



Sosialisasi Serta Memasyarakatkan Kembali Olahraga Tradisional (Sreng) Di Sma Negeri 1 Bergas

Wawan Agus Budiawan¹

Universitas Ngudi Waluyo; wawan@gmail.com

Abstract

In general, researchers can say that the implementation of community service at SMA Negeri 1 Bergas with the theme Socialization of Sreng Traditional Sports as a Regional Asset has been quite effective from the preparation stage to implementation. The enthusiasm, response and support from the school for this activity was enormous, starting from the Principal as leader, the teacher council involved to the students at SMA Negeri 1 Bergas. The re-introduction of the traditional sreng game presented by the researcher was accepted by the participants as a very enjoyable activity, so that when the session was well implemented the material delivery session and the practice of the traditional game ran smoothly. The results that researchers can convey regarding this activity are very effective and have an impact, especially on students in the Bergas 1 Public High School environment. Previously it was rare to see students playing traditional games during recess or when there were no lessons, but now you can find some students starting to preserve it by playing traditional games in the school environment without feeling awkward.

Keywords

Sosialisasi; olahraga tradisional

Corresponding Author

Itok Dwi Kurniawan

Faculty of Law Universitas Sebelas Maret, Indonesia; e-mail: itokdwikurniawan@staff.uns.ac.id

1. INTRODUCTION

Dunia dengan cepat berubah sejak terciptanya teknologi-teknologi modern, perubahan tersebut tentu sudah banyak dirasakan oleh negara asal pencipta teknologi. Kini, teknologi tersebut sedikit banyak memberikan perubahan terhadap kehidupan sehari-hari kita. Generasi yang lahir pada tahun 2010-an adalah generasi yang langsung berhadapan dengan teknologi modern. Itu juga berarti orangtua mereka adalah orangtua yang menggunakan teknologi untuk mendidik anak-anak mereka. Satu hal yang paling terlihat dari masuknya teknologi adalah mudarnya permainan tradisional, khususnya di kota-kota besar. Baik orang tua dan anak sepertinya enggan untuk bersentuhan dengan permainan tradisional. Bagi sebagian besar orangtua, memberikan gadget lebih simple daripada harus mengajak anak bermain di taman. Bagi anak-anak yang memang tidak dikenalkan dengan permainan tradisional sejak dini, mereka akan merasa asing dengan permainan tradisional. Karena permainan digital memang terlihat lebih menarik, pada akhirnya mereka pun enggan memainkan



permainan tradisional. Anak-anak membutuhkan stimulan yang komprehensif dan sesuai dengan tahap perkembangannya, baik secara kognitif, bahasa, fisik motorik, maupun sosial emosional. Kebutuhan dalam tiap tahap perkembangan tersebut dapat dipenuhi, salah satunya melalui aktivitas bermain dan media permainan.

Seluruh tahapan perkembangan anak dapat berfungsi dan berkembang dengan baik melalui kegiatan bermain serta hasil dari perkembangan yang baik tersebut akan muncul dan terlihat pada saat si anak menginjak masa remaja (Khasanah, 2011). Hal ini dapat menjelaskan mengenai pentingnya aktivitas bermain pada anak-anak. Sayangnya, perubahan zaman membuat keberadaan anak yang melakukan aktivitas bermain bersama teman sebayanya secara langsung semakin sulit dijumpai. Seringkali anak lebih memilih untuk menghabiskan waktu di dalam rumah, yakni dengan menggunakan gawai untuk bermain, mencari informasi, 6 maupun berinteraksi dengan orang lain melalui internet. Hal ini diperjelas oleh Suyami (dalam Wahyuni, 2009), bahwa permainan modern memang bersifat personal, di mana anak bermain sendiri, tidak berinteraksi sosial dan tidak terlibat secara emosional dengan teman-temannya. Hal ini akan turut berpengaruh pada perkembangan anak, terutama aspek perkembangan sosial mereka. Indonesia mempunyai beragam kebudayaannya yang mempunyai ciri khas tersendiri.

Budaya yang dimiliki oleh Indonesia salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan dengan cara menggunakan peralatan sederhana yang ada di lingkungan sekitar (Suswandari, 2017). Sedangkan menurut pendapat Haris (2016) permainan tradisional adalah permainan yang baik sekali untuk membuat rangsangan bagi pertumbuhan anak. Permainan tradisional yaitu permainan tradisi rakyat di suatu daerah, permainan ini berfungsi sebagai sarana yang baik dalam mengembangkan pendidikan anak (Diantama, 2018). Salah satu poin yang paling penting dalam permainan ini adalah adanya nilai pendidikan yang terkandung dalam permainan tradisional, biaya murah dan hasilnya pun sangat memuaskan.

Permainan tradisional begitu syarat akan nilai-nilai etika atau moral dan budaya masyarakat pendukungnya. Berdasarkan pendapat tersebut, permainan tradisional ialah wujud aktivitas permainan atau olahraga yang tumbuh dari suatu tradisi masyarakat tertentu. Segala sesuatunya permainan tradisional bersifat alami, tanpa ada rancangan yang dipersiapkan terdahulu, anak menjadi lebih banyak memperoleh peluang untuk mengadakan penyelidikan berbagai macam media yang telah tersedia di alam sekitar sekaligus sebagai dasar menguatkan cara berfikir kreatif.

Sreng adalah permainan yang terbuat dari besi berbentuk seperti roda. Caramemainkanya sreng adalah dengan menggelindingkan roda besi dan agar tetaolurus diarahkan menggunakan gagang atau “gantol” yang terbuat dari besi juga.

2. METHODS

1.1 Sasaran dan Metode (bentuk) kegiatan yang digunakan

Sasaran pengabdian adalah Siswa SMA Negeri 1 Bergas. Metode yang digunakan yaitu penyuluhan tentang olahraga tradisional dan pencegahan pemakaian gadget secara berlebihan.

1.2 Waktu dan tempat kegiatan

Pengabdian kepada masyarakat dilakukan pada tanggal 19 Oktober 2023. Kegiatan di mulai jam 08.00 – 11.00 WIB. Tempat kegiatan di gedung serba guna SMA Negeri 1 Bergas.

1.3 Sarana dan Prasarana

Sarana yang digunakan adalah Lapangan Gedung serba guna sma negeri 1 bergas. Prasarana yang meliputi: materi pengenalan olahraga tradisional sreng sebagai aset daerah menggunakan media proyektor.

1.4 Pihak-Pihak yang terlibat

Kegiatan ini didukung oleh seluruh siswa kelas X dan XI disuport oleh dosen pembimbing dan Kepala sekolah SMA Negeri 1 Bergas.

3.1 Penilaian dan instrumen

Penilaian berdasarkan terlaksananya program disamping itu ada kuesioner (lembar pre dan post test) dan keaktifan peserta saat diskusi.

3.2 Kendala

Kendala dalam melakukan kegiatan ini yaitu banyak siswa yang kurang berminat di olahraga tradisional ini menyebabkan tidak berjalannya pengenalan olahraga tradisional ini ke masyarakat.

3. FINDINGS AND DISCUSSION

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan langsung kepada siswa-

siswi SMA Negeri 1 Bergas, Adapun kegiatan yang di lakukan mengusung judul Sosialisasi olahraga tradisional sreng sebagai aset daerah.

4.1 HASIL

Setelah melakukan kegiatan dan pemberian materi terdapat banyak peserta yang antusias dan aktif bertanya mengenai materi yang telah disampaikan, Dan setelah di berikan penyuluhan tentang penyuluhan olahraga tradisional sreng terdapat peningkatan pengetahuan dari peserta di lihat dari hasil pre dan post test.

4.2 PEMBAHASAN

Olahraga pendidikan dimulai dari usia dini. Sesuai kurikulum pendidikan jasmani dan olahraga kesehatan untuk anak usia dini atau anak sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani anak. Pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga kesehatan di sekolah dasar dirancang dalam bentuk bermain karena anak pada usia ini merupakan masa untuk anak bermain. Kesempatan anak untuk melatih potensi-potensi adalah pada waktu mereka bermain. Bermain sebenarnya merupakan dorongan dari dalam diri anak atau disebut sebagai naluri. Semua naluri harus diusahakan untuk disalurkan secara baik dan terkontrol. Oleh karena itu bermain bagi anak merupakan kebutuhan hidupnya (Soemitro, 1992: 1).

