

**LAPORAN KEGIATAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

**PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL
PADA ANAK-ANAK YATIM -PIATU DI PANTI ASUHAN ‘AISYIYAH
KASIH IBU KOTA BENGKULU**



OLEH
YUHASWITA

**FAKULTAS ADAB JURUSAN SEJARAH PERADABAN ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
BENGKULU
2025**

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahiim,

Dengan memanjangkan Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas berkas Rahmat dan KaruniaNya, Kami dapat menyelesaikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan Program Pemberdayaan anak-anak Panti Asuhan ‘Aisyiyah Kasih Ibu yang berada di Jl Bali No. 269 RT VI/2 Komplek UMB Kota Bengkulu.

Pangabdian kepada masyarakat ini merupakan perwujudan salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi yang dilaksanakan oleh dosen yang Bernama Yuhaswita sebagai dosen di Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Negeri Islam Fatmawati Sukarno Bengkulu matakuliah Metodologi Pengabdian Masyarakat berbasis output dan outcome kegiatan pengabdian masyarakat. Materi partisipan dipilih berdasarkan kebutuhan Panti Asuhan ‘Aisyiyah Kasih Ibu yang berada di Jl Bali No. 269 RT VI/2 Komplek UMB Kota Bengkulu.

Dalam kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak manajemen Majelis Kesejahteraan Sosial LKSA Panti Asuhan ‘Aisyiyah Kasih Ibu yang telah memberikan dukungan sehingga terwujudnya kegiatan pengabdian ini. Akhir kata semoga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat bermanfaat bagi masyarakat.

Bengkulu, Juni 2025

Pelaksana,



Yuhaswita

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masyarakat dapat memperoleh pendidikan di Lembaga pendidikan formal dan nonformal, pendidikan informal merupakan pendidikan yang diperoleh seseorang dari pengalaman sehari-hari baik secara sadar maupun tidak sadar. pendidikan informal diperoleh seseorang bermula dari keluarga seperti ayah, ibu dan saudara. Seseorang dalam keluarganya Ketika dalam usia balita, ia mendapatkan pendidikan dari kelurganya yang mengajarkan tentang etika hidup bersosial. Sedangkan pendidikan formal yaitu seseorang mendapatkan pendidikan pada sebuah Lembaga resmi milik pemerintah atau swasta. Menurut Kihajar Dewantara apapun bentuk dan wadah pendidikan, pendidikan diistilahkan dengan tri pusat pendidikan karena pendidikan formal, informal dan nonformal memberikan sumbang yang besar dalam proses pengembangan manusia untuk mencapai kesempurnaan dalam berbagai aspek kehidupan.¹

Kebudayaan merupakan sebuah konsep deskriptif yang berarti akumulasi kekayaan kreasi manusia seperti buku/lontar, lukisan, berbagai bentuk bangunan. Atau kebudayaan merupakan wujud pengetahuan masyarakat tentang cara beradaptasi terhadap lingkungan atau Bahasa, adat, sistem etika, religi, moral yang dibentuk melalui berbagai zaman.²

¹ Haerullah Haerullah, Dimensi Perkembangan Pendidikan Formal dan NonFormal, Jurnal Edukasi NonFormal, E-ISSN 2715-2634, , April 2020, hal. 194

² I Nyoman Wardi, Pengelolaan Warisan Budaya Berwawasan Lingkungan Studi Kasus Pengelolaan Living Monument di Bali, JURNAL BUMI LESTARI, Vol. 8, No. 2 Agustus 2008, hal. 194

Budaya yang dihasilkan oleh masyarakat terbagi dua yaitu budaya tak benda dan budaya benda , budaya tak benda adalah budaya yang wujudnya tidak dapat dipegang seperti konsep, teknologi lebih detailnya yaitu Bahasa, tarian, kesenian. Sedangkan budaya benda adalah budaya yang wujudnya dapat di pegang seperti bangunan.³

Budaya tak benda yang berupa jenis permainan tradisional masyarakat setempat, permainan tradisional adalah suatu permainan hanya membutuhkan peralatan yang sederhana yang dilakukan dan wariskan secara turun menurun.⁴ Permainan tradisional merupakan sarana bermain bagi anak-anak yang sangat bermanfaat bagi Kesehatan, kebugaran dan pertumbuhan anak, nilai-nilai positif yang terdapat dalam permainan tradisional seperti kejujuran, Kerjasama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin, serta dapat dapat membangun karakter anak.⁵ Permainan tradisional adalah permainan anak-anak yang dilaksanakan oleh dua orang atau lebih, permainan tradisional memiliki nilai-nilai serta manfaat bagi mental dan fisik manusia. Permainan tradisional banyak jenis dan bentuknya seperti lompat kodok, lompat tali, kelereng, gasing, layang-layang, Meriam, kepala babi, lempar batu, susun kaleng, dan masih banyak lagi, setiap daerah memiliki banyak permainan tradisional.

