Allah SWT, atas segala nikmat-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan seluruh kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa bidang pengabdian kepada masyarakat yang berjudul "PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL : REKOGNISI KEPADA IBU DAN ANAK". Kegiatan ini ditujukan untuk mengingatkan kembali masyarakat akan penting melestarikan permainan tradisional serta memberikan penjelasan kepada masyarakat tentang manfaat dari permainan tradisional terhadap perkembangan motorik anak.

Kami menyadari sepenuhnya bahwa kegiatan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun atau memperbaiki kegiatan selanjutnya.

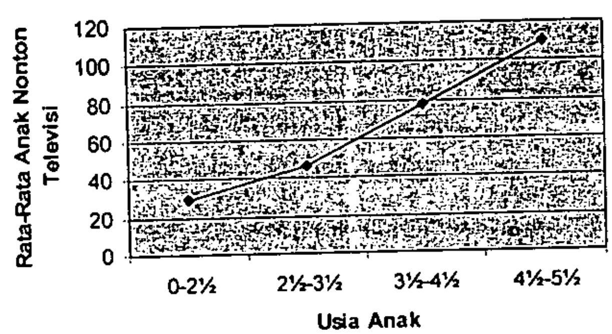
Terima kasih untuk semua pihak yang telah membantu dalam penulisan proposal ini. Semoga proposal ini terwujud dalam bentuk pengabdian masyarakat yang akan memberikan manfaat bagi masyarakat khusus sekitar kampus IPB.

A. JUDUL PROGRAM

PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL : REKOGNISI KEPADA IBU DAN ANAK

B. LATAR BELAKANG MASALAH

Permainan tradisional sebagai budaya bangsa sudah semakin jarang dimainkan. Anak-anak sekarang lebih senang menghabiskan waktunya untuk nonton televisi, main boneka, sepeda, ataupun permainan lainnya. Hanya di daerah-daerah terpencil saja yang masih memainkan permainan tersebut karena memang tidak ada pilihan lain. Akan tetapi, itupun jumlahnya sudah semakin berkurang. Eksistensi permainan tradisional sebagai permainan rakyat sudah semakin pudar dan tergantikan oleh permainan-permainan modern. Pada Gambar 1, terlihat pula semakin meningkatnya jam (menit) menonton televisi pada anak balita hingga mencapai sekitar 2 jam sehari.



Grafik 1. Rata-rata Anak Nonton Televisi dalam Sehari (per menit)

Jika kita amati lebih jauh, banyak nilai yang dapat kita peroleh dalam permainan tradisional. Selain bertujuan untuk kegembiraan, permainan tradisional pun dapat bermanfaat untuk memupuk rasa sosialisasi anak, mengembangkan sikap toleransi, setia kawan, tolong-menolong, dan lain-lainnya, yang akan berguna untuk membentuk sikap mental anak di masa depan. Anak yang dari kecil tidak dibiasakan bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya maka ketika ia tumbuh besar akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain.

Selain meningkatkan rasa sosialisasi anak, permainan tradisional pun dapat melatih perkembangan motorik. Menurut Hurlock (1978), perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Beberapa ketrampilan motorik yang dapat dipelajari anak pada masa ini diantaranya; a) ketrampilan tangan, dan b) ketrampilan kaki. Ketrampilan tangan diantaranya adalah menangkap, melempar, mengungkit, menjepit, membidik, mengingkit, memelintir, dan lain-lainnya. Sementara itu, ketrampilan kaki adalah melompat, meloncat, jinjit, berlari, dan lain-lain.

Sebenarnya dalam permainan modern juga ada beberapa diantaranya permainan yang disajikan untuk melatih perkembangan motorik, kognitif, emosi, dan sosial akan tetapi harganya cukup mahal sehingga tidak dapat dinikmati oleh semua kalangan. Padahal jika saja ibu mau berpikiran lebih kreatif semua permainan tersebut dapat digantikan dengan permainan tradisional yang pada umumnya semua ibu mengetahuinya karena pada zaman dahulu ia sering melakukannya bersama teman-temannya. Dengan mengajarkan permainan tradisional pada anak ibu juga tidak perlu mengeluarkan banyak uang untuk membeli permainan edukatif modern yang harganya mahal. Oleh karena itu, berawal dari semakin jarangnya atau tidak pernah ibu-ibu mengenalkan parmainan tradisional pada anaknya, maka kami bermaksud menyelenggarakan sosialisasi tentang pengenalan kembali permainna tradisional kepada anak-anak di TK Alif Babakan Lio Desa Babakan Kecamatan Dramaga, Bogor.

C. PERUMUSAN MASALAH

Ayu Sutarto, peneliti tradisi dari Universitas Negeri Jember, menilai kondisi sekarang telah meminggirkan permainan tradisional atau permainan lokal nusantara dari anak-anak Indonesia."Permainan anak-anak tradisional sekarang hanya dimainkan di desa-desa yang sangat terpencil." Anak-anak sekarang apalagi di daerah perkotaan sudah sangat jarang yang mengenal jenis-jenis permainan tradisional. Dari beberapa responden yang kami wawancarai dari alokasi waktu anak-anak bermain, yaitu antara 2 sampai 5 jam, mereka menghabiskan waktu untuk nonoton televisi sebanyak 3 jam pada hari-hari biasa. Sementara itu, pada hari libur alokasi nonton televisi pun akan ikut meningkat. Permainan lain yang menduduki range tertinggi dalam permainan yang paling disukai anak adalah *games* dan *play station*.

Fenomena seperti ini sebenarnya bukan salah dari anak saja tetapi orangtua pun ikut andil didalamnya. Orangtua tidak mengenalkan anak-anak dengan berbagai macam permainan tradisional yang dahulu biasa dimainkan. Hal ini menyebabkan anka tidak mempunyai alternatif permainan lain yang dapat dijadikan pilihan. Seharusnya pada saat ini orangtua giat memberikan pengenalan macam-macam permainan pada anak sehingga waktu anak untuk nonton televisi, *games*, maupun *play station* dapat dikurangi. Oleh karena itu, anak mempunyai khazanah tentang berbagai macam permainan yang bukan hanya menyenangkan melainkan juga sebagai stimuli untuk maningkatkan perkembangan mereka.

