

## **Pendampingan Literasi Budaya Melalui Permainan Tradisional Di SDN Saptorenggo 2 Kabupaten Malang**

**Delora Jantung Amelia<sup>1)</sup>, Abdurrohman Muzakki<sup>2)</sup>**

<sup>1,2</sup>, *Universitas Muhammadiyah Malang*

[delorajantung@umm.ac.id](mailto:delorajantung@umm.ac.id)

### **A B S T R A C K**

Along with the times, nowadays students playing using gadgets have become commonplace, both in rural and urban areas, all using gadgets. Addiction to gadgets is not a new thing, plus during the covid-19 pandemic, gadgets are something that cannot be separated between students. Learning activities, which are usually carried out face-to-face during this pandemic, are carried out boldly so that they don't want gadgets to be very important.

The solution that can be offered as an effort to introduce culture and increase interest in reading is through cultural literacy assistance through traditional games at SDN Saptorenggo 2, Malang Regency. One effort that can overcome the shift in development of the times is by introducing culture through the implementation of traditional games by adhering to cultural literacy. This activity involves collaboration with partners, namely SDN Saptorenggo 2 located in Malang Regency. In this mentoring activity, teachers are appointed by class I-VI teachers. Prior to the implementation of this activity, it is necessary to hold a coordination meeting first, then present a workshop and continue with the provision of literacy through traditional games. Cultural literacy is knowledge and understanding in understanding and regarding Indonesian culture as an identity. This assistance is very much needed because the literacy movement can restore traditional game culture. This activity also involves physical activity and is also difficult to apply in learning activities. Therefore, this service activity is very much needed at SDN Saptorenggo 2.

**KEYWORD:** Mentoring, Cultural Literacy, Traditional Games

### **A B S T R A K**

Seiring dengan perkembangan zaman, saat ini peserta didik bermain menggunakan gadget menjadi hal yang biasa sekali baik di pedesaan maupun di perkotaan semuanya menggunakan gadeget. Kecanduan gadget bukan merupakan suatu hal yang baru ditambah lagi dimasa pandemic covid-19 gadget merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan antara peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka di masa pandemi ini dilakukan secara daring sehingga mau tidak mau gadget merupakan hal yang sangat penting.

Solusi yang dapat ditawarkan sebagai upaya pengenalan budaya dan meningkatkan minat baca yakni melalui pendampingan literasi budaya melalui permainan tradisional di SDN Saptorenggo 2 Kabupaten Malang. Satu upaya yang dapat mengatasi pergeseran perkembangan zaman dengan cara mengenalkan budaya melalui pengimplementasian permainan tradisional dengan berpegang kepada literasi budaya. Kegiatan ini melibatkan Kerjasama dengan mitra yaitu SDN Saptorenggo 2 yang berada di Kabupaten Malang. Pada kegiatan pendampingan ini guru yang ditunjuk guru kelas I-VI. Sebelum pelaksanaan kegiatan pendampingan ini perlu diadakan rapat kordinasi terlebih dahulu kemudian pemberian workshop dan dilanjutkan pemberian pendampingan literasi budaya melalui permainan tradisional. Literasi budaya adalah pengetahuan dan kecakapan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Pendampingan ini sangat dibutuhkan karena gerakan literasi dapat mengembalikan hilangnya budaya permainan tradisional kegiatan ini juga melibatkan aktivitas fisik juga sulit diterapkan dalam kegiatan

---

pembelajaran. Olehkarenanya kegiatan pengabdian ini sangat dibutuhkan di SDN Saptorenggo 2.

