



**PELESTARIAN PERMAINAN DAN OLAHRAGA TRADISIONAL DI GAMPONG CAPA
PALOH, KEC.PADANG TIJI, KAB. PIDIE**

Indah Lestari¹, Jafaruddin², Sumarjo³, Shahru Ramadhan⁴, Ratu Sausan⁵, Muhammad Akbar⁶

¹²³⁴⁵⁶ Universitas Jabal Ghafur, Kota Sigli, Aceh
indah.belpas@gmail.com

Abstrak: Pelestarian permainan tradisional merupakan upaya yang penting untuk menjaga keunikan budaya suatu daerah atau bangsa. Kita semua memiliki tanggung jawab untuk menjaga warisan budaya ini agar tetap hidup. Melalui permainan tradisional, kita dapat mengenal lebih dalam tentang budaya dan nilai-nilai sosial serta kerjasama yang terkandung di dalamnya. Meskipun perkembangan media informasi dan teknologi telah memberikan banyak kemajuan bagi masyarakat Indonesia dan dunia, namun ada dampak positif dan negatif yang terkait dengan penggunaannya. Ketersediaan informasi yang mudah dan akses teknologi yang terjangkau telah meluas di berbagai kalangan, termasuk kalangan muda, tua, ekonomi menengah ke atas, dan ekonomi menengah ke bawah. Di era saat ini, remaja cenderung lebih sering terlibat dalam permainan digital seperti video games, Playstation (PS), dan games online daripada bermain permainan tradisional. Permainan digital ini dianggap lebih modern karena menggunakan peralatan canggih dan teknologi mutakhir, berbeda dengan permainan tradisional. Oleh karena itu, tujuan utama dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan minat remaja dalam bermain permainan tradisional, sehingga mereka lebih tertarik pada permainan tradisional daripada permainan gadget.

Kata kunci: Pelestarian, Permainan tradisional, gadget.

Abstract: Preservation of traditional games is an important effort to maintain the cultural uniqueness of a region or nation. We all have a responsibility to keep this cultural heritage alive. Through traditional games, we can get to know more about culture and social values and the cooperation contained therein. Even though the development of information media and technology has made many advances for the people of Indonesia and the world, there are positive and negative impacts associated with their use. The easy availability of information and affordable access to technology has expanded in various circles, including the young, the old, the upper middle class, and the lower middle class. In the current era, children tend to be more involved in digital games such as video games, Playstation (PS), and online games instead of playing traditional games. This digital game is considered more modern because it uses sophisticated equipment and the latest technology, in contrast to traditional games. Therefore, the main purpose of this service is to increase children's interest in playing traditional games, so that they are more interested in traditional games than gadget games.

Keywords: Preservation, traditional games, gadgets.

Received	Revised	Published
30 Juni 2023	15 Juli 2023	20 Juli 2023

PENDAHULUAN

Dalam era ini, perkembangan media informasi dan teknologi telah dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat di Indonesia dan dunia. Namun, kemajuan tersebut memiliki dampak yang bisa bersifat positif atau negatif tergantung penggunaannya. Kemudahan akses informasi dan teknologi yang terjangkau telah merata di kalangan muda, tua, dan berbagai lapisan ekonomi.

Sebagai contoh, penggunaan smartphone semakin mudah diakses karena harganya yang terjangkau, dan berbagai fitur serta aplikasi menarik menjadi fokus utama penggunaan smartphone (Ameliola & Nugraha, 2013, p.364). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahun 2018, Indonesia berada pada peringkat ketiga dengan jumlah pengguna gadget terbesar di Asia Pasifik, mencapai 83,18 juta orang. Namun, penggunaan gadget pada remaja yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif, seperti menurunkan tingkat interaksi sosial mereka dengan lingkungan, orangtua, dan teman sebaya. Penggunaan gadget secara berlebihan juga dapat membentuk kebiasaan individualistik dan

opportunistis pada anak (Haeril, 2019). Penggunaan gadget juga dapat berdampak negatif pada kesehatan anak karena efek radiasi dan mempengaruhi perilaku mereka (Annas Buanasita et al., 2018). Selain itu, penggunaan gadget pada remaja dapat menyebabkan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (Wibisana et al., 2020).

Permainan tradisional adalah aset budaya yang memiliki ciri khas kebudayaan suatu bangsa dan penting untuk dilestarikan. Salah satu nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah nilai interaksi sosial. Sayangnya, permainan tradisional mulai tergantikan oleh permainan berbasis teknologi, yang dapat mempengaruhi aktivitas bermain dan interaksi sosial remaja. Di zaman sekarang, remaja lebih sering bermain permainan digital seperti video games, Playstation (PS), dan games online, karena permainan ini dianggap lebih modern dengan penggunaan peralatan dan teknologi yang canggih, berbeda dengan permainan tradisional yang hanya menggunakan peralatan sederhana seperti batu, ranting kayu, atau daun kering yang biasanya tersedia di sekitar remaja saat bermain.