Sosialisasi dalam rangka melestarikan permainan tradisioanl pun tidak kontinu dan tidak menyeluruh. Dalam hal ini peran serta pemerintah sangat dibutuhkan untuk mewadahinya karena selama ini pelestarian permainan tradisional masih belum terprogram dengan baik, sehingga resiko kepunahannya pun semakin tinggi. Menangkap fenomena tersebut kami bermaksud penyelenggarakan sosialisasi kepada masyarakat untuk mengenalkan kembali mereka pada permainan-permainan tradisional yang dahulu biasa dimainkan yang pada saat ini permainan tersebut sudah jarang dimainkan anak-anak.

D. TUJUAN

Program ini bertujuan untuk : (1) Meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang pentingnya masa perkembangan anak; (2) Memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada masyarakat; dan (3) Meningkatkan kecintaan masyarakat pada budaya bangsa Indonesia.

E. LUARAN YANG DIHARAPKAN

Hasil yang diharapkan dari program ini adalah agar masyarakat dapat mengingat kembali jenis-jenis permainan tradisional yang pada jaman dahulu sering dimainkan oleh anak-anak, serta orangtua dapat mengajarkan permainan-permainan itu kepada anak-anak mereka. Dengan adanya hal tersebut diharapkan dapat melestarikan permainan tradisional yang semakin memudar dari waktu ke waktu.

F. KEGUNAAN PROGRAM

Program ini dilaksanakan agar dapat memberikan manfaat bagi :

Diri Sendiri : lebih mengenal dan semakin mengingat jenis-jenis permainan tradisional yang dahulu biasa dimainkan.

Anak-Anak : dapat mengenal jenis-jenis permainan tradisional yang sebelumnya jarang atau bahkan tidak pernah mereka mainkan,

Orangtua : mempunyai alternatif permainan lain bagi anak-anaknya yang dapat meningkatkan perkembangan motorik dan daya kreativitas anak. Selain itu, permainan-permainan tradisional umumnya mudah dimainkan dan tidak memerlukan biaya banyak.

Pemerintah : dapat melestarikan jenis-jenis permainan tradisional yang merupakan budaya bangsa yang semakin memudar dari waktu ke waktu tergantikan oleh permainan-permainan anak modern.

G. GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN

Kondisi Geografis dan Demografi

Desa Babakan kecamatan Darmaga kabupaten Bogor memiliki luas wilayah sebesar 334,384 ha. Keadaan cuaca di desa Babakan ini memiliki curah hujan sebesar 4,561 mm/4 bulan. Desa ini memiliki jumlah penduduk total sebanyak 8667 orang yang terdiri dari 4526 orang laki-laki dan 4141 orang perempuan yang terbentuk dalam 3565 kepala keluarga. Sedangkan persentase terbesar penduduk berada pada rentang usia 20 hingga 24 tahun. Persentase usia sekolah dasar sekitar 14 persen (Tabel 1).

Sebagian besar mata pencaharian pokok penduduk desa Babakan adalah buruh/swasta sebesar 1487 orang. Jumlah pegawai negeri sebanyak 855 orang, pedagang 1214 orang, peternak 1 orang, montir 5 orang dan dokter 5 orang. Sedangkan jumlah penduduk usia kerja (15-60 tahun) sebanyak 6945 orang.

Tabel 1 Jumlah penduduk berdasarkan usia

Usia (tahun)	Jumlah (orang)	Persentase (%)
0 – 4	507	5.8
5 – 9	558	6.4
10 -14	657	7.6
15 – 19	733	8.5
20 – 24	1789	20.6
25 – 29	1723	19.9
30 – 34	905	10.4
35 – 39	538	6.2
40 – 44	399	4.6
45 – 49	277	3.2
50 – 54	176	2.0
55 – 59	110	1.3
> 59	295	3.4
Jumlah	8667	100.0

Sumber : Potensi Desa Babakan (2005)

Sebagian besar (94.5%) penduduk Desa Babakan beragama Islam (Tabel 2). Disusul oleh penduduk yang beragama Kristen dan Katolik, sedangkan sisanya hanya sebagian kecil yang beragam Hindu dan Budha.

Tabel 2 Jumlah penduduk berdasarkan Agama

Agama	Jumlah (orang)	Persentase (%)
Islam	8187	94.5
Kristen	282	3.3
Katolik	185	2.1
Hindu	8	0.1
Budha	5	0.1
Jumlah	8667	100.0

Sumber : Potensi Desa Babakan (2005)

Banyaknya pendatang yang tinggal di lingkungan Desa Babakan mengakibatkan keberagaman etnis penduduk cukup tinggi (Tabel 3). Namun etnis terbanyak adalah Sunda, disusul oleh etnis Betawi. Data yang disajikan sebenarnya masih jauh di bawah data yang sebenarnya karena banyak mahasiswa yang tinggal di Desa Babakan tidak melaporkan diri kepada RT ataupun Kepala Desa.

Tabel 3 Jumlah penduduk menurut etnis

Etnis	Jumlah (orang)	Persentase (%)
Sunda	5952	69.3
Jawa	1537	17.9
Betawi	592	6.9
Minang	357	4.2
Batak	9	0.1
Makasar	143	1.7
Jumlah	8590	100.0

Sumber : Potensi Desa Babakan (2005)

Pendidikan

Berdasarkan tingkat pendidikan, sebagian besar masyarakat di Desa Babakan hanya tamatan SD/sederajat (Tabel 4). Persentase terkecil penduduk desa Babakan adalah berpendidikan S3. Sebagian besar penduduk Desa Babakan adalah pendatang baik yang sedang menempuh pendidikan di IPB maupun yang bekerja atau membuka usaha di lingkungan kampus.

Tabel 4 Jumlah penduduk berdasarkan tingkat pendidikan

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah (orang)	Persentase (%)
1	Belum sekolah	507	5.9
2	7 – 45 th tidak pernah sekolah	1520	17.7
3	Pernah sekolah SD tetapi tidak tamat	512	6.0
4	Tamat SD/sederajat	1750	20.4
5	Tamat SLTP/sederajat	1215	14.2
6	Tamat SLTA/sederajat	1320	15.4
7	D-1	733	8.6
8	D-2	205	2.4
9	D-3	175	2.0
10	S-1	380	4.4
11	S-2	184	2.1
12	S-3	70	0.8
	Jumlah	8571	100.0

Sumber : Potensi Desa Babakan (2005)

Prasarana pendidikan yang ada di Desa Babakan mencakup lembaga pendidikan formal maupun informal mulai dari TK hingga perguruan tinggi (Tabel 5). Sesuai dengan sasaran kegiatan ini, terlihat bahwa jumlah SD yang ada di Desa Babakan adalah 4 buah yang tersebar di Babakan Lebak, Babakan Raya, Babakan Lio dan Babakan Tengah.