**Kata Kunci: Pendampingan, Literasi Budaya, Permainan Tradisional**

---

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
06-11-2022	11-12-2022	12-12-2022	<b>26-12-2022</b>

---

## PENDAHULUAN

SDN Saptorenggo 2 berlokasi di Saptorenggo Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang Secara geografis lokasi SDN Saptorenggo 2 berada di dataran tinggi dengan jarak kurang lebih 9 Km dari Universitas Muhammadiyah Malang. Ditambah beberapa guru honorer. Saat ini gadget tidak hanya dikonsumsi oleh peserta didik di Kota saja akan tetapi sudah merambat ke daerah pedesaan. Hal tersebut dapat melemahkan budaya membaca dan mengenal budaya sekitar. Sebagai bangsa yang besar, kita harus mampu mengembangkan budaya literasi sebagai prasyarat kecakapan hidup abad ke-21 melalui pendidikan yang terintegrasi, mulai dari keluarga, sekolah, sampai dengan masyarakat. Pintu masuk untuk mengembangkan budaya literasi bangsa adalah melalui penyediaan bahan bacaan dan peningkatan minat baca anak. Sebagai bagian penting dari penumbuhan budi pekerti, minat baca anak perlu dipupuk sejak usia dini mulai dari lingkungan keluarga. Minat baca yang tinggi, didukung dengan ketersediaan bahan bacaan yang bermutu dan terjangkau, akan mendorong pembiasaan membaca dan menulis, baik di sekolah maupun di masyarakat. Untuk membangun budaya literasi pada seluruh ranah pendidikan (keluarga, sekolah, dan masyarakat), sejak tahun 2016 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menggiatkan Gerakan Literasi Nasional (GLN) sebagai bagian dari implementasi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti.

Dimasa pandemik beberapa tahun lalu ini peserta didik lebih sering berinteraksi dengan gadget daripada harus bermain dengan teman sebayanya. Situasi seperti ini tidak hanya dialami oleh peserta didik di daerah perkotaan yang sudah terbiasa dengan perkembangan teknologi digital. Peserta didik yang berada desa pun juga sudah mengalami hal yang serupa. Berdasarkan pra observasi yang dilakukan di SDN Saptorenggo 2 Kabupaten Malang, peserta didik mulai kelas 1 sampai dengan kelas 6 lebih suka belajar dan bermain dengan gadget daripada harus bersosialisasi dengan teman sebaya. Dengan adanya perubahan dari kegiatan pembelajaran yang semula dilakukan secara tatap muka sekarang dilakukan secara daring. SDN Saptorenggo 2 Kabupaten Malang yang terletak di Jalan Raya Prici Kecamatan Dau Kabupaten Malang. Sekolah tersebut memiliki 6 kelas yang terdiri kelas 1 sampai dengan kelas 6. juga mengalami banyak permasalahan-permasalahan yang terjadi yang harus segera di atasi misalnya Gerakan literasi siswa sulit dilakukan karena lebih cenderung bersama gadget. Siswa tidak mengenal budaya sekitarnya, siswa lebih suka bermain tanpa ada sosialisasi teman sebaya. Di usia

tingkat Sekolah dasar permainan anak mempunyai banyak fungsi positif bagi perkembangan anak. Permainan tersebut dapat melatih peserta didik untuk bekerjasama, melatih untuk proses penyesuaian diri, melatih untuk belajar proses interaksi dengan lingkungan, melatih pengendalian diri, pengembangan sikap empati, melatih proses memahami dan menaati aturan, melatih peningkatan kepekaan untuk menghargai sesama.

Permainan tradisional merupakan salah satu kekayaan bangsa dan warisan budaya yang terdapat di Indonesia. Permainan tradisional ini harus terus dilestarikan oleh generasi penerus bangsa. Adapun pemanfaatan permainan tradisional saat pandemi dapat menjadi solusi bagi anak-anak dan orangtua. Melalui permainan tradisional, anak-anak dapat melatih diri baik dari aspek sosial, emosional, maupun spiritual. Selain itu, permainan tradisional juga dapat mengasah keterampilan motorik anak-anak baik dari segi motorik kasar, maupun motorik halus. Melalui kebermanfaatannya itulah, seyogyanya permainan tradisional ini dapat dibudidayakan kembali tanpa mengesampingkan peran orangtua sebagai pendidik yang baik di dalam rumah. Dengan pendampingan orangtua, permainan tradisional dapat berlangsung secara efektif tanpa menyisihkan sisi dari nilai-nilai edukatif yang bermanfaat bagi tumbuh kembang anak.