³ Nugroho, Warisan budaya tak Benda, Repository Nurul Fikri, 2019, hal. 6

⁴ Syafira Nur Damayanti, Pengenalan Permainan Tradisional Untuk Melestarikan Budaya Indonesia, Jurnal Bina Desa Vol. 5, No. 1 , 2022, hal. 39

⁵ Gustiana Mega Anggita, Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa, Journal Of Sport Science And Education (JOSSAE), Vol.3, No. 2 Oktober 2018, hal. 56

Fakta membuktikan bahwa saat ini dampak kemajuan teknologi lebih banyak memberikan pengaruh negatif dari pengaruh positif. Saat ini anak-anak lebih fokus pada gadget yang mempunyai banyak aplikasi permainan, permainan. Anak-anak bermain tanpa berinteraksi dengan teman secara langsung dan tanpa bergerak dari posisi tempat duduknya. Berdasarkan fenomena yang terjadi di beberapa daerah sangat menyedihkan anak-anak sekarang tidak mengenal dengan permainan tradisional yang penuh nilai-nilai yang positif.⁶ Maka sangat penting dilaksanakan pengenalan sekaligus pelestarian permainan tradisional di sekolah-sekolah maupun di lingkungan rumah.

B. Identifikasi Masalah

1. Permainan tradisional yang mempunyai nilai-nilai positif sudah hampir tidak dimainkan oleh anak-anak maupun remaja saat ini, hal ini ada beberapa faktor yang membuat situasi seperti ini antara lain keberadaan Hp yang didalamnya terdapat berbagai aplikasi.
2. Belum adanya program khusus di tempat tersebut untuk mengisi waktu luang dengan kegiatan permainan tradisional.

⁶ Syafira Nur Damayanti, Pengenalan Permainan Tradisional Untuk Melestarikan Budaya Indonesia, Jurnal Bina Desa Vo. 5, No.1, 2023, hal. 40

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka yang menjadi pokok permasalahan yaitu bagaimana Upaya memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional di Panti Asuhan ‘Aisyiyah Kasih Ibu yang berada di Jl Bali No. 269 RT VI/2 Komplek UMB Kota Bengkulu.

D. Tujuan Kegiatan

Adapun tujuan kegiatan pengabdian adalah untuk melestarikan permainan tradisional agar permainan tradisional tidak hilang atau tidak dilupakan oleh generasi saat ini.

E. Manfaat Kegiatan

Kegiatan pengabdian diharapkan dapat memberikan manfaat kepada keluarga besar Panti Asuhan ‘Aisyiyah kota Bengkulu

1. Bagi siswa agar dapat ikut serta dalam melestarikan permainan tradisional yang merupakan bagian dari kebudayaan Masyarakat Indonesia.
2. Bagi pengelola Panti Asuhan ‘Aisyiyah kota Bengkulu dapat membuat program kegiatan yang berhubungan kebudayaan selain dari kegiatan yang berhubungan dengan kebutuhan Rohani anak-anak.

F. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan menggunakan model penelitian *Educational Action Research*. Metode ini merupakan sebuah pendekatan kepada Masyarakat dalam menyelesaikan

suatu problem, metode PAR lebih kepada pemberdayaan Masyarakat dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah-masalah. Masyarakat merupakan agen atau actor utama dalam pengembangan pada aspek agama, budaya, sumber daya manusia, kecerdasan dan kearifan local. Metode PAR memiliki beberapa prinsip antara lain menilai dan menerapkan kebudayaan Masyarakat karena di dalam kebudayaan terdapat nilai yang esensial dan utama di kalangan Masyarakat.⁷ Kegiatan pengabdian berbasis PAR dengan metode EAR bertujuan untuk memberdayakan Masyarakat dalam hal ini anak-anak yang berada di dalam panti asuhan Kasih Ibu' Aisyiyah kota Bengkulu dalam Upaya melestarikan permainan tradisional Masyarakat Bengkulu. Pihak pertama dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah dosen. Dosen memberikan layanan kepada anak-anak dengan melakukan penyuluhan, demontrasi permainan tradisional.

G. Target

Sasaran kegiatan pengabdian yaitu anak-anak yang bermukim/tinggal di dalam panti asuhan Kasih Ibuyang berada di komplek kampus UMB kota Bengkulu.

⁷ Agus Afandi dkk, Metodologi Pengabdian Masyarakat, (Yogyakarta, DIKTIS Kemenag, 2022), Hal 10,11

HASIL KEGIATAN PENGABDIAN

A. Proses pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian yang berdasarkan kompetensi program studi Sejarah peradaban Islam yang berhubungan dengan mata kuliah pengelolaan warisan budaya dan Sejarah di Indonesia. Maka di anggap penting kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di sekolah-sekolah maupun di Lembaga lainnya seperti panti asuhan kasih Ibu ‘Aisyiyah.

Kegiatan pengabdian diawali dengan acara perkenalan dengan anggota panti asuhan agar terjalin emosional antara kedua belak pihak sehingga diharapkan nanti Ketika kegiatan berlangsung terasa akrab. Pada acara perkenalan terjadi komunikasi yang baik dan harmonis sehingga anak-anak merasa Bahagia, ceria. Setelah perkenalan pihak pelaksana memberikan pengantar tentang permainan tradisional yang dimiliki oleh Masyarakat Bengkulu, setelah itu dilanjutkan dengan arahan kepada anak-anak selama kegiatan berlangsung nanti.

Setelah acara perkenalan dan pengarahan selanjutnya pihak pelaksana mengajak anak-anak penghuni panti asuhan menuju area bermain yang ada di lingkungan panti asuhan. Pada tahap ini anak-anak sangat semangat, gembira dalam memainkan beberapa permainan. Hanya Ada beberapa permainan yang dapat dilakukan karena keterbatasan lahan seperti lompat tali karet, lompat kodok, kelereng, congklak dan kucing-kucingan,

petak umpat/suruk-suruan, kasti. Anak-anak bermain secara bergantian dengan teman yang lainnya agar dapat memainkan beberapa permainan.

B. Model/Strategi Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Dalam kegiatan pengabdian ini menggunakan model *Education Action Research* yaitu kegiatan penerapan pengajaran dalam konteks sosial yang melibat ibu asrama panti asuhan. Kegiatan ini dianggap penting di saat teknologi sedang melanda setiap aspek kehidupan Masyarakat, individu lebih banyak berinteraksi dengan alat-alat komunikasi yang memiliki banyak fitur aplikasi sehingga memudahkan semua aktivitas. Salah satu teknologi yang banyak berinteraksi dengan setiap individu adalah Hp /gadget, Hp /Gadget yang serba pintar mampu menurangi interaksi seseorang dengan orang lain secara langsung. Keberadaan Hp mampu menghilangkan rasa kepekaan sosial seseorang.

Dalam kegiatan pengabdian ini akan digunakan beberapa metode antara lain:

1. Metode Pengarahan, pada metode ini pihak pengabdian memberikan arahan tentang cara bermain dari beberapa permainan tradisional, arahan ini agar anak-anak mampu memainkan permainan tradisional dengan baik dan benar.
2. Metode Demontrasi, pihak yang melaksanakan pengabdian memberikan contoh beberapa permainan dan kemudian anak-anak melanjutkan memainkan permainan tradisional.

HASIL KEGIATAN PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 5 Maret 2025 , pukul 09.00 sampai 11.30 WIB, Lokasi pengabdian di Panti Asuhan Aisyiyah Kasih Ibu, Panti Asuhan berada di Jalan Bali No 269 RT VI/2 Komplek UMB Kota Bengkulu. Lokasi Panti Asuhan Aisyiyah Kasih Ibu berada di Kampung Bali yang merupakan sebuah kelurahan dari Kecamatan Teluk Segara kota Bengkulu. Kelurahan Kampung Bali jika dilihat pada peta kota Bengkulu dekat dengan Lokasi destinasi wisata Pantai Panjang.

Berdasarkan hasil observasi selama proses kegiatan pengabdian berlangsung anak-anak panti asuhan Kasih Ibu sangat melaksanakan kegiatan permainan tradisional secara antusias, semangat, gembira, kemudian kegiatan ini juga mendapat dukungan dari pihak pengelola panti asuhan karena kegiatan ini untuk mengisi liburan sekolah anak-anak yang berada panti asuhan. Berikut dokumentasi pelaksanaan kegiatan

pengabdian,



Gambar No 1, dosen yang melaksanakan pengabdian sedang memberikan pengantar dan perkenalan dengan anak-anak Panti Asuhan Kasih Ibu

1. Permainan Lompat Tali/Yeye

Permainan lompat tali atau lebih familiar dengan nama Yeye, permainan lompat tali menggunakan alat bantu berupa karet gelang yang telah dirangkai seperti bentuk rantai. Teknik merangkai karet gelang dengan cara menyatukan ujung ujung bagian utara dengan ujung bagian Selatan karet gelang, hal ini dilakukan sampai karet gelang habis dan Panjang karet gelang sebagai media/alat bermain disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan.