Gampong Capa Paloh merupakan sebuah Gampong yang berkecamatan Kota Sigli, Kabupaten Pidie. Mayoritas penduduk Gampong Capa Paloh berprofesi sebagai petani dan buruh tani, serta ada sebagian yang beraktivitas di bidang peternakan dengan mengandalkan ternak kambing dan ayam sebagai tambahan pekerjaan.

Permasalahan prioritas di Gampong Capa Ploh adalah remaja usia sekolah cenderung lebih memilih bermain gadget daripada permainan tradisional atau kegiatan fisik lainnya. Kebanyakan dari mereka bermain game online setelah pulang sekolah, yang berdampak negatif baik secara sosial maupun emosional. Oleh karena itu, tujuan utama dari pengabdian ini adalah mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional olahraga agar lebih diminati oleh remaja dari pada gadget.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian ini akan dilakukan dalam beberapa tahap, sebagai berikut:

1. Tahap pertama: Sosialisasi

Tahap sosialisasi bertujuan untuk menyadarkan masyarakat Gampong Capa Paloh, termasuk remaja dan orang tua, tentang dampak kecanduan gadget pada remaja. Dalam kegiatan sosialisasi ini, akan dijelaskan mengenai dampak negatif dari memberikan gadget kepada anak remaja tanpa batasan yang jelas. Sasaran dari sosialisasi ini adalah agar masyarakat bisa memahami dan menyadari dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan. Selain itu, dalam tahap sosialisasi juga akan diperkenalkan berbagai macam permainan olahraga tradisional yang dapat dimainkan oleh remaja. Beberapa contoh permainan tradisional yang akan diperkenalkan antara lain geudeu-geudeu, balap karung, egrang, tapak kuda, gundu, dan lain sebagainya. Tujuan dari tahap ini adalah agar remaja dapat mengenal dan tertarik untuk bermain permainan tradisional yang telah ada sejak lama.



2. Tahap kedua : Pelatihan permainan olahraga tradisional

Tim Pengabdian akan memberikan penjelasan tentang aturan main, alat, dan bahan yang digunakan dalam permainan tradisional. Mereka juga menyiapkan peralatan yang diperlukan untuk

bermain permainan tradisional tersebut. Selain itu, Tim Pengabdian akan melakukan demonstrasi atau contoh langsung tentang cara bermain permainan olahraga tradisional kepada anak remaja

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan program kerja yang telah dilaksanakan oleh tim pengabdian kepada masyarakat, semua target yang telah direncanakan untuk pelaksanaan pengabdian telah tercapai dengan baik. Berikut adalah beberapa program dan pencapaiannya:

1. Sosialisasi/Pengenalan Permainan Tradisional kepada remaja di Gampong Capa Paloh: Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang dampak gadget terhadap perkembangan anak, serta mengenalkan kembali beragam permainan olahraga tradisional yang kini telah mulai terlupakan seiring perkembangan zaman. Kegiatan ini berlangsung dengan lancar dan berhasil. Antusiasme masyarakat terhadap kegiatan ini sangat tinggi, sehingga tujuan pengabdian dapat tercapai dengan baik.
2. Pelatihan Permainan Tradisional: Pelatihan ini membantu remaja untuk mengenal dan memahami permainan olahraga tradisional. remaja dan masyarakat sangat tertarik dengan permainan-permainan tradisional yang sebelumnya mulai dilupakan oleh masyarakat. Bahkan, bagi remaja yang lahir pada tahun 2008 ke atas, banyak dari mereka yang tidak mengenal jenis-jenis permainan olahraga tradisional. Sehingga, pelatihan ini menjadi daya tarik tersendiri bagi remaja.
3. Kelompok Bermain Anak remaja di Gampong Capa Paloh: Melalui kegiatan kelompok bermain ini, diharapkan anak remaja di Gampong Capa Paloh setidaknya mengetahui tentang keberadaan permainan olahraga tradisional yang mulai hilang seiring perkembangan zaman. Kegiatan ini memberikan manfaat dengan mengenalkan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan olahraga tradisional kepada remaja dan masyarakat. Mereka dapat memahami permainan tradisional baik secara teoritis maupun secara praktik. Selain itu, permainan olahraga tradisional dijadikan sebagai alternatif kegiatan di hari libur untuk mengurangi dampak negatif penggunaan gadget.

Dalam setiap kegiatan, tentu saja akan menghadapi berbagai hambatan dan kendala. Namun, tim pengabdian tidak pernah memandang hambatan dan kendala sebagai permasalahan yang tidak dapat diatasi dalam merealisasikan program kerja mereka. Salah satu faktor penghambat dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah keterbatasan waktu. Meskipun begitu, ada juga faktor pendukung yang sangat membantu, yaitu antusiasme para peserta yang sangat baik dan mereka sangat tertarik untuk belajar dan mencoba langsung berbagai permainan olahraga tradisional

KESIMPULAN

Tempat berlangsungnya kegiatan juga menjadi salah satu faktor pendukung yang penting, karena tersedianya lapangan sebagai tempat anak remaja melaksanakan kegiatan tersebut. Selain itu, dukungan dari pihak setempat juga turut berperan penting dalam pelaksanaan kegiatan ini. Semua dukungan dan antusiasme tersebut menjadi dorongan bagi tim pengabdian untuk mengatasi hambatan dan kendala yang ada sehingga program kerja dapat berjalan dengan baik.