Permainan memiliki fungsi yang sangat banyak sekali salah satu fungsi permainan mengembangkan otot-otot dan energi yang ada pada anak. Permainan tradisional memiliki fungsi menurut Subagiyo (dalam Mulyani 2016: 49) anak-anak menjadi kreatif, dapat digunakan sebagai terapi anak, dan mengembangkan kecerdasan intelektual. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional Nugroho (2005: 33) antara lain 1) demokrasi, 2) nilai Pendidikan, 3) nilai kepribadian, 4) nilai keberanian, 5) nilai Kesehatan) dan 6) nilai persatuan. Permainan tradisional menjadi pendorong yang kuat bagi perkembangan anak Khasanah, Prasetyo dan rahmawati (2011: 101). Bermain merupakan suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan dengan bermain, anak dapat menjalankan tuntutan dan kebutuhan perkembangan anak dalam dimensi motorik kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, dan sikap hidup Yulianti (2011: 3). Hal tersebut sejalan dengan Helmi dan Zaman (2009: 6) bermain merupakan jendela perkembangan anak. Melalui bermain, aspek perkembangan anak bisa ditumbuhkan secara optimal.

Melalui kebermanfaatannya itulah, seyogyanya permainan tradisional ini dapat dibudidayakan. Pemanfaatan permainan tradisional saat pandemi ini dapat dimasukkan dalam materi pembelajaran Bahasa dan sastra Indonesia. Ranah pembelajaran ini dapat dimulai dari aktivitas mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis Berdasarkan pemaparan di atas maka tim pengabdian akan melakukan pendampingan literasi budaya melalui permainan tradisional untuk guru di SDN Saptorenggo 2 Kabupaten Malang. Hal tersebut sesuai dengan kualifikasi keilmuan tim pengusul pengabdian yang ahli dalam bidang ke SD an dan Olahraga.

Adapun tujuan dari kegiatan pendampingan ini sebagai berikut: 1) mendampingi guru-guru di SDN Saptorenggo 2 Kabupaten Malang dalam memahami dan menerapkan literasi budaya melalui permainan tradisional, 2) mengembangkan buku petunjuk penerapan literasi budaya dan 3) menghasilkan panduan permainan tradisional untuk peserta didik.

## **METODE**

Pendampingan literasi budaya melalui permainan tradisional dilakukan dengan melaksanakan workshop terlebih dahulu yang mana pada kegiatan workshop menjelaskan tentang paparan bagaimana pengaplikasian literasi budaya melalui permainan tradisional. Pengabdian ini melibatkan tim pengabdian dua dilakukan dari awal sampai dengan akhir dengan hasil penelitian berupa laporan. Subjek pengabdian ini guru kelas 1 hingga kelas 6 yang ditunjuk di SDN Saptorenggo 2 Malang. Adapun kegiatan pendampingan literasi budaya melalui permainan tradisional sebagai berikut:

### **1. Workshop Pendampingan Literasi Budaya Melalui Permainan Tradisional Tim Pengabdian**

Kegiatan diawali dengan proses sosialisasi program pengabdian berupa pendampingan Literasi Budaya Melalui Permainan Tradisional. Kegiatan workshop dimulai dari pemberian materi, cara mengembangkan permainan tradisional dan penerapannya

#### **Guru**

Menghadiri acara workshop pendampingan literasi budaya melalui permainan tradisional, kemudian mengembangkan permainan tradisional

### **2. Pendampingan Penerapan Literasi Budaya Melalui Permainan Tradisional Tim Pengabdian:**

Program pengabdian ini setelah melaksanakan workshop tentang Pendampingan Literasi Budaya Melalui Permainan Tradisional selanjutnya diadakan pendampingan literasi budaya melalui permainan tradisional. Jika ada problematika dapat dilakukan pendampingan baik secara daring maupun luring.