Tabel 5 Prasarana pendidikan

Prasarana	Jumlah (buah)
SLTA/sederajat	3
SLTP/sederajat	3
SD/sederajat	4
TK	2
TPA	-
Lembaga pendidikan agama	5
Perpustakaan	11
IPB	1

Sumber : Potensi Desa Babakan (2005)

Berdasarkan Tabel 6, terlihat bahwa jumlah murid pada keempat SD yang ada di Desa Babakan cukup banyak yakni 1484 orang. Proporsi terbanyak jumlah siswa adalah pada level sekolah menengah pertama yakni 1953 orang, dimana mereka bukan hanya merasal dari Desa Babakan, namun dari beberapa desa lainnya yang tersebar di Kecamatan Dramaga.

Tabel 6 Lembaga pendidikan

Tingkat pendidikan	Jumlah lembaga (unit)	Jumlah guru (orang)	Jumlah murid (orang)
TK	2	7	77
SD/sederajat	4	55	1484
SLTP	3	94	1953
SLTA	3	66	988

Sumber : Potensi Desa Babakan (2005)

H. METODE PELAKSANAAN PROGRAM

Metode yang digunakan dalam program ini adalah:

1. Presentasi

Metode presentasi digunakan saat menyampaikan pengenalan jenis-jenis permainan tradisional serta manfaat-manfaatnya terhdap perkembangan anak. Alat bantu yang digunakan adalah *laptop*.

2. Games

Games digunakan pada saat memperagakan beberapa jenis permainan tradisional. Anak dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mencoba satu per satu permainan. Permainan yang diperagakan diantaranya; egrang, congklak, dan permainan karet. Peralatan yang digunakan adalah egrang, karet, congklak, dan toa.

3. *Pre-post test*

Metode pre-test dan post-test digunakan agar peningkatan kemampuan peserta dapat diamati dan dievaluasi. Alat bantu yang digunakan dalam pelaksanaan metode ini adalah alat tulis.

I. PELAKSANAAN PROGRAM

1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan di TKIT Alif, Kelurahan Balumbang Jaya-Kota Bogor Barat, dan PAUD Khairu Ummah, Kelurahan Babakan-Dramaga. Kegiatan dilaksanakan selama 4 bulan, mulai bulan Februari hingga Mei 2008.

2. Tahapan Pelaksanaan

a. Pertemuan ke-1

Hari/Tanggal : Jumat/25 April 2008

Waktu : 08.00-11.00 WIB

Tempat : Lapangan Gymnasium

Kegiatan : Pelatihan permainan tradisional kepada anak

Tema : Ayo Lestarikan Permainan Tradisional

Tabel 7. Susunan Acara

No	Waktu	Kegiatan	PJ
1.	07.00-08.00	Briefing panitia	Heni
2.	08.00-08.15	Mobilisasi	Sri
3.	08.15-08.30	Pembukaan	Heni
4.	08.30-08.45	Senam pagi	Najwa
5.	08.45-09.00	Pengarahan dan pembagian kelompok	Heni
6.	09.00-10.00	Pelatihan permainan	Erika
7.	10.00-10.20	Pembagian konsumsi	Sri
8.	10.20-10.30	Penutupan	Heni

Prosedur dan tahapan kegiatan:

Prosedur pelaksanaan yang kami lakukan adalah persiapan acara, pelaksanaan, dan evaluai. Persiapan acara dimulai dengan survey tempat, yaitu di TKIT Alif, Kelurahan Balumbang Jaya-Kota Bogor Barat. Survey yang dilakukan sebanyak dua kali. Kemudian kami mempersiapkan alat-alat permainan yang diperlukan, yaitu; egrang, congklak, dan karet. Setelah semuanya lengkap, maka kami mempersiapkan perlengkapan acaranya, mulai dari konsumsi, spanduk, dan alat-alat lainnya.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan di lapangan gymnasium, kampus IPB Dramaga, karena siswa-siswa TKIT Alif sudah terbiasa diajak belajar *outdoor* di tempat tersbeut pada minggu terakhir di setiap bulannya, misalnya senam pagi, makan bersama, dan lain-lainnya. Pada acara tersebut kami memanfaatkan untuk memberikan pelatihan permainan-permainan tradisional kepada siswa. Siswa dibagi menjadi dua kelompok yang masing-masing disebar ke pos congklak dan permainan tali. Satu per satu siswa mencoba permainan selama 30 menit. Setelah waktunya habis, maka mereka saling berganti posisi.Setelah acara selesai, panitia melakukan evaluasi terhadap jalannya kegiatan.

b. Pertemuan ke-2

Hari/Tanggal : Selasa/ 27 Mei 2008

Waktu : 08.30-10.00 WIB

Tempat : PAUD Khairu Ummah

Kegiatan : Rekognisi kepada orangtua

Tema : Pentingnya permainan tradisional

Prosedur dan tahapan kegiatan:

Prosedur pelaksanaan yang kami lakukan adalah persiapan acara, pelaksanaan, dan evaluai. Persiapan acara Kemudian kamyaitu mempersiapkan semua perlengkapan kegiatan dari mulai survey tempat sampai mengurusi perlengkapan kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan di PAUD Khairu Ummah, kampus IPB Dramaga. Pada acara tersebut kami memanfaatkan untuk mengenalkan kembali jenis-jenis permainan tradisional serta menfaatnya terhadap perkembangan anak kepada orangtua dan guru. Peralatan yang digunakan dalam acara ini adalah *laptop*. Sebelum dan setelah acara selesai orangtua diberi kuesioner *pre-post test* untuk mengetahui perubahan kecintaan mereka terhadap permainan tradisional.

J. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Kegiatan

Seluruh peserta siswa TKIT Alif (100%) dapat mencoba satu per satu dari semua permainan yang disajikan. Begitupun dengan guru dan panitia itu sendiri, seluruhnya mandapat giliran ikut memainkan permainan (100%). Untuk para peserta karena sebelumnya mereka belum pernah diajarkan permainan tradisional, maka mereka terlihat masih kaku dan belum paham benar mengenai aturan main tiap-tiap permainan. Akan tetapi, mereka tetap berantusias mengikuti pelatihan dan mereka sangat menyukai permainan-permainan tersebut. Para guru dan panitia seperti bernostalgia kembali pada masa kecilnya ketika mencoba permainan. Untuk para panitia, rasa optimisme dan semangat untuk mengembangkan kembali permainan tradisional makin terpacu dengan adanya kegiatan tersebut.

