

**JUDUL : REVITALISASI BUDAYA NASIONAL MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL BAGI SISWA SDN KEBONSARI 04 JEMBER**

LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Bentuk Kegiatan: Pendidikan Kepada Masyarakat

Oleh:

1. Dra. Yayuk Mardiaty, M.A. NIP. 195806141987022001
2. Katarina Leba, M. Th. NIP. 197904292008122002

**Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Jember**



**KEMENTERIAN RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
LEMBAGA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

Dilaksanakan atas dasar Surat Tugas Ketua LPM Universitas
Jember
Nomor : 6724/UN25.1.5/LL/2017, Tanggal 20 Desember 2017
(Sumber Dana Mandiri)

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Penerapan Bidang : Pendidikan
Judul Program Pengabdian : Pendidikan dan Pelayanan Pada Masyarakat
Pelaksana : 2 (dua) orang
Nama : Dra. YayukMardiati, M.A.
NIP : 19580614 198702 2001
Disiplin Ilmu : Ilmu Pengetahuan Sosial
Pangkat/Golongan/jabatan: Penata/IIIc/Dosen
Fakultas/Jurusan : FKIP/Ilmu Pendidikan
Alamat : Jalan Kalimantan 37 Tegal Boto Jember
Telepon/Faks/email : 0331-334988/0331-332475
Anggota : Katarina Leba, S. Ag., M. Th.
Hari/Tanggal Pelaksanaan : Setiap hari Sabtu, 21 Oktober sd 20 Desember 2017
Lokasi Kegiatan : SDN Kebonsari 04 Jember
Sumber Dana : Mandiri (Rp.2.000.000)

Jember, 03 Juli 2018

Mengetahui,
Dekan FKIP Universitas Jember



Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D.
NIP 19680812 199303 1 004

Ketua Pelaksana



Dra. Yayuk Mardiati, M.A.
NIP 19580614 198702 2001

Menyetujui,

Ketua LPPM Univ. Jember
Sekretaris 1



Drs. Anwar, M.Si.
NIP 19630606 198802 1001

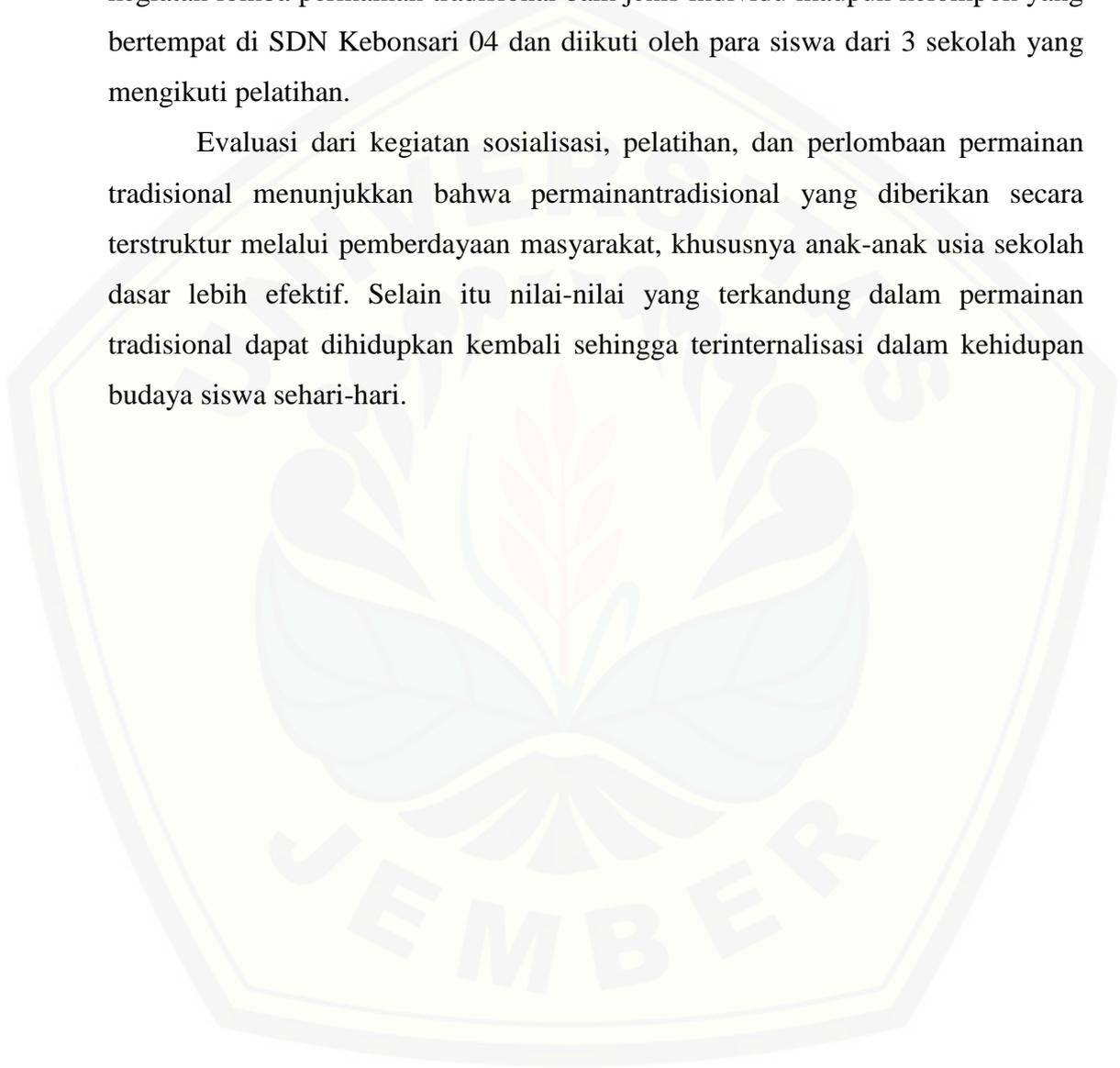
RINGKASAN

Pemberdayaan pada masyarakat yang berkenaan dengan program pendidikan anak-anak usia sekolah dasar sudah banyak dilakukan, namun demikian program sosialisasi dan pelatihan untuk menjawab masalah mundurnya kepedulian anak-anak terhadap budaya bangsa sendiri, khususnya permainan tradisional di Sekolah Dasar Negeri Kebonsari 04 Jember belum disosialisasikan dan diimplementasikan secara maksimal. Pemberdayaan para siswa di Sekolah Dasar Negeri Kebonsari 04 berupa revitalisasi budaya nasional melalui permainan tradisional perlu dilakukan mengingat setelah diadakan investigasi melalui interview di lapangan sebagian besar para siswa sekolah dasar menggunakan sebagian besar (selama 5 jam) dari waktu mereka bermain *video game* dan *game online* di internet. Anak-anak usia sekolah dasar berada dalam tahapan operasional konkrit, maksudnya anak-anak usia SD sudah mampu mengabstraksi (kognisi) juga mengembangkan afeksi, dan psikomotor dengan bantuan media pembelajaran sesuai dengan budaya mereka. Untuk itu, perlu pengembangan tahap operasional konkrit para siswa di Sekolah Dasar Negeri Kebonsari 04 melalui sosialisasi, pelatihan, dan perlombaan permainan tradisional.

Revitalisasi budaya nasional melalui permainan tradisional diberikan melalui workshop kepada guru pembina ekstra kurikuler dan para siswa kelas 4 dan 5 SDN Kebonsari 04. Workshop dimulai dengan memberikan sosialisasi kepada partisipan (para guru pembina ekstra kurikuler dan para siswa) tentang pentingnya memahami nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional dan menghidupkan kembali permainan tradisional di sekolah dan dapat anak-anak lakukan sehari-hari di rumah dengan teman secara individu maupun berkelompok. Tujuannya yaitu untuk mengembangkan dan menumbuhkan kecerdasan intelektual, emosional, dan sosial mereka. Kegiatan selanjutnya yaitu mengadakan pelatihan permainan tradisional yang sudah ditentukan yaitu *dakon*, *kelereng*, *engklek*, dan *balapan karung* untuk jenis permainan individu serta *bentengan* dan *kasti* untuk jenis permainan kelompok. Pelatihan permainan tradisional diikuti oleh

para siswa kelas 4 dan 5 dari 3 (tiga) sekolah, SDN Kebonsari 01, SDN Kebonsari 02, dan SDN Kebonsari 04 dipandu oleh guru pembina ekstra kurikuler dan dibantu oleh beberapa mahasiswa KKMT Posdaya serta dipantau/dimonitor oleh dosen pembina. Titik kulminasi dari hasil pelatihan yaitu dengan mengadakan kegiatan lomba permainan tradisional baik jenis individu maupun kelompok yang bertempat di SDN Kebonsari 04 dan diikuti oleh para siswa dari 3 sekolah yang mengikuti pelatihan.

Evaluasi dari kegiatan sosialisasi, pelatihan, dan perlombaan permainan tradisional menunjukkan bahwa permainan tradisional yang diberikan secara terstruktur melalui pemberdayaan masyarakat, khususnya anak-anak usia sekolah dasar lebih efektif. Selain itu nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional dapat dihidupkan kembali sehingga terinternalisasi dalam kehidupan budaya siswa sehari-hari.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan limpahan Rahmat dan HidayahNya berupa kesehatan, sehingga kami dapat menyelesaikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul **“Revitalisasi Budaya Nasional melalui Permainan Tradisional di SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember”** Pada kesempatan ini, kami sampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Jember
2. Ketua lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Jember
3. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember
4. Kepala Sekolah SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember
5. Semua pihak yang telah membantu pelaksanaan kegiatan ini, sehingga kami dapat menyelesaikan program pengabdian kepada masyarakat ini dengan sebaik-baiknya.

Semoga laporan ini bisa bermanfaat untuk pembaca yang akan mengadakan pengabdian. Kami juga menerima saran dan kritik demi lebih baiknya kegiatan serupa yang mungkin akan dilaksanakan di masa mendatang.

Jember, Juli 2018

Ketua Pelaksana

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
BAB II TUJUAN DAN MANFAAT	3
A. Tujuan	3
B. Manfaat	3
BAB III KERANGKA PENYELESAIAN MASALAH	4
BAB IV PELAKSANAAN KEGIATAN	6
A. Realisasi Penyelesaian Masalah	6
B. Khalayak Sasaran	6
C. Metode	6
BAB V HASIL KEGIATAN	7
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	8
A. Kesimpulan	8
B. Saran	8
DAFTAR PUSTAKA	9
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Tugas Ketua LPM Universitas Jember
- Lampiran 2 Daftar Hadir Sasaran Kegiatan Pengabdian
- Lampiran 3 Daftar Riwayat Hidup Pelaksana Kegiatan Pengabdian Masyarakat
- Lampiran 4 Materi Pengabdian Masyarakat
- Lampiran 5 Pamflet
- Lampiran 6 Peraturan Lomba Permainan Tradisional
- Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan



BAB I PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa anak-anak usia sekolah dasar (SD) banyak yang tidak tertarik dengan budayanya sendiri, salah satunya adalah permainan tradisional. Datangnya era digital membawa pengaruh positif dan negatif bagi anak-anak usia sekolah dasar. Di satu sisi, era digital apabila dimanfaatkan dengan baik dan benar akan membuat anak melek teknologi dan dimanfaatkan mencari sumber acuan untuk proyek kelas berkaitan dengan materi yang diberikan guru di sekolah. Di sisi lain, kemajuan teknologi era digital telah membawa perubahan bentuk permainan anak-anak ke permainan elektronik seperti, *play station* (PS), *video games*, dan *games online* dan perubahan ini dipandang sebagai ancaman terhadap budaya tradisional, khususnya permainan tradisional dan diasumsikan sebagai pengaruh negatif globalisasi. Karena pengaruh negative dari globalisasi melalui permainan elektronik ini orang tua merasa khawatir akan perubahan perilaku anak-anaknyamenjadi kecanduan dan menghabiskan waktunya bermain *games* di komputer. Penelitian yang dilaksanakan oleh Anderson, dkk (2010) telah menunjukkan bahwa eksposur video games kekerasan merupakan faktor resiko terhadap penyebab bertambahnya perilaku agresif dan berkurangnya rasa empati dan perilaku prososial anak. Penelitian ini mengisyaratkan bahwa video games kekerasan bisa merusak anak-anak karena pemain video games sebagai partisipan yang aktif, bukan sebagai penonton semata di mana akan bisa merusak tingkah laku mereka sehari-hari, seperti mundur atau menarik diri dari lingkungan sekitarnya. Penelitian yang dilakukan oleh Waluyo, dkk (2017) menunjukkan bahwa akhir-akhir ini generasi muda mengalami degradasi moral, seperti penyalahgunaan obat terlarang, kekerasan, melakukan tindakan kriminal, dan perilaku menyimpang lainnya. Berdasarkan hasil pengamatan di dua *warung internet* (warnet) di Jember yaitu pertama bernama RAlA PS 2, beralamat di Jalan Mastrib no 59 seusai sekolah banyak anak usia SD bermain *game online* dan rata-rata menghabiskan waktu

selama 1,5 jam/hari. Menurut keterangan dari karyawan RAIA PS 2 yaitu saudara Aji, rata-rata perhari ada 15 (lima belas) anak usia sekolah dasar mendatangi tempat tersebut. Warnet ke dua bernama KOIN GAME ONLINE, beralamat di Jalan Riau no 22. Menurut keterangan dari karyawan KOIN GAME ONLINE yaitu saudara Rosyid, rata-rata perhari ada 10 (sepuluh) anak usia sekolah dasar mendatangi tempat tersebut dan menghabiskan waktu selama 3 jam/hari. Anak usia SD yang paling sering mendatangi tempat tersebut menghabiskan 5 jam/hari untuk bermain game online. Setelah dilakukan wawancara dengan beberapa siswa, tujuan bermain *game* di internet hanya untuk kesenangan semata, dan bukan untuk tujuan pendidikan, misalnya untuk sumber atau acuan yang berkaitan dengan proyek kelas. Berdasarkan penelitian para pakar dan hasil observasi di lapangan dapat disimpulkan bahwa pemilihan konten media *game* di internet sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan baik emosional maupun intelektual anak.