### **3. Penerapan Literasi Budaya Melalui Permainan Tradisional**

#### **Guru**

Penerapan literasi budaya melalui permainan tradisional dilakukan setelah guru di SDN Saptorenggo 2 memiliki pemahaman terkait pelaksanaan literasi budaya. Kegiatan penerapan didampingi oleh tim pengabdian.

### **4. Refleksi dan Tindak Lanjut**

#### **Tim Pengabdian**

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Komik Digital yang telah diimplementasikan dalam proses kegiatan di dalam kelas. Pada kegiatan ini juga dilaksanakan refleksi terhadap seluruh kegiatan yang telah dilaksanakan. Refleksi diawali dengan tanya jawab, dan

diskusi dengan guru sebagai bahan pertimbangan atau rekomendasi pada kegiatan selanjutnya

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pendampingan literasi budaya melalui permainan tradisional di SDN Saptorenggo 2 Kabupaten Malang merupakan suatu program pendampingan yang dapat menerapkan literasi budaya dalam kegiatan pembelajaran. Permainan tradisional merupakan aspek yang penting untuk diterapkan kepada peserta didik karena memiliki manfaat yang sangat holistic antara lain melatih kemampuan motoric, sensorik, matematika dan interaksi social. Permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai kejujuran, nilai sportivitas nilai Kerjasama dan nilai kepemimpinan. Literasi budaya melalui permainan tradisional merupakan solusi yang bagus yang harus diterapkan di dalam kelas untuk mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi di dalam kelas yang pembelajarannya sekarang dilakukan secara daring. Berdasarkan hal tersebut tim pelaksanaan pengabdian, terdiri dari dosen bidang ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar guru kelas yang sangat sesuai dengan bidang yang diusulkan terutama terkait pendampingan literasi serta tim pelaksana juga berlatar belakang Pendidikan olahraga dan Kesehatan yang sesuai dengan bidangnya yaitu permainan tradisional.

Target dan luaran di atas sesuai dengan tujuan penampungan yang nantinya akan memberikan dampak pada:

1. Memberikan solusi terhadap permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekolah
2. Meningkatkan kreativitas dan inovasi pada kegiatan pembelajaran
3. Meningkatkan pemahaman terkait literasi budaya serta cara penerapannya pada mata pelajaran.
4. Meningkatkan pemahaman terkait penerapan permainan tradisional pada mata pelajaran.

#### **Hasil**

Pada kegiatan pengabdian ini Pendampingan Literasi Budaya Melalui permainan tradisional di SDN Saptorenggo 2 Kabupaten Malang memiliki beberapa kegiatan yang sudah dilaksanakan yang akan dipaparkan sebagai mana di bawah ini, yang mana kegiatan ini dilakukan baik di sekolah secara langsung.

#### **Rapat Kordinasi**

Pengabdian ini dilakukan untuk penyusunan program Pendampingan literasi budaya melalui permainan tradisional di SDN Saptorenggo 2 Kabupaten Malang. Peserta pendampingan ini berjumlah 10 orang yang mana Adapun langkah-langkah pendampingan sebagai berikut:

1. Rapat Kordinasi 1

Pada tanggal 23 Juni 2022 pelaksanaan rapat pertama yang dilakukan di SDN Saptorenggo 2, rapat dilakukan dengan tujuan koordinasi pertama untuk melakukan pendampingan Pendampingan Literasi Budaya melalui permainan tradisional. Kordinasi pertama ini bertujuan untuk merancang jadwal kegiatan

pengabdian yang terdiri dari 4 tahapan yaitu pelatihan (workshop), pendampingan penyusunan, pendampingan pengimplementasian, dan evaluasi. Dalam rangka kegiatan sosialisasi maka dilakukan pembagian tugas untuk kegiatan sosialisasi ke sekolah.