Pengenalan kembali permainan tradisional kepada para ibu belum dapat kami laksanakan. Salah satu factor yang menjadi kendalanya adalah masalah waktu. Forum orangtua siswa hanya mengadakan pertemuan satu bulan sekali pada akhir bulan. Oleh karena itu, kami belum dapat mengukur seberapa besar dampak pelatihan permainan tradisional ini untuk para orangtua.

2. Kendala Yang Dihadapi

Dalam perjalanan pelaksanaan Pelatihan Permainan Tradisional ini, banyak sekali kendala yang kami hadapi, diantaranya;

1). Sulitnya pengadaan alat-alat permainan, karena kebanyakan alat permainan tradisional sudah jarang dijual dipasaran, salah satu contohnya egrang. Kelompok kami cukup kesulitan dalam mencari peralatan tersebut.;

2). Dalam perijinan pelaksanaan kegiatan, Kepala Sekolah saat kesana sedang sakit, sehingga yang menerima kami hanya guru pengajarnya. Hal itu memperlambat proses pengurusan perijinan sehingga baru selesai pada bulan Maret minggu ketiga.

3). Pelaksanaan pelatihan hanya dibolehkan sebulan sekali pada minggu terakhir, karena sekolah sendiri mempunyai banyak agenda dan kelompok PKM yang melaksanakan kegiatan di TKIT Alif bukan hanya kelompok kami saja.

3. Penyelesaian Masalah

Dalam mengatasi masalah yang kami hadapi, kami banyak melakukan sharing dengan dosen pembimbing teman-teman lainnya yang ikut dalam PKM. Beberapa upaya yang kami lakukan dalam penyelesaian permasalahan yang dihadapi adalah;

1). Dalam pengadaan alat-alat permainan, terutama yang tidak ada dipasaran, kami menyewa salah seorang warga yang tinggal didekat kos-kosan untuk membuatkan peralatan tersebut. Model dan ukurannya kami sendiri yang menentukan, sehingga alat-alatnya tetap sesuai untuk siswa TK.

2). Untuk menyesuaikan dengan program-program kegiatan mengajar di sekolah, program yang dilaksanakan terpaksa dipadatkan, dari yang direncanakan 4 kali pelatihan kami terpaksa memadatkannya menjadi 2 kali yang akan dilaksanakan pada minggu terakhir bulan April dan Mei. Pelatihan permainan tradisional kepada siswa dan guru dan rekognisi permainan tradisional kepada orangtua siswa.

3). Dalam perijinan kami terpaksa harus menunggu sampai ibu kepala sekolahnya sakit, karena tinggal tinggal ibu kepala sekolahnya sendiri berada di daerah Sukabumi dan hanya datang ke TKIT Alif pada hari Senin dan Kamis saja. Oleh karena itu, kami tidak bias mengurus permasalahan mendadak di luar hari Senin dan Kamis.

4. Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	bulan/minggu															
		Feb				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Perijinan dan survey																
2.	Pembuatan alat-alat																
3.	Pelatihan permainan																
4.	Penyusunan materi penyuluhan																
5.	pembuatan leaflet																
6.	pembuatan seminar kit																
7.	Sosialisasi kepada orangtua																
8.	Penyusunan laporan																
9.	Persentasi hasil kegiatan																

5. Anggaran Dana

No.	Uraian	Volume	Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
1. Administrasi				
1.1.	Kertas HVS	1 rim		40.000
1.2.	Tinta	2 botol	50.000	100.000
1.3.	Pengetikan dan print			6.000
1.4.	Fotokopi dan jilid			16.000
Sub Total				162.000
2. Peralatan yang Dibutuhkan				
2.1.	Pembuatan alat-alat permainan (egrang, congklak, dan karet)	1 paket		256.000
2.2.	Souvenir	1 paket		180.000
2.3.	Plakat	1 buah		60.000

2.4.	Spanduk	1 buah		51.000
	Sub Total			547.000
3. Konsumsi				
3.1.	Snack 1	300 kotak	3.000	300.000
3.2.	Es planton			24.000
3.3.	Gelas aqua	1 paket		21.000
3.4.	Snack 2			256.000
	Sub Total			601.000
4. Transportasi dan Komunikasi				
4.1	Komunikasi			100.000
4.2	Internet			75.000
4.3	Transport			200.000
	Sub Total			375.000
5. Lain-Lain				
5.1	Pelaporan & penggandaan	6 paket		100.000
5.2	Poster	1 buah		300.000
	Sub Total			400.000
	Total Anggaran			**2.085.000**

Dana bersisa Rp 3.003.750,- akan dialokasikan untuk *follow-up* dari palatihan permainan tradisional ini.

6. Rencana Lanjutan

Untuk menindaklanjuti pelaksanaan dari pelatihan permainan tradisional, kami akan mencoba mengadakan pelatihan-pelatihan yang sama di TK-TK yang ada di wilayah sekitar kampus, contohnya TK Agriananda, TK Bina Bangsa Sejahtera, dan TK-TK lainnya. Selain untuk siswa TK, kami juga akan mencoba memperkenalkan pada anak-anak Sekolah Dasar tingkat rendah, terutama sekolah-sekolah yang berada di kota. Hal tersebut karena di kota-kota sudah sedikit sekali anak-anak yang masih memainkan permainan tradisional, karena di kota sudah banyak sekali permainan-permainan alternative lain. Sehingga keberadaan permainna tradisional semakin memudar, terkikis dengan permainan modern yang semakin banyak memadati pasar.

Selain melakukan sosialisasi melalui sekolah, kami juga akan melakukan sosialisasi melalui event-event tertentu, misalnya acara 17 Agustusan, pameran-pameran kebudayaan, dan lain-lainnya. Kami juga akan menambah aneka jenis permainan yang akan kami perkenalkan. Tindak lanjut akhir, kami akan membentuk komunitas pecinta permainan tradisional agar upaya pelestarian ini terus dapat dipertahankan dan dikembangkan.

K. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dengan diadakannya kegiatan pelatihan permainan tradisional ini, masyarakat seolah diingatkan kembali terhadap budaya bangsa, permainan tradisional, yang merupakan jenis-jenis permainan yang biasa dimainkan sejak dahulu. Masyarakat juga mengetahui manfaat dari permainan tradisional terhadap perkembangan anak. Pada umumnya permainan-permainan yang dilakukan terdiri dari gerak kasar, gerak halus, berpikir, dan kombinasi dari ketiganya.

Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan tumbuh kecintaan dalam diri maasyarakat untuk melestarikan permainan tradisonal dan mau mengajarkannya kembali kepada anak-anak mereka, terutama orangtua. Sehingga, permainan tradisional tetap dapat eksis walaupun telah banyak permainan-permainan modern yang dibuat. Selain itu, keutuhan budaya bangsa pun tetap dapat terpelihara.

2. Saran

Untuk pelatihan permainan tradisional selanjutnya sebaiknya diadakan beberapa sekolah yang berbeda, baik Sekolah Dasar maupun Taman Kanak-Kanak. Sebagai kegiatan pendamping, akan lebih baik lagi jika dibuat web untuk komunitas pecinta permainan tradisional. Hal tersebut dapat lebih mengembangkan upaya pelestarian permainan tradisional, sehingga targetannya tidak hanya local, tetapi dapat berkembang menjadi nasional dan waktu yang butuhkan pun relative cepat.

L. LAMPIRAN

1. NAMA DAN BIODATA DOSEN PENDAMPING

Nama Lengkap dan Gelar	:	Megawati Simanjuntak, SP
Golongan Pangkat dan NIP	:	132 311 727
Jabatan Fungsional	:	Staf Pengajar
Jabatan Struktural	:	Komisi Kemahasiswaan, Promosi dan Hubungan Alumni
Fakultas/Program Studi	:	Ekologi Manusia/Ilmu Keluarga dan Konsumen (IKK)
Perguruan Tinggi	:	Institut Pertanian Bogor
Bidang Keahlian	:	Perilaku Konsumen
Waktu untuk kegiatan PKM	:	6 jam/minggu

2. DAFTAR RIWAYAT HIDUP KETUA DAN ANGGOTA PELAKSANA

1. Nama : Heni Suherni

Tempat, tanggal lahir : Majalengka, 9 Maret 1987

Alamat asal : Ling. Cibatu Rt. 02/Rw. 07 Kelurahan Munjul Kecamatan/Kabupaten Majalengka

Alamat Bogor : Wisma Nafisa, Babakan Lio No. 27 Rt. 01/Rw. 11 Balumbang Jaya, Kota Bogor Barat 16680

No telp/HP : 081324255986

Pendidikan:

Nama TK & tahun	: TK Budi Asih Munjul 2	(1992-1993)
Nama SD & tahun	: SD Munjul 2	(1993-1999)
Nama SLTP & tahun	: SLTPN 3 Majalengka	(1999-2002)
Nama SMA & tahun	: SMAN 1 Majalengka	(2002-2005)

Pengalaman Organisasi:

BEM TPB IPB	(2005-2006)
DPM FEMA IPB	(2006-2007)
Rohis A13-A14 TPB IPB	(2006-2007)
Rohis Mushala A2 Asrama Putri TPB IPB	(2006-2007)

Prestasi

50 Besar MOSI Kimia (Menuju Olympiade Sains Indonesia)

2. Nama : Sri Maryati

Tempat, tanggal lahir : Tasikmalaya, 31 Maret 1986

Alamat asal : Jl. Sampalan lega RT/RW 08/02-Cintaraja-Singaparna- Tasikmalaya 46417

Alamat Bogor : Putri 26, Babakan raya 3

No telp/HP : 081317615014

Pendidikan:

Nama TK & tahun : TKA Al-Hidayah Ciasrep (1990-1993)

Nama SD & tahun : SDN Cintaraja III (1993-1999)

Nama SLTP & tahun : SLTPN I Singaparna (1999-2002)

Nama SMA & tahun : MAN Cipasung (2002-2005)

Pengalaman Organisasi:

PMR SLTPN I Singaparna

Rohis A28 TPB IPB 2005

OMDA Tasikmalaya (HIMALAYA)

3. Nama : Erika Herry

Tempat, tanggal lahir : Jakarta, 11 Juli 1988

Alamat asal : Jalan Sinar Mulya 8 No. 22 Rt. 04/Rw. 05 Pintu Ledeng Ciomas-Bogor 16610

Alamat Bogor : Pondok AMI Babakan Lio

No telp/HP : 085214702750

Pendidikan:

Nama TK & tahun : TK Al-Muhajirin Pondok Kopi, Jaktim (1993-1994)

Nama SD & tahun : SDN 02 Pagi Pondok Kopi, Jaktim (1994-1996)
SD Rimba Putra Bogor (1996-2000)

Nama SLTP & tahun : SLTPN 4 Bogor (2000-2002)

SLTPN 1 Pandeglang-Banten (2002-2003)

Nama SMA & tahun : SMA Rimba Madya Bogor (2003-2006)

Pengalaman Organisasi:

OSIS SMA Rimba Madya Bogor	(2004-2005)
Rohis SMA Rimba Madya Bogor	(2005-2006)
BEM TPB IPB	(2006-2007)
Rohis A19-A20 TPB IPB	(2006-2007)
Rohis Mushala A2 Asrama putri TPB IPB	(2006-2007)
KAMMI KOMSAT IPB	(2006-skrg)

Prestasi

Juara Umum 1 SMA Rimba Madya Bogor

4. Nama : Yulya Srinovita

Tempat, tanggal lahir : 9 Juli 1988

Alamat asal : Pauh Kambar, Kec. Nan Sabaris
Padang Pariaman-Sumbar 25571

Alamat Bogor : Asrama Etos, Babakan Lio

No telp/HP : (0751) 681787/085263162211

Pendidikan

Nama SD & tahun	: SDN 19 Bayur	(1994-2000)
Nama SLTP & tahun	: SLTP N 1 Nan Sabaris	(2000-2003)
Nama SMA & tahun	: SMA N 1 Nan Sabaris	(2003-2006)

Pengalaman Organisasi

OSIS SMA N 1 Nan Sabaris	(2003-2005)
Pramuka SMA N 1 Nan Sabaris	(2003-2004)
Rohis SMA N 1 Nan Sabaris	(2004-2005)
Remaja Mesjid Kabun	(2003-2006)
Ketua Musholla Asrama Putri IPB	(2006-2007)

Prestasi

Olympiade Fisika tingkat SMA se-kabupaten Padang Pariaman

Siswa Berprestasi SMA tingkat kabupaten Padang Pariaman

Juara 1 Lomba IPA tingkat SD se-kecamatan Nan Sabaris

Juara II Paduan Suara tingkat SD se-kabupaten Padang Pariaman

5. Nama : Lina Najwatur Rusydi

Tempat, tanggal lahir : Bogor, 14 November 1988

Alamat asal : Jl. Thamrin No 17 Rt 02/Rw 06 Bojonglimus Cibening-Pamijahan, Bogor 16680

Alamat Kos : Pondok Al Jamilah, Babakan Tengah

No telp/HP : (0251) 622285/ 085880835937

Pendidikan

Nama TK & tahun	: TK Fatahillah, Jakarta	(1992-1994)
Nama SD & tahun	: SD N Cibening 1	(1994-2000)
Nama SLTP & tahun	: SMP N 1 Cibungbulang	(2000-2003)
Nama SMA & tahun	: SMA N 1 Leuwiliang	(2003-2006)

Pengalaman Organisasi

KIR SMA N 1 Leuwiliang	(2003-2005)
Rohis SMA N 1 Leuwiliang	(2003-2006)
Badan Kerohanian Islam IPB	(2006-sekarang)

Prestasi

Juara 1 lomba baca puisi tingkat SMA se-kabupaten Bogor

Juara 2 lomba baca puisi tingkat SMA se-kabupaten Bogor (Depag)

3. DAFTAR JENIS-JENIS PERMAINAN TRADISIONAL

1. **Egrang**

Egrang dapat dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan, di daerah Sunda permainan ini lebih dikenal dengan nama *jujungkungan*. Para pemain dituntut memiliki ketrampilan dan ketangkasan melangkah dengan menggunakan bambu.

Cara Bermain :

- Untuk menaiki egrang, mula-mula memegang kedua bambu dengan *pancadan* mengarah ke arah pemain.

- Sebagai bantuan agar memudahkan dalam menaiki egrang maka dapat dicari suatu tempat yang agak tinggi sehingga dapat mencapai *pancadan* dengan mudah.

Gambar I. Permainan Egrang

- Selanjutnya pemain mencoba untuk melangkah seperti layaknya orang berjalan kaki.
- Permainan egrang dapat dilakukan oleh siapa saja baik laki-laki maupun wanita dari berbagai umur sesuai dengan besar dan tinggi egrang yang dibuat.

Manfaat yang didapat :

- Melatih keseimbangan
- Meningkatkan sosialisasi

2. Patok Lele/ Gatrik

Gatrik atau patok lele dimainkan dengan menggunkan bambu yang dibagi dua. Bambu satu berukuran panjang *(benthong)* sebagai alat pengungkit dan bambu yang satunya berukuran lebih pendek *(janak)*. Permainan ini dimainkan secara berkelompok yang jumlah anggotanya harus sama.

Cara Bermain :

- Para pemain biasanya berjuimlah genap, kemudian dibagi menjadi dua regu melalui *pingsut* atau *hompimpah*.
- Mula-mula lubang (*luwokan*) harus dipersiapkan di atas tanah atau kalau kesulitan melubangi tanah bisa dengan memakai 2 buah batu bata yang disusun secara berhadapan, lebarnya jangan melebihi panjang *janak*.
- *Janak* diletakan diatas lubang atau batu bata.
- Kemudian *benthong* dipakai untuk menjungkit *janak* sejauh mungkin.
- *Janak* yang terlempar diperebutkan dua kelompok, kelompok yang *main* berusaha menjauhkan *janak* sementara kelompok *jaga* berusaha mendekatkan *janak* ke arah lubang.
- Jika jarak *janak* lebih panjang dari dari *benthong*, maka kelompok yang bermain mendapatkan nilai.

Manfaat yang diperoleh :

- Meningkatkan ketangkasan.
- Melatih motorik kasar (menangkap, melempar, mengungkit, dll).
- Memupuk semangat kerjasama dalam tim.
- Meningkatkan sosialisasi.

3. Congkak

Congkak atau yang mempunyai nama lain dhakon merupakan permainan untuk 2 orang. Pada intinya permainan adalah mengisi setiap lubang pada papan congklak dengan biji-bijian satu persatu, tanpa boleh terlewat atau ada yang terisi lebih dari satu. Dilakukan saecara bergiliran sampai semua biji-bijian yang ada habis. Pemenang permainan congklak adalah pemilik biji-bijian terbanyak pada akhir permainan.

Cara bermain :

Gambar 2. Permainan Congkak

a. Biji congkak dimasukkan ke semua "kampong" yang ada. Jumlah tiap-tiap biji harus sama banyaknya, biasanya dalam satu kampung mempunyai biji sebanyak 7 buah.
b. Pemain kemudian *suit* untuk menentukan siapa yang akan bermain duluan.
c. Pemain pertama kemudian mulai bermain dengan cara mengisikan biji-biji congkak pada setiap kampong dan rumah miliknya. Jika ia singgah di kampong lawan yang tidak ada bijinya maka ia dinyatakan mati. Akan tetapi jika singgah di kampung lawan yang ada bijinya maka ia dapat meneruskan kembali permainan.
d. Jika ia mati di kampong sendiri sementara disebrangnya (kampong lawan) ada bijinya maka ia berhak mengambil biji punya lawannya tersebut.
e. Sementara jika di kampong lawannya ttidak ada bijinya maka ia mati dalam kerugian.
f. Pemenang dalam permainan ini ialah yang mempunyai biji paling banyak di rumahnya.

Manfaat :

- Melatih kemampuan manipulasi motorik halus.
- Melatih konsentrasi.
- Mendidik sifat sportifitas anak
- Melatih kemampuan mengatur strategi.
- Sarana belajar berhitung.
- Melatih koordinasi 2 sisi tubuh.

4. Bentengan

Bentengan adalah permainan yang dimainkan oleh dua grup, masing - masing terdiri dari 4 sampai dengan 8 orang. Masing - masing grup memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang atau pilar sebagai 'benteng'. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih 'benteng' lawan dengan menyentuh tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan meneriakkan kata **benteng**. Dalam permainan ini, biasanya masing - masing anggota mempunyai tugas seperti 'penyerang', 'mata - mata, 'pengganggu', dan penjaga 'benteng'. Permainan ini sangat membutuhkan kecepatan berlari dan juga kemampuan strategi yang handal.

