

Pengenalan Permainan Tradisional Jawa, Sunda, Batak dan Cina untuk tingkat sekolah dasar

Sentia Rahmadani¹, Muhammad Zidan Abdillah², Nur Hayati Oktavia², B. Budiana³

¹Prodi Teknik Mekatronika, Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negeri Batam, Jalan Ahmad Yani, Batam, Indonesia

²Prodi Teknik Elektronika, Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negeri Batam, Jalan Ahmad Yani, Batam, Indonesia

³Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negeri Batam, Jalan Ahmad Yani, Batam, Indonesia

Abstract—Kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat (PKM-M) mengenai pengenalan permainan tradisional Jawa, Sunda, Batak dan Cina telah dilaksanakan di SDN 005 Batam. Pelaksanaan Pengabdian ini melibatkan Tim PKM-M dan relawan dari berbagai aliansi yaitu dari Himpunan Mahasiswa teknik Elektro Politeknik Negeri Batam (HME), Kumpulan Anak Seni Politeknik Negeri Batam dan perwakilan dari masyarakat umum yang dihimpun secara sukarela. Pengenalan permainan tradisional ini dilakukan dengan menggunakan tahapan pra-pengabdian, pelaksanaan pengabdian dan pelaksanaan setelah pengabdian. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk mengenalkan permainan tradisional yang ada di Indonesia khususnya permainan tradisional Margalah yang berasal dari Batak, Cing ciripit yang berasal dari Sunda, Lulu Cina Buta yang berasal dari Melayu, Gasing yang berasal dari Jawa dan Yoyo Cina yang berasal dari Etnik Cina. Metode pelaksanaan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah dengan menggunakan metode pemahaman secara teori dan pemahaman secara praktik. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah siswa-siswi mampu mengenal, membedakan dan menyebutkan permainan tradisional Margalah, Cing ciripit, Lulu Cina Buta, Gasing dan Yoyo Cina.

Kata Kunci—*Cing ciripit, Gasing, Margalah, Lulu Cina Buta, dan Yoyo Cina*

Abstrak—PKM-M activity about Introduction of tradisional game from Java, Sundanese, Batak and Chinese at SDN 005 Batam Kota. This Activity involved PKM-M team and the volunteers from HME, KUAS and from social society with non profit. Th activity about Introduction of tradisional game was done with using some methods such as pra-community service, community service and after community service. The purpose of this activity is to introduction tradisional game In Indonesia especially tradisional game like Margalah from Batak, Cing Ciripit from Sundanese, Lulu Cina Buta from Malay, Gasing from Javanese and Yoyo China from Chinese. The Implementation method from this community services was used by theory method and practical method. The result of PKM-M is the student able to recognize, differentiate, and mention about tradisional game such as Margalah, Cing ciripit, Lulu Cina Buta, Gasing and Yoyo China.

Keyword—*Cing ciripit, Gasing, Margalah, Lulu Cina Buta, dan Yoyo Cina.*

I. PENDAHULUAN

Kota Batam merupakan salah satu kota yang ada di Indonesia. Berdasarkan letak geografisnya, Batam terletak di perbatasan Indonesia dengan Singapura dan Malaysia. Kota ini merupakan kota yang terdiri dari berbagai macam suku dan etnik. Suku-suku yang ada di Kota Batam terdiri dari suku Melayu sebagai suku dominan yang ada di kota Batam [1] dan suku suku lainnya seperti

suku Jawa, Sunda, Batak, Padang dan Timor. Sedangkan etnik yang ada di Kota Batam adalah Etnik Cina dan etnik etnik lainnya.