## 2. Rapat Kordinasi 2

Pada tanggal 21 Juli 2022 timpengabdi melaukukan rapat kordinasi kembali untuk membahas tentang Teknik pelaksanaan pendampingan Pendampingan Literasi Budaya melalui permainan tradisional

### **Workshop Pendampingan Literasi Budaya Melalui Permainan Tradisional**

Kegiatan diawali dengan proses sosialisasi program pengabdian yakni pendampingan literasi budaya melalui permainan tradisional. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi tentang literasi di sekolah. Materi yang diberikan mencakup tentang pengertian literasi budaya, prinsip dasar literasi budaya, indikator literasi budaya, penerapan literasi budaya pada kegiatan pembelajaran di sekolah serta solusi untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan rujukan teori. Setelah menemukan permasalahan pada kegiatan workshop juga diberikan materi-materi terkait pelaksanaan literasi budaya pada permainan tradisional.

Bapak/ibu guru menghadiri acara workshop Pendampingan Literasi Budaya melalui permainan tradisional diawali dengan kegiatan sosialisasi kegiatan pengabdian dan dilanjutkan materi, Adapun materi yang harus dipahami adalah mengenai prinsip dasara literasi budaya, dan prinsip dasar penerapan literasi budaya pada permainan tradisional yang kemudian diterapkan pada kegiatan pembelajaran.adapun dasar kegiatan pada kegiatan ini dimulai dari analisis kebutuhan, meliputi analisis karakteristik siswa, kurikulum tematik, materi dan ketersediaan bahan materi.

Pelaksanaan workshop diawali oleh paparan materi tentang problematika permasalahan di sekolah pada masa pandemic, terutama yang berkaitan dengan lietrasi pada tanggal 1 Agustus 2022 yang di paparkan oleh Ibu Delora Jantung Amelia, M.Pd, setelah paparan problematika dilanjutkan oleh penyusunan materi lietrasi budaya pada permainan tradisional yang dipaparkan oleh Bapak Abdurrohman Muzakki, M.Pd. Kemudian peserta workshop diminta menganalisis hambatan apa saja apanila ingin menerapkan Literasi Budaya melalui permainan tradisional.

### **Pendampingan Literasi Budaya Melalui Permainan Tradisional**

Kegiatan selanjutnya setelah workshop adalah kegiatan pendampingan Literasi Budaya melalui permainan tradisional, guru-guru akan mendapatkan pendampingan secara maksimal. Pendampingan dilakukan oleh seluruh tim pengabdian. Pendampingan dilakukan sebanyak dua kali, yang mana jadwal penampingan dilakukan sesuai dengan kegiatan yang ada di sekolah tersebut. Penampingan difungsikan untuk mempermudah guru-guru dalam membuat materi yang nantinya diaplikasikan kepada permainan tradisional. Pendampingan

dilakukan dan memperoleh hasil pendampingan dijelaskan dalam paparan di bawah ini:

#### 1. Pendampingan 1

Pendampingan pertama dilakukan pada tanggal 4 Agustus pendampingan pertama difokuskan bagaimana pemahaman terkait literasi budaya.

Adapun kemajuan peserta:

- a. Peserta sudah memahami prinsip dasar literasi budaya nantinya akan bisa diimplementasikan pada proses belajar mengajar baik saat daring ataupun luring.
- b. Peserta sudah bisa membuat materi dalam bentuk perangkat pembelajaran nantinya akan bisa diimplementasikan pada proses belajar mengajar baik saat daring ataupun luring.

#### 2. Pendampingan 2

Pendampingan ke dua 10 Agustus 2022 pendampingan ini dimaksudkan untuk memberikan komentar dan masukan materi yang diimpikasikan kepada permainan tradisional sudah dibuat oleh guru-guru dan dapat dipaparkan hasil dari kegiatan pendampingan ke dua Rata-rata pembuatan rancangan literasi budaya ada permainan tradisional sudah terlaksana dengan baik akan tetap masih perlu pengkajian lebih dalam.



