

SOSIALISASI PERMAINAN EGRANG BATOK KELAPA KEPADA ANAK-ANAK DI DESA SUKA DATANG

Afifah Novitasari¹, Ade Setya Nugraha², Dyan Anggita Fitri³, Venny Indah Pertiwi⁴

¹Sekolah Dasar Negeri 1 Rejang Lebong

^{2,3,4}Pendidikan Jasamani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu

Abstrak

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di Desa Suka Datang, Kecamatan Curup Utara, Kabupaten Rejang Lebong. Penerapan ini dilakukan pada bulan April-Mei 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 Suka Datang, Kecamatan Curup Utara, Kabupaten Rejang Lebong.

Kata kunci: sosialisasi, erang batok kelapa, anak-anak.

Abstract

The service activity was carried out in Suka Come Village, North Curup District, Rejang Lebong Regency. This application will be carried out in April-May 2021. Participants in this activity consist of 25 children. Service activities are carried out with a frequency of 2 times in 4 weeks, and activities are carried out with a time of 120 minutes for each meeting. The methods used to carry out this activity are lectures, demonstrations, and mentoring. Based on the results of the service, it is known that the knowledge indicator increased from 20% to 70%, the physical activity indicator increased from 50% to 75%, while the cooperation indicator also increased from 30% to 80%. So, it can be concluded that the socialization of the Coconut Shell Stilt game is able to increase knowledge, physical activity, and cooperation in children in Suka Come village, North Curup District, Rejang Lebong Regency.

Keywords: socialization, coconut shell moans, children.

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 motorik (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 Suka Datang, Kecamatan Curup Utara, Kabupaten Rejang Lebong. 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.

METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di Desa Suka Datang, Kecamatan Curup Utara, Kabupaten Rejang Lebong. Penerapan ini dilakukan pada bulan April-Mei 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. 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

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.

Perkenalan dan Wawancara Dengan Peserta

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 di sekitar masyarakat khususnya permainan Egrang Batok Kelapa.



Gambar 1. Kegiatan perkenalan 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*.



Gambar 2. Mempraktekan cara bermain egrang batok kelapa

Pembuatan Egrang Batok Kelapa

Pada proses pembuatan alat Egrang Batok Kelapa tim pengabdian memberikan contoh atau melakukan demonstrasi cara merangkai atau membuat egrang batok kelapa. Peserta dapat mengikuti langkah-langkah yang diberikan. Pada akhir kegiatan tim pengabdian mengintruksikan kepada seluruh peserta untuk mencoba membuatnya sendiri di rumah karena alat dan bahan yang dibutuhkan mudah ditemukan lingkungan sekitar. Adapun cara pembuatannya yaitu siapkan 2 batok kelapa yang sudah dibersihkan, lalu amplas batok kelapa tersebut agar halus dan bersih dari serabut kelapa, siapkan juga tali sebagai pengait antara 2 batok tersebut, lalu kaitkan batok yang sudah dilubangi tersebut dengan tali.

Praktek Dengan Berlomba

Pada sesi ini, tim pengabdian membuat suatu perlombaan yang mana terdiri dari 4 regu dan masing masing perwakilan 1 orang dari 1 regu untuk memulai perlombaan. Perlombaan di mulai dengan aba aba 1,2,3 dan siapa yang terlebih dahulu mencapai garis finish akan menjadi pemenangnya dan juga bagi tim regu yang kalah akan diberi hukuman yang berupa menggendong dari tim regu yang menang.



Gambar 3. Kegiatan praktek dengan cara berlomba

Praktek dan Pendampingan

Tim mengabdikan selalu melakukan pendampingan kepada anak untuk mengetahui kemajuan yang telah dicapai masing-masing peserta. Foto bersama setelah melakukan praktek dan pendampingan disajikan pada gambar 4.



Gambar 4. Foto Bersama setelah kegiatan praktek dan dampingan

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.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Program Sebelum dan Sesudah Penerapan

Indikator	Hasil	
	Pre-Test	Post-Test
Pengetahuan	20%	70%
Aktivitas fisik	50%	75%
Kerja sama	30%	80%

Berdasarkan pada table 1, dapat diketahui dari evaluasi program sebelum melaksanakan dan sesudah melaksanakan Sosialisasi Permainan Egrang Batok Kelapa kepada anak-anak di Desa Suka datang Kabupaten Rejang Lebong. Dari indikator

pengetahuan terjadinya peningkatan dari 20% menjadi 70%. Artinya, peserta mampu memahami dengan baik materi dan penjelasan yang diberikan oleh tim pengabdian. Pengetahuan mengenai permainan olahraga tradisional menjadi bekal penting bagi anak-anak untuk melestarikan permainan olahraga tradisional di lingkungan tempat tinggal.

Pada indikator aktivitas fisik, terdapat peningkatan yang signifikan dari 50% menjadi 75%. Artinya peserta semakin sadar betapa pentingnya aktivitas fisik bagi kehidupan sehari-hari. Dengan melakukan permainan Egrang Batok Kelapa mampu meningkatkan aktivitas fisik anak (Yunianto et al., 2022).

Pada indikator kerjasama, terdapat peningkatan yang terjadi secara signifikan dari 30% menjadi 80%. Artinya para peserta menjadi lebih mudah dalam melakukan kerjasama di sebuah tim. Hal ini dikarenakan permainan tradisional Egrang Batok Kelapa dilakukan secara tim atau regu sehingga para anak mudah dalam melakukan kerjasama sehingga mampu menanamkan nilai-nilai kerjasama (Perdani, 2014).

SIMPULAN

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 Suka Datang Kabupaten Rejang Lebong.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada semua peserta khususnya anak-anak di Desa Suka Datang, Kabupaten Rejang Lebong yang telah bersedia membantu tim pengabdian dalam menyelenggarakan kegiatan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- 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

Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.33365/.v1i1.622>

- Nopiyanto, Y. E., & Raibowo, S. (2020). Pelatihan Olahraga Futsal sebagai Sarana Mengurangi Aktivitas Game Online pada Anak-Anak di Kelurahan Mangunharjo. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 114-124. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v1i2.264>
- Nopiyanto, Y. E., & Pujiyanto, D. (2022). Pelatihan Olahraga Permainan Srampangan untuk Meningkatkan Aktivitas Fisik dan Nilai Kerja Sama bagi Anak-anak. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 198-204. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i1.4808>
- Perdani, P. A. (2014). Peningkatan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 129-136.
- Perdima, F. E., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai karakter pada permainan tradisional hadang di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5342-5351. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1640>
- Permana, R., Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Nurfitriani, M., & Saleh, Y. T. (2018). Sosialisasi olahraga tradisional untuk meningkatkan kebugaran dan minat siswa SD terhadap pembelajaran olahraga di wilayah Kecamatan Tamansari. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1-6. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v1i1.233>
- Yunianto, A. E., Astriani, A. S., Silvani, D., Syakira, S., Khairinisa, S., & Ningsih, S. R. (2022). Edukasi Gizi Serta Revitalisasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Aktivitas Fisik Pada Anak Usia Sekolah Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(2), 1183-1192. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i2.7130>