Keberagaman suku-suku yang ada di Kota Batam tentunya dapat menjadi sumber konflik antara satu dengan yang lainnya sehingga perlu adanya suatu pemahaman konsep budaya yang berkelanjutan yang ada di Kota Batam. Selain itu, Kota Batam merupakan kota modern yang diharapkan dapat sejajar dengan negara tetangga yaitu Singapura dan Malaysia sehingga tidak menutup kemungkinan budaya-budaya yang ada dapat terlupakan/dapat terkikis oleh adanya peningkatan kesejajaran tersebut yang tentunya beriringan dengan perkembangan teknologi dan pengembangan kota yang semakin maju. Budaya-budaya tersebut dapat terkikis keberadaannya ketika pengaruh perkembangan teknologi Informasi terus berkembang dan pola pemikiran masyarakatnya didorong untuk terus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang semakin maju dan semakin modern. Sebagai salah satu contoh adalah penggunaan salah satu sarana dari teknologi modern yaitu *game online*. *Game online* merupakan salah satu produk yang dihasilkan dari perkembangan teknologi yang modern dan maju di dunia.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Ridwan Syahrani (2015) bahwa tujuan utama dari penggunaan *game online* adalah sebagai sarana hiburan. Sarana hiburan ini merupakan sebuah sarana yang digunakan oleh manusia tentunya untuk dapat mendatangkan kegembiraan dan rasa puas di dalam hati. *Game online* yang sedang berkembang saat ini memiliki beragam jenis permainan mulai dari tingkat sederhana sampai dengan tingkat kompleks. Berdasarkan keragaman dari *game online* tersebut yang membuat anak-anak menjadi semakin tertarik dan ingin mencoba untuk melakukan *game* dari satu jenis ragam ke ragam yang lainnya atau dari level satu ke level yang lain. Hal Ini lah yang memungkinkan pengguna *game* akan terus bermain dan melupakan waktu utama mereka untuk belajar dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya [2].

Salah satu cara yang dapat diterapkan untuk mencegah adanya potensi konflik budaya yang ada di Kota Batam adalah dengan pengenalan permainan tradisional dari berbagai suku dan etnik yang ada di Kota Batam. Selain dari itu, pengenalan permainan tradisional ini diharapkan dapat mengurangi penggunaan *game online* yang dilakukan oleh siswa/i dan dapat meningkatkan rasa cinta yang sangat tinggi terhadap budaya Indonesia.

Pengenalan permainan tradisional yang dilaporkan dalam jurnal ini adalah pengenalan permainan tradisional yang dilakukan di SDN 005 Batam Kota dengan fokus pengabdian dilakukan pada kelas 5C.



Gambar 1. Peta SDN 005 Batam Kota [1]

II. TINJAUAN PUSTAKA

Permainan Tradisional Indonesia merupakan permainan yang berasal dari budaya-budaya lokal Indonesia. Permainan tradisional yang ada di Indonesia sangat beragam dan banyak jumlahnya. Beberapa permainan tradisional yang ada di Indonesia adalah permainan Margalah, Cing ciripit, Gasing, Lulu Cina Buta, dan Yoyo Cina.

a. Margalah

Permainan Margalah merupakan jenis permainan yang dilakukan oleh group penjaga yang bertugas untuk menjaga daerahnya supaya tidak dimasuki lawan dan juga group penyerang yang bertugas untuk menerobos daerah lawan. Permainan Margalah diperkirakan berasal dari Sumatera Utara disebut Margalah [4].

b. Cing ciripit

Permainan Cing Ciripit merupakan jenis permainan yang ada di Tatar Sunda dengan menggunakan lagu Sunda dan media tangan yang terus digerak-gerkan sampai kawih yang dinyanyikan selesai. Cing Ciripit ini dimainkan secara berkelompok. Peserta yang dinyatakan kalah adalah peserta yang terjepit tangannya setelah kawih yang dinyanyikan selesai. Istilah Cing Ciripit juga dapat diartikan sebagai jenis lagu permainan yang berasal dari daerah Sunda yang bertujuan untuk melakukan perhitungan sebelum permainan selanjutnya dilakukan. Permainan selanjutnya tersebut bisa berupa permainan kucing-kucingan atau permainan sentuh berlarian [5].

c. Lulu Cina Buta

Permainan Lulu Cina Buta merupakan bentuk permainan yang ada di Indonesia yang berasal dari Provinsi Riau. Permainan Lulu Cina Buta ini merupakan permainan dengan menggunakan penutup mata. Permainan ini dilakukan secara berkelompok.

d. Gasing

Gasing merupakan jenis permainan yang terbuat dari kayu dan diukir dengan bentuk tertentu. Gasing dimainkan dengan menarik tali yang dibelitkan pada kepala gasing. Gasing memiliki istilah berbeda beda diberbagai tempat, seperti di daerah Jawa Barat dan DKI Jakarta, Gasing

disebut sebagai Gangsing atau Panggal. Sedangkan di Lampung disebut Pukang dan di Kalimantan Timur disebut Begasing [6]

e. Yoyo Cina

Permainan yoyo cina berasal dari Etnik Cina. Permainan ini menggunakan 2 batang stik, 1 tali dan mangkuk yoyo di atas dan dibawah permukaannya. Cara memainkan yoyo cina adalah dengan menggerak-gerakan stik yang terhubung dengan tali pada tengah mangkuk yoyo. Tengah mangkuk tersebut merupakan pertemuan antara mangkuk cawan atas dengan mangkuk cawan Bawah.

III. METODE

Pengabdian PKM Pengabdian masyarakat ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 005 Batam Kota. Tempat yang digunakan untuk kegiatan Pengenalan permainan tradisional adalah di Lapangan SDN 005 Batam Kota. Sasaran dari kegiatan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah untuk siswa-siswi SDN 005 Batam Kota khususnya untuk kelas 5C.

Pemilihan sasaran tersebut berdasarkan beberapa pertimbangan yaitu untuk siswa kelas 5 merupakan siswa yang akan mengalami perubahan tingkat kedewasaan dari anak-anak menjadi remaja dan juga dikelas 5, siswa belum dibebankan ujian nasional seperti yang terjadi pada siswa/i dikelas 6.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui tahapan-tahapan pelaksanaan yaitu sebagai berikut:

A. Kegiatan Pra-Pengabdian

Kegiatan Pra-Pengabdian ini terdiri dari beberapa kegiatan yaitu:

a. Pematangan Konsep

Konsep permainan dibuat terlebih dahulu sebelum pelaksanaan kegiatan berlangsung. Pematangan konsep terdiri dari pengenalan lingkungan sekolah, pengenalan siswa-siswi dan pengenalan fasilitas yang terdapat di lingkungan sekolah, pengenalan kebiasaan siswa-siswi yang ada di lingkungan sekolah. Setelah kondisi dari sekolah diketahui maka dilakukan pembuatan konsep pengenalan permainan yang dilakukan oleh Tim PKM-M dengan dosen pendamping. Setelah konsep tersebut dibentuk maka tahapan selanjutnya adalah tahapan persiapan kebutuhan permainan yang akan dilakukan. Tahapan persiapan permainan tersebut adalah meliputi tahapan persiapan peralatan yang akan digunakan, jumlah peralatan yang dibutuhkan dan sistem pendampingan yang akan dilakukan. Berdasarkan hasil diskusi yang telah dilakukan, konsep yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Siswa/i dibagi menjadi beberapa kelompok yang akan didampingi oleh tim pendamping baik dari Tim PKM-M maupun dari relawan.