Gambar 1 Kordinasi Pendampingan ke 2 Tim Dosen Kepada Kepala Sekolah

#### 3. Pendampingan 3

Pada pendampingan 3 peserta sudah mulai menguji cobakan kepada kelas yang diampu. Dari beberapa guru yang mengikuti dipilihlah satu guru yang terbaik dalam melaskan penerapan di kelas yang diampu. Adapun rincian pelaksanaan kegiatan pelaksanaan dimulai dari guru mengajak siswa mengaitkan pengetahuan yang sudah dimilikinya kemudian guru meminta siswa melakukan permainan tradisional. Guru menjelaskan konsep materi literasi budaya pada permainan tradisional. Guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok dan siswa menganalisis kejadian-kejadian matematika pada permainan tradisional. Guru memberikan soal dalam bentuk individu dan kelompok. Guru melihat peningkatan

hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik dan mengalami peningkatan yang tinggi.

Pendampingan Pendampingan Literasi Budaya melalui permainan tradisional akan bisa diimplementasikan pada proses belajar mengajar baik saat daring ataupun luring. membantu guru dalam mengatasi problematika yang ada di dalam kelas yang diatasi dengan dukungan teori yang relevan.. Dengan adanya pendampingan yang dilakukan selama kurang lebih tiga bulan dapat membuat guru-guru lebih luas lagi pengetahuan terkait bahan ajar agar tidak itu-itu saja dan monoton.



#### Tahapan Evaluasi dan Refleksi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan Pendampingan Literasi Budaya melalui permainan tradisional yang dilaksanakan di dalam kelas. Pada kegiatan ini juga dilaksanakan refleksi terhadap seluruh kegiatan yang telah dilaksanakan. Refleksi diawali dengan tanya jawab, dan diskusi dengan guru sebagai bahan pertimbangan atau rekomendasi pada kegiatan selanjutnya.

**Tabel 1 Gambaran IPTEKS**

No.	Tahapan kegiatan pengabdian	Kegiatan	Luaran
1.	Workshop pendampingan literasi budaya melalui permainan tradisional	Pemberian materi pada kegiatan workshop Pemberian materi Gerakan literasi budaya	Materi workshop Materi penyusunan bahan ajar
2.	Pendampingan penyusunan buku petunjuk penerapan literasi budaya melalui permainan tradisional	Penyusunan buku petunjuk penerapan literasi budaya melalui permainan tradisional	Buku petunjuk penerapan literasi budaya melalui permainan tradisional
3.	Penerapan literasi budaya melalui permainan tradisional	Tim pelaksana program akan praktik	Menghasilkan panduan permainan tradisional
4.	Refleksi dan Tindak Lanjut	Tanya jawab dan mengevaluasi	Menghasilkan kelebihan dan kelemahan kegiatan pendampingan sebagai bentuk tindak lanjut



## SIMPULAN

Hasil dari kegiatan pendampingan literasi budaya melalui permainan tradisional di SDN Saptorenggo 2 Kabupaten Malang terlaksana dengan cukup baik dimulai dari kegiatan workshop pendampingan terlaksana dengan cukup baik terbukti dengan guru-guru datang mengikuti acara kegiatan. Pada tahapan pendampingan penerapan literasi budaya melalui permainan tradisional terlaksana sesuai dengan prosedur dan dapat menghasilkan produk berupa buku petunjuk penerapan literasi budaya serta pada tahapan penerapan literasi budaya dapat menghasilkan permainan tradisional yang sangat diminati oleh peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

Agung nugroho.2005. *Permainan tradisional anak-anak sebagai sumber ide dalam penciptaan seni grafis*. Fakultas sastra dan seni rupa.Universitas sebelas maret Surakarta.

Helmi, D & Zaman, S. (2009). 12 Permainan Untuk Meningkatkan Inteligensi Anak. Yogyakarta: Visimedia

Khasanah, I., Prasetyo, A., Rakhmawati, E (2011). Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini.Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No.1, 91-10  
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Artikel%20Permainan%20Tradisoal.pdf>.(diakses tanggal 2 November 2022)

Mulyani, S. (2013). *45 Permainan tradisional anak Indonesia*. Yogyakarta: Legendaris Publishing

Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini yang Disukai Anak-Anak*. Jakarta: Kencana Prenadamedia.

Sujiono Yuliani Nuraini dkk,2009, Metode Pengembangan Kognitif, Jakarta.