Dewasa ini, permainan anak sudah menggunakan teknologi canggih. Mereka lebih suka memainkan game online, play station, dan lain-lain. Tidak banyak anak sekarang yang mengetahui permainan tradisonal. Olahraga tradional adalah aset negara yang tidak ternilai harganya. Oleh sebab itu, harus dilestarikan dan dijaga keberadaannya agar tidak mengalami kepunahan. Untuk itu, salah satu caranya melalui bentuk materi pendidikan jasmani di sekolah dasar berupa permainan. Permainan tradisional dimasukkan dalam materi pembelajaran dan. diharapkan dapat mengembangkan potensi anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Melalui permainan tradisional ini, anak-anak dapat memiliki kesegaran jasmaniah dan rohaniah. Di dalam olahraga permainan tradisonal bukan hanya kesegaran jasmani dan rohani yang didapat, namun juga nilai seperti

nilai pendidikan. Di dalam permainan tradisional juga memiliki nilai-nilai yang terkandung seperti fair play, sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerja sama.

Dalam pelaksanaan PKM ini penulis memilih sasaran kegiatan di SMA Negeri 1 Bergas Kabupaten Semarang. Kamis 19 Oktober 2023 yang menjadi sampel dalam kegiatan ini adalah perwakilan 3 siswa-siswi kelas dari kelas X dan XI yang berjumlah 52 siswa. Kegiatan ini dimulai dari pengisian post test setelah mengisi post tes siswa dan siswa mendengarkan penyampaian materi dari ketua KPOTI Kabupaten Semarang, setelah penyampaian materi siswa dan siswi di persilahkan melakukan sesi tanya jawab, dan setelah melakukan sesi tanya jawab siswa dan siswi di persilahkan mencoba permainan tradisional sreng, untuk kegiatan terakhir siswa dan siswi di persilahkan mengisi pre test.

4. CONCLUSION

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SMA Negeri 1 Bergas dengan tema Sosialisasi Olahraga tradisional Sreng Sebagai Aset Daerah, secara umum bisa peneliti sampaikan sudah berjalan cukup efektif mulai dari tahap persiapan sampai dengan pelaksanaannya. Antusias dan respons serta dukungan dari pihak sekolah dalam kegiatan ini sangat besar sekali, mulai dari Kepala Sekolah sebagai pimpinan, para dewan guru yang terlibat sampai para siswa di SMA Negeri 1 Bergas. Pengenalan ulang permainan tradisional sreng yang dibawakan oleh peneliti dapat diterima oleh peserta sebagai sebuah kegiatan yang sangat menyenangkan, sehingga saat pelaksanaan baik sesi penyampaian materi sampai praktik permainan tradisional berjalan lancar. Hasil yang bisa peneliti sampaikan terhadap kegiatan ini sangat efektif dan memiliki dampak khususnya terhadap para siswa di lingkungan SMA Negeri 1 Bergas. Dari yang dulunya jarang sekali terlihat para siswa memainkan permainan tradisional saat jam istirahat atau tidak ada pelajaran, namun saat ini bisa dijumpai beberapa siswa mulai melestarikan dengan bermain permainan tradisional di lingkungan sekolah tanpa ada rasa canggung.

REFERENCES

Hasanah, Uswatun. "Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini." *Jurnal pendidikan anak* 5.1 (2016).

Tanggur, Femberianus S., et al. "Pelestarian Permainan Tradisional di Tengah Pembelajaran Online." *Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan* 1.1 (2021): 23-27.

Ahmad, Enni. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Guru Sekolah Dasar Dalam Memanfaatkan Permainan Tradisional Pada Proses Pembelajaran Di Sdn 03 Bukit Kemuning Tahun 2022." *Primer: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1.2 (2023): 125-136.

Soemitro, Ronny Hanitiyo. "Studi Hukum dan Masyarakat." (1992).