Cara Bermain :

- Pemain dibagi 2, masing-masing anggota tim jumlahnya sama. Tim kemudian *suit* untuk menentukan siapa yang akan bermain duluan.
- Semua pemain menyebar ke seluruh area permainan mencari lawan untuk ditawan dengan cara menyentuh bagian tubuh lawan. Lawan kemuadian disandra di bentengnya.
- Pihak yang menjadi lawan dapat membebaskan teman-temannya yang menjadi tawanan dengan cara menyentuh bagian tubuh salah seorang kawannya.
- Bagi tim yang dapat menyentuh benteng lawannya maka ia adalah pemenangnya. Pemenang kemudian meneriakkan **"benteng"** sebagai tanda bahwa benteng lawan telah berhasil direbut.

Manfaat permainan :

- Melatih motorik kasar (berlari)
- Melatih bekerja sama dalam sebuah tim
- Melatih kecerdasan anak dalam menyusun strategi (kognitif)

5. Dampu

Permainan ini umumnya dimainkan oleh anak-anak usia sekolah baik laki-laki maupun perempuan. Main dampu tidak membutuhkan peralatan yang harus dibeli, cukup dimainkan di tanah lapang dengan membuat petak-petak di permukaan tanah sesuai dengan bentuk yang disepakati baik menggunakan kapur atau pecahan genting atau apapun.

Gambar 3. Permainan Dampu

Alat lain yang digunakan adalah benda pipih seperti batu, pecahan genting, tutup botol yang digepengkan dan lain-lain sebagai biji. Inti permainannya adalah melempar batu pipih ke dalam kotak dengan tidak boleh keluar atau mengenai garis batas kotak, lalu melompat-lompat dengan satu kaki dalam kotak yang tidak berbatu tanpa boleh menginjak garis dan batu peserta lain. Setelah berputar anak harus mengambil batu dengan tetap bertumpu pada satu kaki lalu melompat kembali sampai ke garis awal.

Manfaat :

- Melatih keseimbangan tubuh.
- Melatih kemampuan reka visual.
- Meningkatkan kemampuan motor planning (perencanaan gerak).
- Meningkatkan kemampuan diferensiasi tekstur berdasarkan indera perabaan.

6. Lompat Tali

Sesuai namanya inti permainan ini adalah melompat tali. Tetapi tentu tidak semudah namanya, permainan ini mempunyai berbagai tingkat kesulitan; dari melompati tali yang rendah sampai setinggi tangan. Selain itu kesulitan juga bertingkat dari melompati tali yang diam sampai tali yang berputar. Alat yang digunakan sangatlah sederhana, hanya karet gelang yang dijalin menjadi panjang.

Manfaat :

- Melatih kemampuan visual motor.
- Meningkatkan kemampuan *motor planning* (perencanaan gerak).
- Meningkatkan konsentrasi.
- Meningkatkan kemampuan gerak fisik melompat, yang bermanfaat untuk kekuatan tubuh dan juga ketrampilan dalam olahraga.
- Melatih kekuatan kontrol mata.

Gambar 4. Permainan Lompat Tali

7. GALASIN

Permainan ini memiliki banyak nama lain diantaranya : gobak sodor, main galah, main adang-adangan, dll. Inti dari permainan galasin ini adalah menghadang pihak lawan jangan sampai berhasil melewati garis dan jangan sampai dapat kembali ke garis awal.

Manfaat :

- Meningkatkan kemampuan fisik.
- Melatih kemampuan membaca gerak tubuh/gesture.
- Meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan menyusun strategi lebih baik

8. PETAK JONGKOK

Petak jongkok merupakan permainan yang masih banyak terlihat dimainkan di daerah- daerah perumahan oleh anak-anak yang tidak membutuhkan alat dan dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja. Pada intinya permainan petak jongkok adalah main kejar-kejaran dimana agar agar tidak tertangkap oleh "penjaga" anak harus jongkok.

Manfaat :

- Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan ketahanan fisik.
- Melatih kemampuan fleksibilitas kaki.
- Meningkatkan solidaritas dengan teman.

AYO BERMAIN!!!

Oleh:
Erika Hevy
Ilmu Keluarga Dan Konsumen
Institut Pertanian Bogor

Permasalahan Utama...

- Kondisi sekarang → "Permainan anak-anak tradisional hanya dimainkan di desa-desa yang sangat terpencil"
- Permainan dengan rating tertinggi yaitu games dan playstation
- Permainan modern → melatih perkembangan motorik, kognitif, emosi, dan sosial. Tetapi tidak dapat dilakukan oleh semua golongan

Siapa Yang Salah...???

- Fenomena seperti ini sebenarnya bukan salah dari anak saja, tetapi orang tua pun ikut andil didalamnya
- Orang tua tidak mengenalkan → anak tidak memiliki alternatif permainan

Lanjutan...

- Seharusnya, orang tua mengenalkan permainan tradisional sehingga anak mengetahui bahwa permainan tradisional bukan hanya menyenangkan tetapi juga sebagai stimuli perkembangan mereka

SERBA-SERBI DALAM PERMAINAN TRADISIONAL

Apa Permainan Tradisional Itu...???

- Permainan → Main : melakukan permainan untuk menyenangkan hati baik menggunakan alat tertentu atau tidak
- Tradisional → Tradisi : adat kebiasaan/pemilaian yang turun-temurun dan masih dijalankan di masyarakat (merupakan cara yang paling baik)

Lanjutan...

- Adat : Aturan berupa perbuatan yang lazim dilakukan sejak dahulu/gagasan kebudayaan yang terdiri atas nilai budaya, norma, hukuman, dan aturan yang berkaitan menjadi satu sistem.
- Kebiasaan : sesuatu yang biasa dilakukan secara terus-menerus.

Lanjutan...

- Tradisional : sikap dan cara berfikir dan bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan secara turun-temurun.
- Jadi...Permainan Tradisional : Permainan yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun dan dapat memberikan rasa puas atau kesenangan bagi pelaku.

Manfaat Permainan Tradisional

- Memupuk rasa sosialisasi anak
- Mengembangkan sikap toleransi, setia kawan, tolong-menolong
- Melatih perkembangan motorik
- Dapat dilakukan oleh semua golongan

Bahan Atau Alat Permainan

- Tidak semua permainan tradisional membutuhkan bahan atau peralatan. Bahkan lebih banyak permainan yang tidak memerlukan peralatan. Banyak juga permainan yang memanfaatkan alam dan lingkungan

Kreatifitas ibu dan anak

Bagaimana Cara Memulai Permainan...???

