

## SOSIALISASI PERMAINAN EGRANG KEPADA ANAK-ANAK DI DESA FAJAR BARU NATAR LAMPUNG SELATAN

Joan Siswoyo<sup>1</sup>, Sudirman Husin<sup>2</sup>

Universitas Lampung email: [joan.siswoyo@fkip.unila.ac.id](mailto:joan.siswoyo@fkip.unila.ac.id)

**Abstract:** Kegiatan pengabdian dilaksanakan di Desa Fajar Baru Natar Lampung Selatan. Penerapan ini dilakukan pada bulan juni-juli 2021. Peserta kegiatan ini terdiri dari 25 anak. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan frekuensi sebanyak 2 kali dalam 4 minggu, dan kegiatan dilakukan dengan waktu 120 menit setiap pertemuan. Metode yang ditempuh untuk melaksanakan kegiatan ini adalah ceramah, demonstrasi, dan pendampingan. Berdasarkan hasil pengabdian diketahui bahwa pada indikator pengetahuan terjadi peningkatan dari 20% menjadi 70%, pada indikator aktivitas fisik terjadi peningkatan dari 50% menjadi 75%, sedangkan pada indikator kerjasama juga mengalami peningkatan dari 30% menjadi 80%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa sosialisasi permainan Egrang Batok Kelapa mampu meningkatkan pengetahuan, aktivitas fisik, dan kerjasama pada anak-anak di Desa Fajar Baru Natar Lampung Selatan.

**Keywords:** sosialisasi, erang, anak-anak

### 1 PENDAHULUAN

Keberadaan olahraga tradisional semakin terpinggirkan oleh perkembangan zaman. Saat ini, banyak anak-anak menghabiskan waktu dengan bermain game di komputer maupun handphone masing-masing. Berbagai referensi menyebutkan bahwa dengan bermain game online banyak menyebabkan berbagai dampak negatif diantaranya adalah kurangnya jiwa sosial anak, kurangnya aktivitas fisik, menurunkan daya konsentrasi belajar, anak kurang mengenali lingkungan sosial, menurunnya prestasi belajar (Nopiyanto & Raibowo, 2020; Elindawati, 2020).

Untuk dapat mengurangi kecanduan anak-anak terhadap game online, salah satunya adalah dengan mengenalkan anak kepada olahraga (Bujang, Sualstri, & Pradita, 2021), seperti permainan olahraga tradisional karena permainan tersebut memiliki nilai-nilai luhur jika diterapkan kepada anak-anak. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan olahraga tradisional diantaranya adalah nilai kerjasama, disiplin, pantang menyerah, sportif, jujur, kreatif (Handoko & Gumantan, 2021; Perdima & Kristiawan, 2021). Banyak hasil pengabdian yang menyatakan bahwa sosialisasi dan penerapan permainan olahraga tradisional dapat memberikan efek positif kepada anak-anak, diantaranya adalah meningkatkan nilai kerjasama antar anak, meningkatkan kebugaran jasmani, meningkatkan keterampilan motoric (Nopiyanto & Pujiyanto, 2022; Permana et al., 2018; Mahfud & Fahrizqi, 2020). Berdasarkan kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa olahraga tradisional mempunyai banyak manfaat untuk anak-anak. Namun, sangat disayangkan bahwa tidak semua anak-anak mengenal permainan olahraga tradisional khususnya di anak-anak di *Desa Fajar Baru Natar Lampung Selatan*. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh tim pengabdian diketahui bahwa sebagian besar anak-anak menghabiskan waktu bermain game online, anak-anak belum mengetahui permainan olahraga tradisional khususnya permainan Egrang Batok Kelapa. Berdasarkan permasalahan yang ada maka kami mencoba untuk melakukan sosialisasi

olahraga tradisional Egrang Batok Kelapa. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengenalkan dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilan bermain Egrang Batok Kelapa kepada anak-anak. Manfaat dari kegiatan ini bagi peserta diantaranya adalah (1) mendapatkan pengetahuan mengenai permainan Egrang Batok Kelapa, (2) meningkatkan aktivitas fisik bagi anak-anak khususnya dalam memanfaatkan waktu luang, 3) meningkatkan nilai kerjasama.

## 2 METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di *Desa Fajar Baru Natar Lampung Selatan*. Penerapan ini dilakukan pada bulan juni-juli 2021. Peserta kegiatan ini terdiri dari 25 anak. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan frekuensi sebanyak 2 kali dalam 4minggu, dan kegiatan dilakukan dengan waktu 120 menit setiap pertemuan. Metode yang ditempuh untuk melaksanakan kegiatan ini adalah ceramah, demonstrasi, dan pendampingan. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam kegiatan ini diantaranya adalah pengenalan antara tim pengabdian dan peserta, melakukan pre-test untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan keterampilan peserta mengenai permainan Egrang Batok Kelapa, penyampaian materi kegiatan, praktek dan pendampingan, post-test untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta.

## 3 HASIL

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam beberapa tahapan diantaranya adalah: 1) pengenalan dan wawancara dengan anak sekolah dasar, 2) penerapan tata cara permainan egrang batok kelapa, 3) pembuatan alat egrang batok kelapa, 4) praktek dengan berlomba, 5) evaluasi. Pada saat sesi ini dimana setelah seluruh rangkaian metode di jalankan para tim pengabdian mengevaluasi mulai dari awal yaitu di sesi wawancara hingga sesi perlombaan. Dimana pada sesi wawancara banyak yang dievaluasi dimana minimnya pengetahuan para siswa siswi tentang permainan egrang itu sendiri. pada sesi tata cara bermain juga masih banyak siswa dan siswi yang kurang bisa menyeimbangkan gerakan tangan dan kaki, pada sesi pembuatan alat egrang sudah hampir sepenuhnya sudah bisa membuatnya.