Kegiatan ini memiliki manfaat penting dalam pelestarian permainan tradisional yang saat ini mulai tergeser oleh permainan berbasis teknologi. Selain itu, masyarakat secara umum dan khususnya anak remaja akan dapat mengenal dan bermain berbagai macam permainan olahraga tradisional, sehingga dapat menjadi salah satu cara untuk melestarikan permainan tradisional tersebut.

Dalam hal ini, kegiatan ini memberikan manfaat dalam bentuk edukasi kepada masyarakat tentang bahaya penggunaan gadget, terutama bagi anak remaja. Banyak orangtua yang menjadi lebih peduli dan mengatur batasan penggunaan gadget bagi anak-anak mereka. Remaja juga akan menyadari bahwa terdapat banyak permainan yang menarik selain game online atau bermain gadget. Dengan mengenal dan memainkan berbagai permainan tradisional ini, anak remaja akan lebih memilih bermain permainan olahraga tradisional ketika memiliki waktu luang daripada terus mengandalkan gadget, sehingga dapat mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget.

Selain itu, tingkat interaksi sosial anak remaja juga akan meningkat. Sebagai contoh, sebelumnya mereka cenderung langsung bermain gadget setelah pulang sekolah, tetapi setelah mengenal banyak permainan olahraga tradisional, anak remaja lebih sering memilih untuk bermain permainan-permainan tradisional tersebut. Hal ini berdampak positif pada interaksi sosial mereka dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami menyadari bahwa kegiatan pengabdian ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kendala yang dijumpai di lapangan. Oleh karena itu, kegiatan sebagai tindak lanjut program ini sangat kami harapkan agar manfaatnya dapat dirasakan lebih luas oleh seluruh lapisan masyarakat. Selama ini banyak mendapat masukan dan informasi dari pihak dosen dan mahasiswa maupun masyarakat. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak yang mendukung pada program pengabdian masyarakat ini. Tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepala Geusiyik Gampong Capa Paloh dan para aparaturnya yang telah berpartisipasi dan mendukung terselenggaranya pengabdian ini.
2. Yayasan Pembangunan Kampus Jabal Ghafur beserta staf dan fungsionarisnya.
3. Para mahasiswa yang telah bersedia membantu hingga berjalannya pengabdian kepada masyarakat

REFERENSI

- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. In Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization. Retrieved from <http://www.academia.edu/download/34462625/2013-02-29.pdf>
- Annas Buanasita, Andriyanto, & Sulistyowati, I. (2018). Perbedaan Tingkat Konsumsi Energi, Lemak, Cairan, dan Status Hidrasi Mahasiswa Obesitas dan Non Obesitas. *Indonesian Journal of Human Nutrition*, 1(1), 14–22.
- Fahmi, D. A., Royana, I. F., Herlambang, T., Hinda Zhannisa, U., & Purwadi. (2022). Pelatihan Penjurian Senam Aerobik dan Senam Kreasi Bagi Instruktur Senam di Kabupaten Kendal. *Jurnal Pengabdian Olahraga Masyarakat*, 3(1), 39–43.
- Haeril. (2019). Indeks Massa Tubuh Anak yang Aktif Bermain Game Online dan Anak yang Tidak Aktif Bermain Game Online badan . Nilai rerata dan standar deviasi indeks massa tubuh kelompok anak yang aktif bermain game online adalah $17,00 \pm 4,27$ (kategori kurus) sedang. *Jendela Olahraga*, 4, 44– 49. <https://doi.org/10.26877/jo.v>
- Kress, T. M. (2011). *Critical Praxis Research* (Issue 1). <https://doi.org/10.16309/j.cnki.issn.1007-1776.2003.03.004>
- Kusuma Prastiwi, B., Ari Widiyatmoko, F., Setiyawan, Ratimiasih, Y., & Hinda Zhannisa, U. (2020). PKM emberdayaan Senam di Dusun Tlogo Kecamatan Tuntang. *Jurnal Pengabdian Olahraga Masyarakat*, 1(1), 19–22. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/jpom/article/view/7165/pdf>
- Wibisana, M. I. N., Pratama, D. S., & Setyawan, D. A. (2020). Desa Ramah Anak Untuk Peningkatan Aktivitas fisik dan Kemandirian Desa Lempuyang Kabupaten Demak. *Jurnal Pengabdian Olahraga Masyarakat*, 1(1), 1–4.