2. Tim pendamping terdiri dari Tim PKM-M dan tim relawan
3. Pembentukan tim relawan yang berasal dari berbagai lapisan masyarakat yang ada di Kota Batam.
4. Diskusi dengan relawan. Tahapan diskusi dengan relawan dilakukan oleh salah satu anggota Tim PKM-M yaitu Nur Hayati Oktavia.
5. Penyampaian aturan permainan kepada relawan. Kegiatan ini dilakukan oleh ketua pelaksana kegiatan yaitu Sentia Rahmadani.
6. Pelaksanaan kegiatan permainan

b. Jemput Relawan

Jemput relawan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan elemen-elemen masyarakat yang ada di Kota Batam untuk ikut serta dalam kegiatan PKM-M ini. Harapan yang ingin dicapai dari kegiatan jemput relawan ini untuk mengenalkan budaya kepada generasi kota Batam itu sendiri. Relawan-Relawan yang tergabung dalam kegiatan ini terdiri dari beberapa elemen masyarakat yaitu perwakilan dari HME, KUAS, perwakilan dari dosen dan masyarakat yang berada disekitar kota Batam. Sistem jemput relawan dilaksanakan secara sukarela.

c. Pembuatan Jadwal Kegiatan

Berikut adalah jadwal kegiatan selama PKM-M pengenalan permainan tradisional yang berlangsung di SDN 005 Batam Kota dari mulai tahapan pemberangkatan, tahapan pelaksanaan sampai dengan tahapan evaluasi yang dilakukan di kampus Politeknik negeri Batam.

Tabel 1. Jadwal kegiatan yang telah dilakukan

Waktu (WIB)	Tempat	Jenis Kegiatan	PIC
07.50-08.00	Politeknik Negeri Batam	Koordinasi Relawan dan Keberangkatan	Nurhayati Oktavia
08.00-08.30	Ruangan Kelas 5C SDN 005 Batam Kota	Pengenalan permainan tradisional secara teori	Sentia Rahmadani
08.30-08.50	Lapangan SDN 005 Batam Kota	Pembentukan Kelompok	Relawan
08.50-09.50	Lapangan SDN 005 Batam Kota	Pengenalan permainan tradisional secara praktik	Muhammad Zidan Abdilah
09.50-10.00	Lapangan SDN 005 Batam Kota	Penutupan dan Persiapan pulang	Seluruh Tim
10.00-10.30		Perjalanan Pulang	Seluruh Tim
10.30-selesai	Politeknik Negeri Batam	Evalusi kegiatan PKM-M	Seluruh Tim

B. Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian merupakan kegiatan inti dari pengabdian masyarakat, dimana pada tahapan ini merupakan tahapan real kegiatan. Adapun kegiatan-kegiatan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Penyampaian materi (*Talkshow Interaktif*)

Penyampaian materi dilakukan oleh Tim PKM-M yang terdiri Sentia Rahmadani sebagai ketua pelaksana PKM-M, Muhamad Zidan Abdillah sebagai anggota kegiatan dan Nur Hayati sebagai anggota pelaksana kegiatan. Kegiatan ini terdiri dari pengenalan permainan tradisional dari beberapa suku yang ada di Indonesia khususnya yang ada di Kota Batam. Berdasarkan cakupan sukunya, kegiatan ini memilih Suku Jawa, Sunda, Batak dan Cina. Alasan pemilihan suku-suku tersebut adalah berdasarkan keragaman permainan yang ada di masing-masing suku tersebut. Penyampaian materi ini disampaikan secara runtut dan sistematis melalui *power point*. Selama kegiatan penyampaian materi berlangsung terdapat juga kegiatan diskusi antara siswa-i dengan penyampai materi. Tujuannya adalah untuk saling mengenal antara siswa dengan penyampai materi.

b. Praktik Permainan

Praktik permainan merupakan kegiatan permainan aktif dimana siswa/i saling berinteraksi satu sama lain untuk memainkan permainan yang telah ditentukan. Permainan tersebut adalah permainan Margalah, Cing ciripit, Lulu cina buta, Gasing dan Yoyo cina. Semua permainan tersebut mewakili permainan yang ada di Indonesia. Pengenalan permainan praktek dilakukan secara berkelompok sehingga kelas 5C yang terdiri dari 4 kelompok. Masing-masing kelompok akan bergantian memainkan permainan tradisional yang didampingi oleh tim PKM-M dan relawan.

C. Tahapan Evaluasi kegiatan

Tahapan evaluasi kegiatan merupakan tahapan terakhir yang dilakukan setelah kegiatan PKM-M tersebut dilaksanakan. Tahapan ini bertujuan untuk memperbaiki pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan dan mempersiapkan tahapan selanjutnya. Kegiatan ini terdiri dari kegiatan diskusi dan tanya jawab antara relawan dengan dosen pendamping dan juga tim PKM-M. Hasil dari evaluasi kegiatan yang dilakukan adalah pembahasan mengenai keterserapan materi yang disampaikan kepada siswa. Dari Hasil pembelajaran yang dilakukan siswa dapat menjawab dengan benar terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan mengenai permainan tradisional Jawa, Sunda, Cina dan Batak.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan pelaksanaan PKM-M yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut:

4.1 *Jemput Relawan*

Relawan dari permainan Tradisional ini yaitu aliansi dari HME, KUAS dan masyarakat umum. Berikut ini adalah dokumentasi dari kegiatan jemput relawan.



Gambar 1. Relawan permainan tradisional Margalah, Cing ciripit, Lulu Cina Buta, Gasing dan Yoyo cina

4.2 *Talkshow* Permainan Tradisional

Pengenalan permainan tradisional dilakukan dengan menggunakan media interaktif. Media interaktif ini disusun secara sistematis dan menarik sehingga siswa/i dapat tertarik pada tayangan yang diberikan selama *talkshow* berlangsung.



Gambar 2. Pengenalan Teori Permainan Tradisional Gobang Sodor, Cingciripit, Lulu Cina Buta, Gasing dan Yoyo cina

4.3 *Permainan Margalah*

Berikut adalah permainan Margalah yang dilakukan oleh volunter terhadap siswa/i. Siswa/i terlihat saling berinteraksi satu sama lain dan berusaha untuk menyelesaikan pertandingan selama waktu yang diberikan tersebut belum berakhir.



Gambar 3. Praktek Permainan Tradisional Margalah dengan Relawan

Siswa yang terlibat dalam pelaksanaan terlihat antusias mengikuti kegiatan yang dilakukan. Hal ini dapat dilihat dari partisipasi siswa dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan yang dilakukan.

4.4 Permainan Cing ciripit

Permainan Cing ciripit yang dimainkan secara berkelompok dan di pandu oleh Tim PKM-M. Siswa/i terlihat sedang konsentrasi dengan jari tangan masing-masing yang ditempelkan pada telapak tangan pemandu agar tidak terjepit ketika lagu yang dinyanyikan berhenti.



Gambar 4. Praktek Permainan Tradisional Cing Ciripit dengan Tim PKM M

Siswa yang terlibat dalam pelaksanaan terlihat antusias seperti pada kegiatan margalah yang telah dilakukan. Kegiatan ingciripit ini dapat meningkatkan kerja sama antara pemain. Hal ini dapat dilihat pada saat pelaksanaan kegiatan. Siswa saling berkomunikasi dan berinteraksi satu dengan yang lainnya. Hal ini lah yang menjadi tujuan utama dari sebuah permainan dimana siswa saling berinteraksi satu sama lain, berkonsentrasi.

4.5 Permainan Lulu Cina Buta

Permainan lulu cina buta dimainkan secara berkelompok dengan membentuk lingkaran dan si buta berada ditengah lingkaran. Berikut ditampilkan siswa-siswi yang sedang melakukan permainan lulu cina buta (Gambar 5). Permainan lulu cina buta ini dimaksudkan untuk melatih konsentrasi siswa terutama indera pendengaran. Setiap siswa diharapkan untuk peka terhadap lingkungannya dan saling mengerti serta memahami kondisi yang ada di lingkungan sehari-hari.



Gambar 5. Praktek Permainan Tradisional lulu cina buta

4.6 Permainan Gasing

Berikut adalah dokumentasi kegiatan selama Permainan Gasing dilakukan oleh volunter. Siswa/i diajarkan tentang tata cara menggunakan tali dan tata cara menggunakan permainan gasing.



Gambar 6. Praktek Permainan Tradisional Gasing dengan Volunter

Tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan ini adalah sangat tinggi jika dibandingkan dengan jenis permainan yang lain. Hal ini disebabkan karena permainan ini dilaksanakan secara individual dan terdapat kompetisi personal antar pemain. Sehingga ketika pelaksanaan dilakukan, siswa terlihat sangat antusias dalam mendengarkan pelatihan dan pelaksanaan kegiatan.

4.7 Permainan Yoyo Cina

Berikut adalah dokumentasi kegiatan selama Permainan Yoyo Cina yang dilakukan oleh Tim PKM-M. Siswa/i diajarkan tentang tata cara menggunakan tali dan tata cara menggunakan permainan gasing.



Gambar 7. Praktek Permainan Tradisional Gasing dengan Tim PKM M

Permainan ini lebih susah dibandingkan dengan permainan jenis lainnya. Hal ini disebabkan karena jenis permainan ini jarang dijumpai dilingkungan sehari-hari dan juga tingkat permainan yang membutuhkan konsentrasi yang lebih tinggi. Kombinasi antara tali dan stik yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan kegiatan mengharuskan siswa untuk tetap berkonsultasi selama pelaksanaan kegiatan berlangsung.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan di SDN 005 Batam Kota, pelaksanaan pengenalan permainan Jawa, Sunda, Batak dan Cina telah disampaikan secara menyeluruh kepada siswa/i kelas 5C baik secara teori maupun secara Praktik, setelah dilakukan evaluasi kegiatan siswa dapat mengenal dan membedakan jenis-jenis permainan tradisional dari daerah Jawa, Sunda, Batak dan Cina.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami haturkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Pemerintah Republik Indonesia melalui Kementerian Riset dan Teknologi atas pemberian dana kegiatan pada program Kreativitas Mahasiswa dalam bidang PKM Pengabdian Masyarakat (PKM-M). Selain dari itu, kami haturkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Kepala Sekolah SDN 005 Batam Kota beserta jajarannya atas semua fasilitas yang diberikan selama kegiatan pengenalan permainan tradisional tersebut dilaksanakan.
2. Semua Siswa kelas 5C SDN 005 Batam kota atas ketulusannya dalam mengikuti kegiatan permainan tradisional yang dilaksanakan.
3. Tim Volunter yang berasal dari HME yang terdiri dari Eny Ludika Ginting, Anugrah Yoga Miyoly, Melanisa, Ria Wahyu Ilahi, Fitri Ramadani, Syaiful, Nur Afif Gozali, Ica Yolanda, Dedi Saputra Behi, Wahidah Izmi Adinah dan Tessha Amellia serta dari KUAS yaitu Selfy Octavia
4. Tim Relawan yang berasal dari Masyarakat Umum yang terdiri dari Dealsey Yucha W, Muhammad Alfisyahri Subakti, Lu'lua Chusna, Aris Mariana dan Dieaz Arllis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tiurniari Purba. (2018). *Pola konsumsi penduduk kota batam terhadap produk makanan ringan buatan malaysia dengan metode Etnografi*. JIM UPB, 6(1).
- [2] Google Inc. 2019. Google Maps: Peta Lokasi SDN 005 Batam Kota dalam <http://maps.google.com>.
- [3] Ipang Setiawan dan Heri Triyanto. (2014). *Penegmbangan permainan tradisional Gobak Sodor Bola dalam Pembelajaran penjas pada siswa SD*. Jurnal Media Ilmu Keolahragaan , 4(1).
- [4] Hidayat, Rachmat Taufiq, spk. (2005). Peperenian Urang Sunda. Bandung: Kiblat.
- [5] Wikipedia. Org. 2019. Pengenalan Gasing dalam. <https://id.wikipedia.org/wiki/Gasing>.