## 4 DISKUSI

Pada saat sesi wawancara dengan anak-anak, tim pengabdian memulai sesi ini dengan mengumpulkan para peserta dengan cara membariskan menjadi 3 barisan untuk selanjutnya mewawancarai satu persatu. Hal-hal yang ditanyakan seputaran pengetahuan anak tentang permainan tradisional yang ada disekitar masyarakat khususnya permainan Egrang Batok Kelapa. 1. Kegiatan pengenalan dan wawancara Penerapan Tata Cara Permainan Egrang Batok Kelapa Gerakan dasar Egrang adalah melangkah maju. Namun, untuk melangkah maju pemain Egrang harus membuat gerakan tangan dan kaki yang seirama. Gerakan ini pun yang melatih kekuatan tubuh khususnya tangan dan kaki. Saat melangkah maju tangan harus mengangkat Egrang maju dan ada juga beberapa hal yang harus diperhatikan dalam bermain egrang batok kelapa antara lain: 1) peserta Egrang minimal terdiri dari tiga orang, 2) sebelum mulai permainan, peserta harus tidak memegang atau berada di posisi siap di atas Egrang, 3) berjalan pada lintasannya masing-masing, 4) sebelum pergantian pemain, pemain sebelumnya harus melewati garis pergantian beserta dengan Egrang nya, 5) Pemain selanjutnya berada di luar garis pergantian, 6) Tim yang menang adalah tim yang ketiga anggotanya berhasil melewati garis finish.

Salah satu tujuan pelaksanaan pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan di sekolah dasar adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. Kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan sehari-hari. Permainan tradisional merupakan salah satu jenis permainan yang dapat memberikan manfaat untuk perkembangan pertumbuhan anak sekolah dasar sebab permainan tradisional dikemas untuk membentuk gerak dasar berlari, berjalan, meloncat, menghindari, menangkap, menggiring, merayap dan lain-lain. Permainan tradisional yang dapat membentuk gerak dasar untuk siswa sekolah dasar berbagai macam bentuknya, diantaranya adalah permainan tradisional ular naga, kucing dan tikus. Dalam pelaksanaan pengabdian tidak terlepas dari kekeliruan atau hal-hal tidak diprediksi maka penulis memberikan saran bahwa olahraga tradisional harus diberikan pada sesi pemanasan dalam pembelajaran olahraga

## **5 KESIMPULAN**

Salah satu tujuan proses pembelajaran pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan di sekolah dasar ialah meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa. Gerak dasar berjalan, berlari dan melompat merupakan gerak dasar lokomotor yang perlu dikembangkan di sekolah dasar (SD). Gerak dasar lokomotor berada pada level gerak dasar fundamental (fundamental basic movement), di samping gerak dasar non-lokomotor dan gerak dasar manipulatif, gerak dasar lokomotor yang merupakan pokok bahasan yang diajarkan di sekolah dasar (SD). Lutan (2001: 21) “menyatakan bahwa kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan sehari-hari”

Pada saat sesi ini dimana setelah seluruh rangkaian metode di jalankan para tim pengabdian mengevaluasi mulai dari awal yaitu di sesi wawancara hingga sesi perlombaan. Dimana pada sesi wawancara banyak yang dievaluasi dimana minimnya pengetahuan para siswa siswi tentang permainan egrang itu sendiri . pada sesi tata cara bermain juga masih banyak siswa dan siswi yang kurang bisa menyeimbangkan gerakan tangan dan kaki, pada sesi pembuatan alat egrang sudah hampir sepenuhnya sudah bisa membuatnya.

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa.

Berdasarkan hasil penerapan dan evaluasi dapat disimpulkan bahwa sosialisasi permainan tradisional Egrang Batok Kelapa efektif digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan tentang budaya tradisional khususnya permainan tradisional Egrang Batok Kelapa di Desa Fajar Baru Natar Lampung Selatan

## **6 PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada semua peserta khususnya anak-anak di Desa Fajar Baru Natar Lampung Selatan yang telah bersedia membantu tim pengabdian dalam menyelenggarakan kegiatan pengabdian.

## 7 DAFTAR REFERENSI

Bujang, J. S., Sulastri, S., & Pradita, I. A. (2021). Olahraga Voli Sebagai Sarana Mengurangi Aktivitas Game Online Bagi Remaja Di Desa Jambat Akar Kabupaten Seluma. *Jurnal Dharma Pendidikan dan Keolahragaan*, 1(1), 7-18.

Elindawati, R. (2020). Dampak Game Online Bagi Pendidikan Anak. *Al-Wardah: Jurnal Kajian Perempuan, Gender dan Agama*, 13(2), 281-295

Farizi, F., Achmad, I. Z., & Izzuddin, D. A. (2021). Tingkat Pengetahuan Siswa Dalam Permainan Olahraga Tradisional Di Ekstrakurikuler Permainan Olahraga Tradisional Ma Nihayatul Amal Purwasari. *Jurnal Olahraga Kebugaran dan Rehabilitasi (JOKER)*, 1(1), 68-71. <https://doi.org/10.35706/joker.v1i1.4466>

Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1-7. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.951>

Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik