



## Pengenalan Kebudayaan pada Anak Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional di Kabupaten Karawang

Neneng Winarsih\*<sup>1</sup>, Firda Ainun Nisah<sup>2</sup>, Rana Ardila Rahma<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Singaperbangsa Karawang

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Teknik Industri, Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Indonesia

Email: [neneng.winarsih@ft.unsika.ac.id](mailto:neneng.winarsih@ft.unsika.ac.id)<sup>1</sup>, [firda.ainunnisah@ft.unsika.ac.id](mailto:firda.ainunnisah@ft.unsika.ac.id)<sup>2</sup>, [rana.ardilarahma@ft.unsika.ac.id](mailto:rana.ardilarahma@ft.unsika.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstract**

*One way to introduce culture to early childhood is by introducing traditional games. However, its existence has gradually become extinct due to technological developments. Currently, children prefer technology-based games through devices such as mobile phones. Children just sit quietly in front of a mobile phone screen and don't do anything that moves, so it will impact their health and development of children. Therefore, it is necessary to introduce traditional games as a culture that can benefit for the physical and mental development of children. This service activity is to increase cultural knowledge and introduce character values from traditional games such as togetherness values, social values, disciplinary values, and dexterity values. The location of community service activities was carried out at one of the elementary schools in Karawang Regency, West Java. The types of traditional games introduced include games originating from the West Java region such as Galasin, Rangku Alu, and Jejepitan. The method used in this community service activity uses a descriptive qualitative method. Data collection techniques were carried out through interviews, observation and documentation. The service activities carried out are able to increase children's knowledge of national culture and are considered effective during learning. This is shown in children's data, around 56.4% of students experienced an increase in knowledge after participating in traditional game activities in groups.*

*Keywords: Culture; Traditional Games; Galasin; Rangku Alu*

### **Abstrak**

*Salah satu cara pengenalan kebudayaan pada anak usia dini, yaitu memperkenalkan permainan tradisional. Namun, keberadaannya sudah berangsur mengalami kepunahan dikarenakan perkembangan teknologi. Saat ini, anak-anak lebih menyukai permainan berbasis teknologi melalui gawai seperti telepon genggam. Anak-anak hanya duduk diam di depan layar telepon genggam dan tidak melakukan aktivitas yang bergerak, sehingga akan berdampak pada kesehatan dan tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, perlu adanya pengenalan permainan tradisional sebagai salah satu kebudayaan yang dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan kebudayaan serta memperkenalkan nilai-nilai karakter dari permainan tradisional seperti nilai-kebersamaan, nilai sosial, nilai kedisiplinan, dan ketangkasan. Lokasi kegiatan pengabdian di lakukan di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Karawang Jawa Barat. Jenis permainan tradisional yang di kenalkan yaitu permainan yang berasal dari daerah Jawa Barat seperti Galasin, Rangku Alu, dan Jejepitan. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan mampu meningkatkan pengetahuan anak akan budaya bangsa pada saat proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan pada data anak sekitar 56,4% siswa mengalami peningkatan pengetahuan usai mengikuti kegiatan permainan tradisional secara berkelompok.*

*Kata kunci: Kebudayaan; Permainan Tradisional; Galasin; Rangku Alu.*

## PENDAHULUAN

Budaya atau kebudayaan pada dasarnya merupakan suatu karya atau buah budi kelompok manusia[1]. Hasil budaya itu sendiri dapat di bagi dua yaitu budaya yang dapat disentuh secara fisik (*tangible*) dan yang tidak dapat disentuh secara fisik (*intangible*). Contoh kebudayaan yang termasuk *tangible* adalah benda-benda purbakala, rumah adat, istana, benteng kuno, candi, kuil, masjid, gereja, batu ukir, arca, kerajinan tangan dan sebagainya; sedangkan contoh kebudayaan yang termasuk *intangible* adalah adat-istiadat, ilmu pengetahuan, kesenian, sastra, teknologi, hukum, Pendidikan, perilaku kolektif, gagasan bersama, dan sebagainya[1].

Dalam era globalisasi saat ini, penting menjaga kebudayaan bangsa dikarenakan dengan adanya globalisasi dapat terjadi proses lintas budaya dan silang budaya yang mempertemukan nilai-nilai budaya. Dalam keadaan seperti ini, bangsa yang berketahanan budaya rendah akan mudah larut pada nilai-nilai budaya baru yang ditawarkan, dan tidak semua nilai budaya yang ditawarkan tersebut bernilai positif. Kelompok masyarakat yang rentan terhadap pengaruh nilai budaya adalah anak-anak, karena usia dini adalah usia yang peka, ketika masa peka inilah diperlukan stimulasi atau rangsangan bagi anak usia dini untuk mengenali kearifan budaya lokal yang telah ada sejak zaman sebelumnya. Pelestarian kearifan budaya lokal yang ada akan lebih efektif apabila ditanamkan pada anak usia dini yang nantinya anak terbiasa mencintai dan menghargai budayanya sendiri [2].

Salah satu Metode pengenalan kebudayaan pada anak usia dini dengan cara memperkenalkan permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan bangsa yang banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara. Namun saat ini, keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan dikarenakan perkembangan teknologi. Saat ini, anak-anak lebih menyukai permainan berbasis teknologi melalui gawai seperti telepon genggam. Anak-anak hanya duduk diam di depan layar telepon genggam dan tidak melakukan aktivitas yang bergerak, sehingga akan berdampak pada kesehatan dan tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, perlu adanya pengenalan permainan tradisional sebagai salah satu kebudayaan sekaligus bentuk dari kegiatan bermain yang diyakini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak [3].

**Tabel 1.** Pengenalan kebudayaan

Penulis (Tahun)	Metode	Objek
Perdani, P.A (2014) [4]	Permainan Tradisional	Peningkatan kemampuan sosial anak
Hasanah, U (2016)[5]	Permainan Tradisional	Pengembangan kemampuan fisik motoric anak usia dini
Yudiwinata, H.P (2014)[6]	Permainan Tradisional	Perkembangan anak dalam budaya
Cendana, H.,& Suryana, D. (2022)[7]	Permainan Tradisional	Pengembangan bahasa pada Anak usia dini
Sari, M. P., & Hidayatulloh, A. R. (2020)[8]	Media Fotografi	Pengenalan kebudayaan pada Anak
Febriawan, A. C., Siregar, J., & Cahyadi, C. (2018)[9]	Program Animasi	Pengenalan Kebudayaan
Imawati, Y., & Chamidah, A. N. (2018)[10]	Augmented Reality	Pengenalan Kebudayaan pada anak tunarungu
Peneliti sekarang	Permainan Tradisional	Pengenalan kebudayaan pada anak sekolah dasar

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, Penulis tertarik untuk melakukan kegiatan pengenalan kebudayaan pada anak-anak melalui permainan tradisional. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan kebudayaan serta mengenalkan nilai-nilai karakter dari permainan tradisional seperti nilai-kebersamaan, nilai-sosial, nilai kedisiplinan, dan nilai ketangkasan. Lokasi kegiatan pengabdian di lakukan di salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Karawang Jawa Barat. Berdasarkan lokasi tersebut permainan tradisional yang di kenalkan diantaranya permainan yang berasal dari daerah Jawa Barat seperti Galasin, Rangku Alu, dan Jejepitan atau Prepet Jengkol. Kegiatan pengabdian ini dapat menanamkan nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional serta kebudayaan - pada anak-anak terutama usia sekolah dasar di Indonesia.

## METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Jenis permainan tradisional yang dipraktikkan adalah Galasin, Rangu Alu, dan Prepet Jengkol/Jejepitan. Langkah awal dalam kegiatan ini yaitu dengan pemberian materi awal berupa pengenalan permainan tradisional, bertujuan untuk mengetahui apakah peserta didik mengetahui permainan tradisional yang akan dimainkan nantinya. Dalam melaksanakan kegiatan permainan ini, anak-anak diberi petunjuk cara bermain dan di contoh kan cara bermainnya sehingga dapat dengan mudah di ikuti. Pada saat permainan dimulai, penulis mengamati aktivitas anak-anak saat bermain, bagaimana mereka bisa bekerjasama satu sama lain dan dapat mengikuti permainan dengan gembira. Setelah permainan selesai, anak-anak Kembali diajak berkumpul untuk mengetahui manfaat apa yang mereka dapatkan dari permainan tradisional.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal, anak-anak diminta berkumpul untuk pembekalan materi sekaligus dilakukan wawancara tahap awal untuk mengetahui sejauh mana Anak-anak mengetahui permainan tradisional yang akan dimainkan. Materi yang disampaikan yaitu jenis-jenis permainan tradisional, cara bermain, dan nilai-nilai karakter yang diperoleh dari permainan tersebut. Berikut ini materi yang disampaikan dalam kegiatan awal yaitu sesi materi.

Berdasarkan hasil wawancara tahap awal pada saat kegiatan materi, peserta didik yang mengikuti kegiatan tersebut sebanyak 78 peserta didik, dan hanya 20 orang saja yang mengetahui permainan tradisional yang akan di mainkan atau sekitar 25,6% peserta didik yang mengetahui permainan tersebut.



Gambar 1. Pemberian Materi dan wawancara awal

Permainan pertama yang dimainkan yaitu Rangu Alu, berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti, bahwa ketika anak melaksanakan permainan tradisional Rangu Alu. Untuk melaksanakan permainan tradisional tersebut, melihat kebersamaan yang terbangun antar teman satu dengan yang lainnya, ketika temannya ada yang curang atau berbohong salah satu teman mengingatkan “eh kamu jangan curang, aku dulu baru kamu, jangan nyela” yang artinya “eh kamu tidak boleh curang, aku dulu baru kamu untuk gilirannya, jangan menyela giliran”. Dari temuan ini bahwa permainan tradisional yang diterapkan pada anak mampu melejitkan aspek perkembangan anak dalam bersosialisasi dan kemampuan dalam mengasah nilai agama moral. Untuk tingkat pengetahuan, banyak dari mereka yang mengetahui permainannya tetapi tidak mengetahui namanya dan juga tidak tahu bagaimana cara memainkannya.