Permainan Yeye atau lompat tali dimainkan secara beregu atau cukup tiga orang, biasanya permainan ini dimainkan oleh tiga orang (dua orang berfungsi memegang ke dua ujung tali dan seorang lagi berperan memainkan permainan). Permainan lompat tali memiliki aturan sesuai kesepakatan Bersama. Permainan akan berganti ke pihak lain Ketika terjadi pelanggaran saat bermain peraturan. Dalam permainan lompat tali termilai nilai sosial yaitu nilai kekompakan dan kejujuran.



Gambar No 2. Beberapa anak-anak sedang memainkan permainan lompat tali atau yeye.



Gambar No 3



Gambar No 4

2. Permainan Lompat Kodok

Permainan Lompat Kodok dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih, sebelum memainkan permainan ini terlebih dahulu dibuat gambar di atas permukaan tanah yang berbentuk susunan persegi empat atau bundar sesuai dengan keinginan anggota yang bermain dan permainan ini menggunakan alat seperti batu yang bentuknya pipih. Permainan lompat kodok mempunyai aturan jika ada pihak lawan yang melanggar aturan maka permainan akan berganti ke pihak lawan. Pada permainan ini terdapat nilai-nilai sosial seperti kejujuran, nilai kesehatan karena anggota bermain diharuskan menggerakkan anggota badan.



Gambar no 5, seorang anak sedang memainkan permainan lompat kodok

3. Permainan Kelereng

Permainan kelereng dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih tergantung dengan arena dan jenis permainan kelerengnya. Permainan kelereng memiliki Tingkat kesulitan yang berbeda, Tingkat kesulitan permainan kelereng ditentukan oleh pola gambar yang disepakati Bersama, semakin sulit permainan kelereng semakin banyak membutuhkan kelereng, permainan kelereng tingkat kesulitan yang tinggi dimainkan oleh anak-anak laki-laki sedangkan permainan kelereng tingkat rendah/mudah sering dimainkan oleh anak-anak perempuan. Selama proses bermain kelereng seseorang membutuhkan sikap fokus dan teliti Ketika akan membidik kelereng lawan yang ada

dalam arena pola gambar. Dalam permainan ini terdapat nilai sosial seperti kejujuran dan nilai kesehatan seperti kosentrasi,fokus pada objek.



Gambar no 6, Anak-anak sedang memainkan permainan kelereng

4. Permainan Congklak

Permainan Congklak hanya dapat dimainkan oleh dua orang, permainan congklak menggunakan alat seperti kayu atau papan yang telah dilobang dengan menggunakan alat yang bernama pahat yang terbuat dari besi berbentuk pipih. Tentunya sebelum di buat lobang papan sudah di buat pola/gambar lingkaran sebanyak 7 lobang. Kemudian selain papan yang sudah di buat lobang permainan ini di lengkapai dengan beberapa biji kerikil atau kucinan-kucinan laut. Jika tidak ada papan yang sudah diberi lubang permainan ini dapat dilakukan di media lantai tanah. Saat permainan congklak setipa lobang diisi dengan 7 biji kerikil/kucinan. Permainan congklak juga mempunyai aturan tertentu seperti jika pihak lawan membagikan biji

pada lubang yang kosong maka permainan berpindah ke pihak lawan.

Pada permainan congklak terdapat nilai sosial seperti kejujuran atau tidak boleh berbohong.



Gambar No 7, Anak-anak sedang memainkan permainan congklak



Gambar No 8, Anak-anak sedang memainkan permainan Congklak

Sebenarnya permainan tradisional yang dimiliki oleh Masyarakat Bengkulu dan daerah lainnya sangat banyak, namun keterbatasan arena maka tidak semua dapat dimainkan seperti permainan kepala babi, kasti kertas, lempar batu, lempar kaleng, layang-layang, bedil air, bedil kertas,

perahu-perahu air, masak-masakan, ular naga, tebak-tebakan batu di tangan, kucing-kucingan .