Peran pemerintah dalam merespon pengaruh negatif globalisasi melalui kebijakan yang berhubungan dengan kurikulum 2013 yaitu menekankan pendidikan karakter secara normatif sebagai Kegiatan Inti (KI) dari sekolah dasar (SD/M.Ts) sampai dengan sekolah menengah atas (SMA/MA) secara nasional. Berdasarkan masalah diatas dan untuk mendukung kebijakan pemerintah melalui penguatan pendidikan karakter maka perlu dilaksanakan pengabdian masyarakat melalui **Revitalisasi Budaya Nasional melalui Permainan Tradisional di SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember**. Permainan tradisional mempunyai nilai-nilai budaya yang sangat tinggi yang harus dilestarikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Meier (2000) bahwa game bisa diaplikasikan secara efektif apabila menyenangkan, bermakna, dan berhubungan dengan nilai-nilai budaya siswa. Sosialisasi dan pelatihan permainan tradisional dilaksanakan dalam waktu 3 (tiga) bulan bertempat di SDN Kebonsari 04 dan diikuti oleh pembina dan peserta dari 3 (tiga) SDN kebonsari 01, SDN Kebonsari 02, dan SDN Kebonsari 04. Pelatihan Permainan tradisional diakhiri dengan perlombaan yang diikuti oleh 3 (tiga) Sekolah Dasar yang mengikuti pelatihan. Jenis permainan tradisional yang akan disosialisasikan dan dilombakan bisa dimainkan secara individu maupun

kelompok, meliputi *engklek*, *dakon*, *balap karung*, *kasti*, dan *bentengan*, dimana permainan tradisional macam ini akan menyenangkan, bermakna, dan berhubungan dengan nilai-nilai budaya siswa setempat.

Dengan bekerja melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LP2M), pengabdian pada masyarakat ini akan dibantu oleh seorang kolega dari Fakultas Ilmu Komputer yaitu ibu Katarina Leba, M.Th. dan beberapa mahasiswa KKMT Posdaya Universitas Jember. Kegiatan selengkapnya diuraikan secara umum dalam bentuk sosialisasi dihadiri oleh Kepala Sekolah, Guru Pembina permainan tradisional, serta para Siswa kelas 4 dan 5 SDN Kebonsari 04 Jember maupun simulasi di lapangan.

B.RUMUSAN MASALAH

Bagaimanakah implementasi permainan tradisional bagi para siswa di SDN Kebonsari 04 Jember?

BAB II

TUJUAN DAN MANFAAT

A. Tujuan

Adapun tujuandari program ini adalah mengimplementasikan permainan tradisional bagi para siswa di SDN Kebonsari 04 Jember

B. Manfaat

Manfaat dari kegiatan ini adalah:

1. Sosialisasi kepada guru pembina ekstrakurikuler dan melatih para siswa tentang jenis permainan tradisional yang akan dilombakan.
2. Internalisasi nilai-nilai budaya nasional pada siswa melalui permainan tradisional.

BAB III

KERANGKA PENYELESAIAN MASALAH

Pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan sosialisasi dan pelatihan permainan tradisional selama 3 (tiga) bulan bertempat di SDN Kebonsari 04 dan diikuti oleh pembina dan peserta dari 3 (tiga) SDN Kebonsari 01, SDN Kebonsari 02, dan SDN Kebonsari 04. Permainan tradisional terdiri dari jenis permainan individu (*dakon, balap karung, engklek dan kelereng*) maupun jenis permainan kelompok (*bentengan dan kasti*). Sebelum pelatihan ketua pelaksana mengadakan sosialisasi tentang ‘Revitalisasi Budaya Nasional melalui Permainan Tradisional’ di SDN Kebonsari 04 (lihat lampiran kegiatan). Kegiatan sosialisasi dihadiri oleh Kepala Sekolah SDN Kebonsari 04, guru pembina kegiatan ekstra kurikuler, para siswa kelas 4 (empat) dan 5 (lima) SDN Kebonsari 04, serta beberapa mahasiswa yang melaksanakan Kuliah Kerja Mengajar Terbimbing (KKMT) Posdaya Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember. Kegiatan selanjutnya pemberian hand-out tentang jenis permainan tradisional, fungsi serta nilai-nilai yang terkandung dalam tiap-tiap permainan tradisional, serta langkah-langkah bermain kepada para guru pembina ekstra kurikuler yang digunakan untuk melatih siswa. Kegiatan inti yaitu pelaksanaan latihan permainan tradisional diadakan setiap hari Sabtu dari pk. 13.00 – pk. 15.00 dipandu oleh 2 (dua) orang guru pembina dibantu oleh mahasiswa peserta KKMT Posdaya baik untuk jenis permainan individu maupun kelompok. Pelatihan Permainan tradisional diakhiri dengan perlombaan yang diikuti oleh siswa kelas 4 dan 5 dari 3 (tiga) sekolah yaitu SDN Kebonsari 01, SDN Kebonsari 02, dan SDN Kebonsari 04 yang mengikuti pelatihan. Sebelum pelaksanaan lomba informasi atau brosur tentang perlombaan permainan tradisional didistribusikan ke dua SDN Kebonsari 01 dan SDN Kebonsari 02 Jember. Langkah selanjutnya yaitu satu hari sebelum perlombaan diadakan *technical meeting* dengan mengundang para guru pembina permainan tradisional dan calon peserta lomba dari SDN Kebonsari 01, 02, dan 04 yang sudah mendaftar untuk diberi arahan tentang peraturan tata cara lomba serta

memberi kesempatan untuk bertanya hal-hal yang belum jelas berkaitan dengan permainan tradisional yang dilombakan. Kegiatan terakhir yaitu lomba permainan tradisional. Dalam kegiatan ini, para calon peserta didampingi dua dosen Universitas Jember, ibu Dra. Yayuk Mardiaty, M.A. dan ibu Katarina Leba, M. Th., para guru pembina dari sekolah masing-masing, dan beberapa mahasiswapeserta KKMT Posdaya sebagai dewan juri yang sudah dilatih dan diberi materi oleh Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yaitu ibu Dra. Yayuk Mardiaty, M.A. berkaitan dengan beberapa komponen penilaian dari tiap-tiap permainan tradisional yang dilombakan. Pengabdian masyarakat ini diimplementasikan melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Jember. Pengabdian masyarakat program pendidikan melalui kegiatan sosialisasi, pelatihan, dan lomba permainan tradisional diharapkan dapat membantu misi lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat dalam revitalisasi budaya nasional sekaligus meningkatkan baik potensi bakat dan minat siswa SD maupun pendidikan karakter dengan menghargai dan internalisasi nilai-nilai sesuai dengan budaya di mana siswa tinggal.

BAB IV

PELAKSANAAN KEGIATAN

A. Realisasi Penyelesaian Masalah

Pengabdian Kepada Masyarakat tentang “Revitalisasi Budaya Nasional Melalui Permainan Tradisional Bagi Murid di SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember” dilaksanakan pada setiap hari Sabtu, 21 Oktober sd 20 Desember 2017, pukul 13.00 - 15.00 WIB, bertempat di SDN Kebonsari 04, Kab. Jember.

B. Khalayak Sasaran

Sasaran dalam pengabdian ini adalah para murid kelas empat dan lima di SDN Kebonsari 04, Kabupaten Jember.

C. Metode yang Digunakan

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah:

1. Ceramah
2. Praktek

BAB V
HASIL KEGIATAN

Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini adalah:

1. Mahasiswa yang mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Mengajar Terbimbing di sekolah dapat memasukkan dan mengimplementasikan kegiatan permainan tradisional ke dalam salah satu program kerja di bidang pendidikan.
2. Guru pembina kegiatan ekstra kulikuler di Sekolah Dasar dapat memvariasi atau menambah kegiatan permainan tradisional dalam kegiatan kulikuler yang sudah ada.
3. Siswa dapat memaksimalkan baik pertumbuhan dan perkembangan intelektual, emosional/afektif, psikomotor, serta perkembangan sosial melalui permainan tradisional.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari kegiatan ini:

1. Pentingnya revitalisasi budaya nasional melalui permainan tradisional di sekolah formal (Sekolah Dasar) supaya dari dini siswa dapat memahami dan internalisasi nilai-nilai budaya di lingkungan di mana siswa tinggal.
2. Pentingnya memasukkan permainan tradisional dalam kurikulum pembelajaran IPS maupun ekstra kurikuler di Sekolah Dasar, sehingga proses pembelajaran makin menarik dan bermakna bagi kehidupan siswa.

B. Saran

Kegiatan ini perlu dihidupkan kembali secara terus menerus baik dalam pendidikan formal melalui kurikulum maupun melalui kegiatan permainan anak-anak sehari-hari. Hal ini dimaksud agar anak-anak dari dini sudah mengenal dan internalisasi nilai-nilai budaya daerah sendiri melalui permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2001). Video games and Agressive Thoughts, Feelings, and Behaviors in the Laboratory and in Life. *Journal of Psychology & Social Psychology*
Vol. 78, No. 4

Meier, D. (2000). *The Accelerated Learning Handbook: A Creative Guide to Designing and Delivering Faster, More Effective Training Programs*. USA: McGraw-Hill Company.

Waluyo., Hidayatullah, F., dan Kristiyanto, A. (2017). Developing a Model of Play in Character-based Sports, Health, and Physical Education in Primary School. *The Journal of Educational Development*. 5 (2) (2017) 172-182

Lampiran 1

Surat Tugas



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-334988
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 8724 /UN25.1.5/LL/2017 20 Desember 2017
Lampiran : 3 eksemplar
Perihal : Permohonan Surat Tugas

Yth: Ketua Lembaga Penelitian dan
Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M)
Universitas Jember
Jember

Menunjuk Surat Kepala SDN Kebonsari 04 Jember tanggal 21 Oktober 2017, Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang namanya tersebut di bawah ini ditunjuk untuk memberikan materi "Revitalisasi Budaya Nasional Melalui Permainan Tradisional Bagi Siswa SDN Kebonsari 04 Jember", kegiatan tersebut akan dilaksanakan sesuai dengan proposal terlampir:

No	Nama	NIP/NRP	Pangkat/Gol	Jabatan
1	Dra. Yayuk Mardiaty, M.A	195806141987022001	Penata - III/c	Lektor
2	Katarina Leba, S. Ag., M.Th.	197904292008122002	Penata Muda TK. I/IIIb-	Asisten Ahli

Untuk maksud tersebut di atas, kami mohon dapatnya Saudara berkenan menerbitkan surat tugas bagi yang bersangkutan.

Demikian atas kesediaan Saudara kami sampaikan terima kasih.



Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP. 19670625 199203 1 003

Lampiran 2

Daftar Hadir



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121

Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-334988

Laman: www.fkip.unej.ac.id

DAFTAR HADIR SOSIALISASI "LOMBA PERMAINAN TRADISIONAL"

No.	Nama Dosen/ Guru	Keterangan	TTD
1.	IMAN ARSYI / Guru.	GURU KELAS . 4. B	
2.	SUDARMAJI / STP	GURU PENJASKEB	
3.	Misnani Sati Aminah / Guru	Guru Pamong	
4.	Yuzah Mardiana	DPL - KIK DPT	
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

Jember, 14 Oktober 2017

Kepala SD Negeri Kebonsari 04



Amin Jaktar, S.Pd. I

NIP. 19621212198703 1 020



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-334988
Laman: www.fkip.unej.ac.id

DAFTAR HADIR SOSIALISASI “LOMBA PERMAINAN TRADISIONAL”

No.	Nama Mahasiswa KKMT	NIM	TTD
1.	Moh. Zainal Fanani	140210204115	
2.	Dani Abdillah	140210204009	
3.	Irawan Tri Hartanto	140210204073	
4.	Ifa Darna Nilasari	140210204099	
5.	Vida Septiasari	140210204020	
6.	Maysa Nur Ramadhani	140210204022	
7.	Dian Eka Wahyuni	140210204070	
8.	Retno Manggali	140210204003	
9.	Rohma Ika Yulia	140210204023	

Jember, 14 Oktober 2017

Kepala SD Negeri Kebonsari 04



Amin Jakfar, S.Pd, I

NIP. 19621212198703 1 020



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121

Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-334988

Laman: www.fkip.unej.ac.id

DAFTAR HADIR SOSIALISASI “LOMBA PERMAINAN TRADISIONAL”

No.	Nama	Kelas	TTD	Keterangan
1.	M. Alif Farhan R.	5HA	[Signature]	
2.	Tengku Muhammad Reza B. A.	5C/VC	[Signature]	
3.	M. Farhan Holil	5C	[Signature]	
4.	A. Saputra Yogi	5C	[Signature]	
5.	Hasimazhari	5C	[Signature]	
6.	Firman Gani A	VC/5C	[Signature]	
7.	Moch Ruski A.	VC/5C	[Signature]	
8.	M. Syaiful Ridho	VC/5C	[Signature]	
9.	Sakinah Muurin Faricha D.	VC/5C	[Signature]	
10.	Nadeq Febri Antha	VA/SA	[Signature]	
11.	Britania Oktavia R.	VC	[Signature]	
12.	Atiya Nafisa Desnyanti Adi	VC	[Signature]	
13.	Bunga Miftahul Jannah	VC	[Signature]	
14.	Bella Puspita Sari	VC	[Signature]	
15.	Alfariza Novembrina Nagista	VC	[Signature]	
16.	Aggie Oktavia Pradini	VA	[Signature]	
17.	Sefi	VC	[Signature]	
18.	Mufida Zahrotul Jamilah	VC	[Signature]	
19.	Amellia Annanda Sari	VA	[Signature]	
20.	Cahaya Wulan Ramadania	VC	[Signature]	
21.	M. RIZKY. H.P	VC	[Signature]	
22.	Moch. Meilandri Jordan Pratama	VC	[Signature]	
23.	Andhika Izzati Robbi Jati	VC	[Signature]	
24.	Raihan Watanggana F.	VA	[Signature]	
25.	Ahmat Hafiz Zaeky	VC	[Signature]	
26.	Triyanto Virly Ramadhan	VA	[Signature]	
27.	Moch. Riski Pratama	VA	[Signature]	
28.	Jonathan Gaspar Sagi	VC	[Signature]	
29.	Wulan Astrian Zebra	VC	[Signature]	
30.	Wasila Dinha Raudia Azmi	VC	[Signature]	
31.	Muhammad Arief Firmansyah	VC	[Signature]	
32.	Dwinar Gilang Ramadhan	VC	[Signature]	

33.	EKA Nurwahyuni	VC	Enka
34.	Muhammad Arif Hidayat	VA	Arif
35.	Herlanoviansyah S.	VA	Herlanoviansyah S.
36.	Fajri ahmad Sidiq	VA	Fajri
37.	Agus Tri yulian Purwono	VC	Agus
38.	Gian Octa Alim Daud	VC	Gian
39.	Muhammad RYAS	VC	Muhammad RYAS
40.	Nur risai Arifiyanto	VC	Nur risai
41.	M. Rafli Putra F.	VA	Rafli
42.	M. Dai Assha Mal	VC	M. Dai Assha Mal
43.	A. Surya	VC	A. Surya
44.	Galuh Hafid Y W.	VA	Galuh Hafid Y W.
45.	GIALLOROSS Y F. F.	VA	GIALLOROSS Y F. F.
46.	Lipadeta Ramadani	VA	Lipadeta Ramadani
47.	Silvi ayu Ramadhani	VA	Silvi ayu Ramadhani
48.	IOBAL	VB	IOBAL
49.	ABEL	VB	ABEL
50.	Kevin	VB	Kevin
51.	Vicka Putri Ramadhani	VB	Vicka Putri Ramadhani
52.	Siti Nurhasanah	VB	Siti Nurhasanah
53.	Nandita Puri Wardani	VB	Nandita Puri Wardani
54.	Indri Dwi Rahmadani	VA	Indri Dwi Rahmadani
55.	Aflah Isnaeni	VB	Aflah Isnaeni
56.	Wiladek Windu Putri.S.	VA	Wiladek Windu Putri.S.
57.	Aslinda annelisa	VB	Aslinda annelisa
58.	Raina Maulidya D.	VB	Raina Maulidya D.
59.	Rian	VB	Rian
60.	RIDLOI	VB	RIDLOI
61.	kharisma shintia b.	VB	kharisma shintia b.
62.	Miftahon Nafsyatul L.	VB	Miftahon Nafsyatul L.
63.	Sarah Firdatul H	VB	Sarah Firdatul H
64.	sindi' Inpah nur A.L	VB	sindi' Inpah nur A.L
65.	Adinda ghina d	VB	Adinda ghina d
66.	Fanah	VB	Fanah
67.			
68.			
69.			
70.			
71.			
72.			

Jember, 14 Oktober 2017

Kepala SD Negeri Kebonsari



Amin Jakfar, S.Pd.I

NIP. 19621212198703 1 020

Lampiran 3

CURRICULUM VITAE (CV)

KETUA PELAKSANA

- a. Nama : Dra. Yayuk Mardiaty, M.A.
 b. NIP : 195806141987022001
 c. Tempat & Tgl. Lahir : Trenggalek, 14 Juni 1958
 d. Pangkat/Golongan : Lektor/IIIc
 e. Pekerjaan : Dosen FKIP-Universitas Jember
 f. Alamat Rumah : Jalan Mastrip Gang IX/55
 Jember 68121 Tlp. (0331) 322709
 g. Alamat Kantor : Jln. Kalimantan No. 37 Jember 68121
 Tlp./Faks (0331) 334988
 Email: ymardiaty@gmail.com

1. Pendidikan

No.	Jenjang Pendidikan	Gelar	Jurusan/Prog Studi	Th. Lulus
1.	SPG Trenggalek	Diploma	SD	1977
2.	Fakultas Sastra- UniversitasJember	Dra.	IlmuSastraInggris	1986
3.	Elementary Education-Universitas Iowa, USA.	M.A.	Social Studies	1997
4.	Sedang menyelesaikan Program Doktor di Universitas Negeri Semarang	Doktor	IlmuPengetahuanSosial	Dalam proses

2. Riwayat Pekerjaan

No.	Tahun	Status
1.	1978 – 1979	Guru SD Suradakan 1, Trenggalek
2.	1984 – 1986	Guru Bahasa Inggris SMA FKIP-Univ. Jember
3.	1987 – 1995	Dosen Bahasa Inggris FKIP-Univ. Jember
4.	1994 – 1995	Sekretaris Jurusan Bahasa Inggris FKIP-Univ. Jember
5.	2003	Interpreter Guru-guru Timor Leste di Iowa, Amerika
6.	2003-2007	Instruktur Bahasa Jawa di Universitas Iowa, Amerika
7.	2009-sekarang	Dosen IPS –SI PGSD FKIP-Univ. Jember

3. Penghargaan

No.	Tahun	Jenis	Negara/Kota
1.	1980 - 1986	Penerima Beasiswa Supersemar Program S1	Indonesia
2.	1994 – 1998	Penerima Beasiswa program Master	IBRD Loan No.3496-IND
3.	2006	Penerima Internship Grant	UIHR-Univ. Iowa-USA
4.	2006	Penerima International Research Grant.	Univ. Iowa - USA
5.	2007 – 2008	Penerima Pilot International Grant.	Johnson County, Iowa-USA
6.	2009 – 2010	Penerima Beasiswa program S3 LN-on going	Dikti-Jakarta

4. Konferensi dan Seminar

No.	Tahun		Tempat
1.	2006	Panelis pada Konferensi Tahunan Jacobsen untuk penelitian Disertasi ‘Developing Democratic and Historical Thinking Skills Through Music Instruction: Gamelan and Javanese History as a Case Study’	Universitas Iowa-USA
2.	2007	Panelis pada Konferensi Nasional ‘Cultivating Democratic Values Through Gamelan and Wayang’	UNESA-Surabaya
3.	2007	Panelis pada Konferensi Internasional ‘Empowering Poor Women in Rural Java, Indonesia Through Entrepreneurial Education’	Universiti of Putra Malaysia-Malaysia
4.	2008	Panelis pada Konferensi Internasional ‘Integrating Indonesian Literature Into Social Studies Teaching and Learning’	Universitas Hawaii-di Manoa – USA
5.	2009	Nara sumber pada debat terbuka ‘Golput..Siapa untung, siapa rugi’	Gedung Yabina-Jember
6.	2011	Pemateri pada Seminar Guru SMP ‘Memelihara Nilai-nilai Karakter Bangsa Melalui Kearifan Lokal (Sastra Jawa).	SMP 4 Banyuwangi
7.	2012	Pemateri pada Seminar Nasional ‘Peran Guru dalam Implementasi Nilai-nilai Karakter Bangsa.	Gedung Soetardjo Universitas Jember
8.	2014	Dewan Juri pada acara PGSD Fair (storytelling contest).	Gedung PKM Universitas Jember

9.	2015	Penggagas pada acara PGSD Fair (storytelling contest tema "Pahlawan Setiap Hari")	Gedung Surachman L 3 Universitas Jember
----	------	---	---

5. Pengabdian Masyarakat dan Volunteer

No.	Tahun	Program	Tempat
1.	Fall 2007	Anggota Tim untuk Indonesia Exhibit: Land of Diversity Featuring The Many Colors of Islam.	Iowa Children Museum, Iowa City, Iowa-USA
2.	Summer 2007	Pemateri pada Adult Education Week 'Muslim Faith and Life as a Muslim in the US Today'	Gloria Dei Church, Iowa City-USA
3.	Summer 2007	Lobbyist ke Senator dan Anggota DPR untuk mempromosikan Pendidikan Dasar Universal melalui the Lowey/Bachus Education for All Act pada CARE National Conference.	Capitol Hill, Washington D.C.- USA
4.	2012	Pemateri workshop pada para guru SD tentang Implementasi Pendekatan Tematik.	SD Wirowongso, Jember
5.	2013	Pemateri bimbingan belajar gratis bagi anak-anak usia SD tidak mampu.	Kelurahan Summersari, Jember
6.	2014	Pemateri pendidikan literasi dan numerasi bagi para ibu manula.	Kelurahan Summersari, Jember
7.	2015	Pemateri workshop pendidikan kewirausahaan bagi dewa guru SD Jember Lor 06	SDN Jember Lor 06, Jember
8.	2015	Pemateri workshop "Kerelawanan pada Organisasi Gelegar Mahasiswa SI PGSD 2015"	Lab. PGSD Univ. Jember
9.	2016	Juri pada lomba "Third Annual Storytelling Contest" PGSD Universitas Jember	Gedung mas Surachman L 3 Univ. Jember

6. Publikasi

No.	Judul		Tahun
1.	Pentingnya Pendidikan Geopolitik Pada Mata Kuliah PKn Untuk Pengembangan Wawasan Nusantara	Kompas	2004
2.	Empowering Poor Women in Rural Java, Indonesia Through Entrepreneurial Education	http://intl-programs.uiowa.edu/accents	2007

3.	Proceeding “Integrating Indonesian Literature Into Social Studies Teaching and Learning”	DirektoratJenderalPe ndidikanTinggi	2012
4.	PengembanganPendidikankewarganegaraan SD	DirektoratJenderalPe ndidikanTinggi	2010
5.	PengembanganPendidikanMultikultur	Belumdipublikasika n	2011
6.	The Day Kelud Mountain Erupted	Al Kalam, Jogyakarta	2014
7.	Everyday Heroes	Belumdipublikasika n	2015
8.	Jurnal “Pengembangan Pembelajaran IPS melalui Storytelling”.	Universitas Negeri Semarang	2016

Jember, Juli 2018



Dra. Yayuk Mardiati, M.A.
NIP. 195806141987022001

ANGGOTA PELAKSANA

1. Nama Lengkap : Katarina Leba, S.Ag., M.Th.
2. NIP / NIDN : 197904292008122002 / 0029047908
3. Pangkat / Golongan : Penata Muda / III.b
4. Pendidikan Terakhir : S2-Katekese Pastoral
5. Bidang Keahlian : Humaniora
6. Unit Kerja : Program Studi Sistem Informasi
7. Alamat Kantor : Jl. Kalimantan 37 Kampus Tegalboto-Jember
4. No. Telpon / Fax : 0331-326935
5. HP : 082139574194
- Email : katrinwatunglawar@gmail.com
rambu2904@yahoo.co.id

A. Riwayat Pendidikan (dari sarjana muda / yang sederajat)

No	Universitas/Institut	Gelar	Tahun Selesai	Bidang Ilmu	Bidang keahlian
1.	Institut Pastoral Indonesia	S.Ag.	2002	Katekese	Keagamaan
2.	Sekolah Tinggi Pastoral	M.Th.	2011	Pastoral	Keagamaan

B. Pengalaman Kerja, Pengalaman Profesional dan Kedudukan Saat Ini

No	Institusi	Jabatan	Periode Kerja
1.	Program Studi Sistem Informasi	Dosen Biasa	2010-2016

C. Buku / Diktat yang dihasilkan

No	JudulBuku	Tahun
1.	Diktat Pendidikan Agama Katolik	2012
2.	Revisi Diktat Pendidikan Agama Katolik	2013

D. Mata Kuliah yang Diampu

No	Mata Kuliah
1.	Pendidikan Agama Katolik
2.	PendidikanPancasila

E. Daftar Karya Ilmiah

No	Judul Publikasi	Tahun
1.	Pentingnya Peningkatan Religiositas Untuk Mengatasi Pornografi Di Kalangan Orang Muda Kristen	2013
2.	Maksimalisasi Hidup Beriman Umat Melalui Peningkatan Kualitas Strategi Berkatekese: Menerobos Ancaman Digitalisasi	2015

F. Pengalaman Penelitian

No.	Judul Penelitian	Sumber Dana	Tahun
1.	Pornografi dan Religiusitas Kaum Muda Kristen Paroki Santo Yusuf Jember	Mandiri	2012
2.			

G. Pengabdian Kepada Masyarakat

No.	Judul Kegiatan	Sumber Dana	Tahun
	“Mewujudkan Hidup Sejahtera: Panggilan Hidup dan Tanggung Jawab”	Mandiri	2012
	“Keluarga Yang Berakar Pada Sabda Allah: Keluarga Zakharia Dan Elisabet”	Mandiri	2013
1.	Memberikan Pendalaman Iman Dengan Tema: Menghargai Kerja	Mandiri	2013
2.	Memberikan pelatihan tentang pengoperasian Microsoft Office (Word dan Exel)	Mandiri	2014
3.	Pengawas Satuan Pendidikan Ujian Nasional SMA/MA, SMK, Paket C Tahun 2014 Kabupaten Sitobondo		2014
4.	"ibM Guru SD dalam Pengembangan Media Pembelajaran Matematika yang Interaktif Berbasis Komputer.		2015

Jember, Juni 2016



Katarina Leba, S.Ag., M.Th.
NIP. 197904292008122002

Lampiran 4

MATERI PENGABDIAN MASYARAKAT

Kegiatan Sosialisasi tentang Revitalisasi Budaya Nasional melalui Permainan Tradisional (melalui ppt)

Pendahuluan

- Indonesia sebagai salah satu masyarakat multikultural terbesar di dunia dengan berbagai budaya, termasuk permainan tradisional.
- Permainan tradisional mengandung nilai-nilai karakter bangsa yang harus dilestarikan.
- Usaha pemerintah untuk mempromosikan persatuan dari keberagaman budaya dari berbagai kelompok etnis meliputi integrasi konsep masyarakat plural melalui moto *Bhineka Tunggal Ika* motto, maksudnya *berbeda-beda tetapi tetap satu* dalam kurikulum.

Latar Belakang Masalah

- Kemajuan teknologi era digital telah membawa perubahan bentuk permainan anak-anak ke permainan elektronik seperti, *play station*(PS), *video games*, dan *games online* dan perubahan ini dipandang sebagai ancaman terhadap budaya tradisional, khususnya permainan tradisional dan diasumsikan sebagai pengaruh negatif globalisasi.
- Karena pengaruh negative dari globalisasi melalui permainan elektronik ini orang tua merasa khawatir akan perubahan perilaku anak-anaknyamenjadi kecanduan dan menghabiskan waktunya bermain *games* di komputer.

Penelitian Relevan

- Anderson, dkk (2010) telah menunjukkan bahwa eksposur video games kekerasan merupakan faktor resiko terhadap penyebab bertambahnya perilaku agresif dan berkurangnya rasa empati dan perilaku prososial anak.
- Waluyo, dkk (2017) menunjukkan bahwa akhir-akhir ini generasi muda mengalami degradasi moral, seperti penyalahgunaan obat terlarang,

kekerasan, melakukan tindakan kriminal, dan perilaku menyimpang lainnya.

- Berdasarkan hasil pengamatan oleh Mardiaty (2017) di dua *warung internet* (warnet) di Jember yaitu pertama bernama RAIA PS 2, beralamat di Jalan Mastrib no 59 seusa sekolah banyak anak usia SD bermain *game online* dan rata-rata menghabiskan waktu selama 1,5 jam/hari. Menurut keterangan dari karyawan RAIA PS 2 yaitu saudara Aji, rata-rata perhari ada 15 (lima belas) anak usia sekolah dasar mendatangi tempat tersebut. Warnet ke dua bernama KOIN GAME ONLINE, beralamat di Jalan Riau no 22. Menurut keterangan dari karyawan KOIN GAME ONLINE yaitu saudara Rosyid, rata-rata perhari ada 10 (sepuluh) anak usia sekolah dasar mendatangi tempat tersebut dan menghabiskan waktu selama 3 jam/hari.
- Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa tentang tujuan bermain *game* di internet hanya untuk kesenangan semata, dan bukan untuk tujuan pendidikan, misalnya untuk sumber atau acuan yang berkaitan dengan proyek kelas.

LANGKAH-LANGKAH PERMAINAN TRADISIONAL

Permainan Individu

1. PERMAINAN KELERENG

Langkah-langkah permainan tradisional kelereng dapat diawali dengan menggambar segitiga sama kaki di tanah. Namun karena keterbatasan lapangan yang akan digunakan dalam permainan ini, kami menggunakan pilihan alternatif yakni dengan cara memanfaatkan papan karambol yang di bagian permukaan atasnya sudah tersedia banyak kelereng yang membentuk segitiga. Dalam hal ini, kami telah memodifikasi permainan tradisional kelereng dengan memanfaatkan berbagai macam peralatan yang menunjang terlaksananya kegiatan permainan tradisional ini. Pada saat memainkan permainan tradisional kelereng, biasanya paling sedikit terdapat tiga pemain dan paling banyak memiliki enam pemain.

Permainan tradisional kelereng dapat dimulai dengan cara masing-masing pemain menggunakan sebuah kelereng sebagai gacoannya lalu menjentik bola kelereng tersebut dari jarak satu meter. Pemain secara bergantian menjentik sesuai urutan berdasarkan hasil undian dengan adu suit jari tangan. Pelemparan gaco dilakukan dengan membidik agar bola kelereng dapat terjatuh pada lubang yang terdapat pada masing-masing papan karambol.

Selanjutnya yang mengawali adalah siapa yang berhasil mengenai bola kelereng, dialah yang akan mendapat giliran pertama. Kalau tidak ada yang mengenai bola kelereng, maka yang mulai bermain adalah gacoannya yang terjauh. Pemain harus berusaha menghabiskan bola kelereng pada saat giliran bermain. Ada yang sekali giliran main sudah mampu menghabiskan semua bola kelereng.

Tanda dia pemain yang terampil. Berbagai taktik untuk menang dilakukan, antara lain kalau tidak mau memburu gacoan lawan, maka pilihannya adalah menembakkan gacoan ketempat yang kosong untuk disembunyikan agar tidak dapat dimatikan oleh lawan-lawan main. Cara menjentik kelereng dalam permainan tradisional kelereng yakni dengan mempertemukan ibu jari dengan jari

tengah. Selanjutnya yakni menyentilkan kedua jari tepat pada gundu. Pemain yang dianggap menang dalam permainan tradisional kelereng adalah pemain dengan kelereng terbanyak di akhir permainan.

2. DAKON

Cara memainkan permainan ini cukup gampang permainan ini dimainkan diantara 2 orang di sebuah papan kayu yang memiliki 16 lubang 2 lubang besar dan 14 lubang kecil 2 lubang yang besar di sebut rumah atau home atau lumbung digunakan sebagai tempat mendapatkan nilai sedangkan 14 lubang lainnya dipakai sebagai tempat memulai, "berjalan" dan area pemain, Pertama setiap lubang kecuali lubang lumbung dimasuki biji sesuai kesepakatan pemain, jumlah biji harus sama di setiap lubang.

Kedua pemain menentukan siapa yang memulai lebih dahulu, kemudian pemain mengambil semua biji di salah satu lubang di areanya dan mulai menjalankan biji tersebut sesuai arah yang disepakati dan memberikan satu biji di setiap lubang, yang masuk di lubang lumbung akan dihitung sebagai nilai dan bila biji yang diangkat habis di lubang yang berisi maka pemain yang sedang mendapat giliran mengambil semua isi lubang dan meneruskan "perjalanan" nya hingga biji habis di tempat kosong atau di lubang lumbung, selama periode begerak lubang lumbung lawan dilewati. Permainan berakhir bila biji sudah habis atau tidak mungkin melanjutkan gerakan dan yang memiliki biji terbanyak di lubang lumbungnya menang.

3. ENKLEK

Cara bermain Engklek

- a) Untuk permainan telah tersedia garis yang berbentuk baling-baling
- b) Menyiapkan gacuk yang berupa pecahan genteng, tehel dll.
- c) Undian siapa yang maju pertama, karena permainan bersifat individu.
- d) Melemparkan sebuah pecahan genteng atau batu yang berbentuk kotak.
- e) Satu anak hanya akan memiliki satu pecahan centing (kreweng) yang disebut 'gacuk'

- f) Pemain pertama harus melemparkan pecahan gentingnya kekotak pertama yang terdekat.
- g) Setelah itu dia harus melompat-lompat ke semua kotak secara berurutan hanya dengan menggunakan satu kaki, sedangkan kaki yang lainnya harus diangkat dan tidak boleh turun menyentuh tanah.
- h) Kotak yang terdapat gacuk milik pemain tersebut tidak boleh diinjak (harus melewati dan pemain yang sedang bermain dengan meloncat dilarang untuk menyentuh atau menginjak garis pembatas).
- i) Apabila pemain menginjak gacuk dan garis maka dinyatakan gugur dan kembali dan dilanjutkan dengan pemain berikutnya.