Gambar 2. Permainan Rangkung Alu

Dalam permainan kedua, yaitu Galasin, anak-anak terlihat aktif serta terciptanya kerjasama yang baik membuat permainan lebih seru dan menimbulkan rasa saling tolong menolong antar anak serta adanya kerjasama dan strategi yang baik untuk sampai ke *finish*. Untuk tingkat pengetahuan, rata-rata mengetahui galasin karena sering dimainkan di daerah tersebut.

Untuk permainan Jejepitan sendiri ada beberapa anak yang sudah mengetahui cara memainkannya dan ada yang belum, terlebih terdapat lagu dalam permainannya dan tidak ada yang dapat menyanyikan lagu tersebut. Pada saat bermain, semuanya aktif dan kompak. Untuk permainan Jejepitan sendiri, memiliki peraturan jika kalah akan membuat pantun atau bernyanyi, jadi selain dapat mengetahui bagaimana cara bermain kita juga melatih untuk berfikir kritis dan menjaga kekompakan. Di daerah mereka permainan Jejepitan ini biasanya disebut Jejengolan/prepet jengkol.

Pada kegiatan akhir, Anak-anak di kumpulkan dan di wawancara terkait bagaimana mereka mengikuti kegiatan permainan tradisional ini, apakah mereka menjadi lebih mengetahui permainan tradisional yang sudah dimainkan atau tidak dan apakah mereka menyukai permainan tersebut.

Dari hasil wawancara akhir yang dilakukan didapat data bahwa anak-anak yang terlibat menunjukkan peningkatan pengetahuan kebudayaan permainan tradisional. Dari total 78 anak yang ikut serta dalam kegiatan ini, sekitar 56,4% siswa mengalami peningkatan pengetahuan usai mengikuti kegiatan, lalu sekitar 34,6% siswa dirasa biasa saja dalam kegiatan permainan ini, dan sisanya sekitar 9% siswa dianggap belum memahami materi yang dibawakan dan kurang antusias mengikuti kegiatan yang diselenggarakan. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa kegiatan pengabdian yang dilaksanakan dapat atau dianggap mampu untuk meningkatkan pengetahuan anak terhadap budaya bangsa dan dinilai efektif pada saat pembelajaran. Hal ini ditunjukkan pada data anak sekitar 56,4% siswa mengalami peningkatan pengetahuan usai mengikuti kegiatan permainan tradisional secara berkelompok.

## KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan permainan tradisional yang dilakukan seperti permainan Rangkung Alu, Galasin, dan Jejepitan/Prepet Jengkol memberikan banyak manfaat pada anak usia sekolah dasar seperti menambah wawasan anak yang tadinya belum mengetahui nama permainan tradisional menjadi tahu bagaimana cara memainkan permainan tersebut. Selain itu, dengan melakukan permainan tradisional secara berkelompok, dapat melatih anak untuk bersosialisasi, melatih konsentrasi anak, bekerjasama antar sesama kelompok bermain, serta dapat menstimulus fisik juga motorik pada Anak-anak. Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan dapat atau dianggap mampu untuk meningkatkan pengetahuan anak terhadap budaya bangsa dan dinilai efektif pada saat pembelajaran. Hal ini ditunjukkan pada data anak sekitar 56,4% siswa mengalami peningkatan pengetahuan usai mengikuti kegiatan permainan tradisional secara berkelompok.

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Ditjenbud. (2000). *Strategi Pembinaan dan Pengembangan Kebudayaan Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal kebudayaan.
- [2] Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*". Jakarta: Prenada Media Group.
- [3] Swarniti, L. H. (September 2021). "Pendidikan Budaya Lokal Pada Anak Usia Dini". <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/pendidikan-budaya-lokal-pada-anak-usia-dini/>. Di unduh pada 28 Juni 2023.
- [4] Perdani, P.A. "Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional". *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Volume 8 Edisi 1 April 2014.
- [5] Hasanah, U. "Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini". *Jurnal pendidikan anak*. Volume 5 Edisi 1 Juni 2016.
- [6] Yudiwinata, H. P. (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Paradigma*, 2(3).
- [7] Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771-778.
- [8] Sari, M. P., & Hidayatulloh, A. R. (2020). Pengenalan Kebudayaan Indonesia melalui Fotografi pada Akun Instagram 'KWODOKIJO.'. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(2), 111-120.
- [9] Febriawan, A. C., Siregar, J., & Cahyadi, C. (2018). Program Animasi Interaktif Pengenalan Kebudayaan Indonesia. *IV (2)*, 119-124.
- [10] Imawati, Y., & Chamidah, A. N. (2018). Efektivitas media berbasis augmented reality terhadap kemampuan anak tunarungu mengenal kebudayaan Yogyakarta. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(1), 26-34.