- Permainan tradisional → Kejujuran dan sportifitas
- Adanya proses tahapan : persiapan, awal permainan, pelaksanaan, dan akhir permainan.
- Persiapan → menentukan pihak yang harus memulai permainan dahulu

Macam-Macam Permainan Tradisional

Egrang

- Alat : kayu/bambu panjang
- Para pemain dituntut memiliki ketrampilan dan ketangkasan melangkah dengan menggunakan bambu.
- Manfaat yang didapat :
  - Melatih keseimbangan
  - Meningkatkan sosialisasi

Patok Lele/Gatrik

- Alat : Bambu yang dibagi 2

  Bambu satu berukuran panjang *(benthong)* sebagai alat pengungkit dan bambu yang satunya berukuran lebih pendek *(janak)*.

Lanjutan...

- Manfaat yang diperoleh
  1. Meningkatkan ketangkasan
  2. Melatih motorik kasar (menangkap, melempar, mengungkit, dll).
  3. Memupuk semangat kerjasama dalam tim
  4. Meningkatkan sosialisasi

Congklak

- Congklak merupakan permainan untuk 2 orang. Pada intinya adalah mengisi setiap lubang pada papan congklak dengan biji-bijian satu persatu, tanpa boleh terlewat atau ada yang terisi lebih dari satu. Dilakukan secara bergiliran sampai semua biji-bijian yang ada habis. Pemenang permainan congklak adalah pemilik biji-bijian terbanyak pada akhir permainan.

Lanjutan...

- Manfaat
  - Melatih kemampuan manipulasi motorik halus
  - Melatih konsentrasi
  - Mendidik sifat sportifitas anak
  - Melatih kemampuan mengatur strategi
  - Sarana belajar berhitung
  - Melatih koordinasi 2 sisi tubuh

Bentengan

- Bentengan adalah permainan yang dimainkan oleh dua grup, masing-masing terdiri dari 4 sampai dengan 8 orang. Masing – masing grup memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang atau pilar sebagai 'benteng'. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih 'benteng' lawan dengan menyentuh tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan meneriakkan kata **benteng**.

Lanjutan...

- Dalam permainan ini biasanya masing - masing anggota mempunyai tugas seperti 'penyerang', 'mata - mata, pengganggu', dan penjaga benteng. Permainan ini sangat membutuhkan kecepatan berlari dan juga kemampuan strategi yang handal.

Lanjutan...

- Manfaat permainan :
  - Melatih motorik kasar (berlari)
  - Melatih bekerja sama dalam sebuah tim
  - Melatih kecerdasan anak dalam menyusun strategi (kognitif)

Dampu

- Inti permainannya adalah melempar batu pipih ke dalam kotak dengan tidak boleh keluar atau mengenai garis batas kotak, lalu melompat-lompat dengan satu kaki dalam kotak yang tidak berbatu tanpa boleh menginjak garis dan batu peserta lain. Setelah berputar anak harus mengambil batu dengan tetap bertumpu pada satu kaki lalu melompat kembali sampai ke garis awal.

Lanjutan...

- Alat :
  1. Membuat petak-petak pada tanah dengan pecahan genting atau apapun
  2. Benda pipih (pecahan genting, tutup botol, batu

Lanjutan...

- Manfaat :
  - Melatih keseimbangan tubuh.
  - Melatih kemampuan reka visual.
  - Meningkatkan kemampuan motor planning (perencanaan gerak).
  - Meningkatkan kemampuan diferensiasi tekstur berdasarkan indera perabaan.

Lompat Tali

- Alat : Karet tali
- Sesuai namanya inti permainan ini adalah melompat tali. Tetapi tentu tidak semudah namanya, permainan ini mempunyai berbagai tingkat kesulitan; dari melompati tali yang rendah sampai setinggi tangan. Selain itu kesulitan juga bertingkat dari melompati tali yang diam sampai tali yang berputar.

Lanjutan...

Manfaat :

1. Melatih kemampuan visual motor *planning* (perencanaan gerak).
2. Meningkatkan konsentrasi.
3. Meningkatkan kemampuan gerak fisik melompat yang bermanfaat untuk kekuatan tubuh dan juga ketrampilan dalam olahraga.
4. Melatih kekuatan kontrol mata.

Galasin

- Alat : Kapur/kayu
- Inti permainannya yaitu menghadang pihak lawan agar tidak melewati garis dan tidak dapat kembali ke garis awal
- Manfaat :
  1. Meningkatkan kemampuan fisik
  2. Melatih kemampuan membaca gerak tubuh
  3. Meningkatkan kemampuan komunikasi dan menyusun strategi

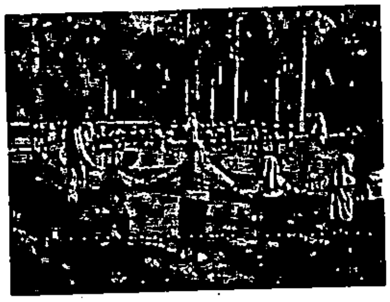
Petak Jongkok

- Tidak menggunakan alat
- Pada intinya adalah bermain kejar-kejaran agar tidak tertangkap oleh 'penjaga' sehingga anak harus jongkok.
- Manfaat :
  1. Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan ketahana fisik
  2. Melatih kemampuan fleksibilitas kaki
  3. Meningkatkan solidaritas

Hatur Nuhun

Terima Kasih

4. FOTO-FOTO KEGIATAN



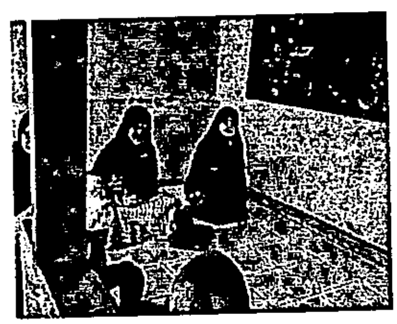
Pemanasan sebelum pelatihan

Siswa TKIT Alif mencoba permainan congklak dipandu T' Najwa

Siswa putri TKIT Alif bermain lompat tali

Anak-anak ngantri bermain egrang

Orangtua murid siswa PAUD Khairu Ummah sedang mendengarkan sosialisasi permainan tradisional



Memberi penyuluhan kepada orangtua siswa