Permainan Kelompok

4. BALAP KARUNG

Cara bermain balap karung ini dilakukan dengan estafet dan cara bermainnya dimodifikasi, cara bermainnya adalah sebagai berikut :

1. Membuat garis start, garis finish, dan garis pembatas ukuran disesuaikan jumlah tim yang akan bertanding
2. Menyediakan karung, jumlahnya sesuai kebutuhan
3. Peserta berdiri membelakangi garis *start*
4. Saat peluit berbunyi, peserta diwajibkan mengambil karung dan memasukan kaki hingga badan ke dalam karung
5. Pemain pertama memakai karung dan mengambil sedotan kemudian berlari menuju garis finish dengan membawa sedotan dengan cara digigit, kemudian jika sampai di garis finish peserta harus memasukkan sedotan kedalam botol yang ada di garis finish tersebut
6. Setelah pemain pertama berhasil memasukkan sedotan ke dalam botol di garis finish, pemain pertama kembali menuju garis start dengan cara melompat menggunakan karung
7. Untuk pemain kedua, melakukan hal yang sama seperti yang dilakukan pemain pertama

8. Juri menyediakan waktu perlombaan balap karung selama 3 menit untuk satu kali waktu tanding
9. Kelompok yang paling banyak memasukkan sedotan ke dalam botol yang ada di garis finish adalah kelompok yang menang

5. BOLA KASTI

Teknik Dasar Permainan Bola Kasti

Agar bisa bermain kasti dengan baik kita dituntut menguasai teknik dasar bermain kasti. Adapun teknik dasar permainan kasti ada 3, yaitu teknik melempar, menangkap, dan memukul bola.

a. Melempar Bola Melambung

Cara melakukan:

- 1) Bola dipegang pada pangkal ruas jari tangan, diantara jari telunjuk, jari tengah, dan jari manis. Sedangkan jari kelingking dan ibu jari mengontrol bola agar tidak jatuh
- 2) Badan condong ke belakang, ayunan lengan dari bawah ke atas
- 3) Melempar dengan tangan terkuat. Apabila melempar dengan tangan kanan, maka kaki kiri berada di depan, begitu sebaliknya.
- 4) Bola dilempar melambung diikuti gerakan lanjutan dengan melangkahakan kaki k;belakang ke depan.
- 5) Pandangan mata ke arah sasaran lemparan
- 6) Melempar Bola Memantul Tanah

Cara melakukan:

- a. Posisi kaki ditekuk dan badan condong ke depan
- b. Ayunan lengan ke arah depan bawah
- c. Bola dilempar memantul tanah ke sasaran

b. Teknik Menangkap Bola

Teknik menangkap bola kasti ada 4 macam, yaitu: menangkap bola mendarat, menangkap bola melambung, menangkap bola menyusur tanah, dan menangkap bola memantul Tanah.

Cara melakukan 4 teknik ini pada dasarnya sama, yaitu

- 1) Pandangan mata tertuju pada arah datangnya bola
- 2) Menangkap dengan kedua tangan dengan kedua telapak tangan dibuka membentuk setengah bola
- 3) Saat perkenaan bola pertama dengan telapak tangan, diikuti sedikit tarikan tangan ke belakang.

c. Teknik Melambungkan Bola

Teknik melambungkan bola digunakan untuk memberikan umpan yang baik kepada pemukul.

Cara melakukan:

- 1) Berdiri tegak. Jika melempar dengan tangan kanan, maka kaki kanan berada di depan
- 2) Bola dipegang dengan tangan kanan di depan paha kanan
- 3) Badan condong ke depan
- 4) Putar lengan kanan (yang memegang bola) ke belakang 360°
- 5) Langkahkan kaki kiri ke depan, ayunkan lengan ke depan dan lepaskan bola saat berada di samping paha kanan disertai lecutan pergelangan tangan

d. Teknik Memukul Bola

Cara melakukan:

- 1) Pegang alat pemukul di bagian yang lebih kecil dengan satu tangan
- 2) Berdiri menyamping sehingga pelambung berada di samping kiri pemukul
- 3) Kedua kaki dibuka selebar bahu
- 4) Letakkan alat pemukul di atas bahu sebelah kanan dengan siku tangan yang memegang alat pemukul ditekuk
- 5) Pandangan ke arah pelambung dan datangnya bola
- 6) Ayunkan alat pemukul dengan meluruskan siku disertai lecutan pergelangan tangan saat bola dalam jangkauan pukulan
- 7) Diikuti gerakan lanjutan dengan melangkahkan kaki belakang ke depan

Adapun beberapa teknik memukul bola adalah sebagai berikut ini:

- a. Memukul Bola Mendatar
- b. Memukul Bola Melambung
- c. Memukul Bola Memantul Tanah

d. Peraturan Permainan Kasti

Lapangan Permainan Kasti. Lapangan kasti berbentuk persegi panjang dengan ukuran:

- Panjang: 60 – 70 meter
- Lebar: 30 meter
- Ruang hinggap: 3
- Ruang bebas: 1
- Peralatan Permainan Kasti
- Pemukul: terbuat dari kayu
- Bola Kasti: terbuat dari karet

e. Peraturan Permainan Bola Kasti

Jumlah Pemain. Jumlah pemain kasti tiap regu ialah 5 orang, dengan salah satu pemain bertindak sebagai kapten. Setiap pemain wajib mengenakan nomor dada dari 1 sampai 2.

f. Waktu Permainan Kasti

- Waktu permainan dilakukan dalam 2 babak. Tiap-tiap babak 20 – 30 menit. Diantara tiap babak diberikan istirahat 15 menit.
- Wasit. Pertandingan kasti dipimpin oleh seorang wasit dibantu 3 orang penjaga garis dan 1 orang pencatat waktu.

g. Regu Pemukul

- Setiap pemain berhak memukul satu kali, kecuali pemain terakhir berhak memukul sampai 3 kali.
- Sesudah memukul, alat pemukul harus diletakkan di dalam ruang pemukul. Apabila alat pemukul diletakkan di luar, maka pemain tersebut tidak mendapatkan nilai, kecuali jika ia segera meletakkannya di dalam ruang pemukul.
- Pukulan dinyatakan benar apabila bola yang dipukul melampaui garis pukul, tidak jatuh di ruang bebas, dan tidak mengenai tangan pemukul.

h. Regu Penjaga

Regu penjaga bertugas:

- Mematikan lawan dengan cara melemparkan bola ke pemukul atau menangkap langsung bola yang dipukul melambung oleh regu pemukul.
- Membakar ruang bebas dengan cara menempati ruang bebas jika kosong.

i. Pelambung

Pelambung bertugas:

- Melambungkan bola sesuai permintaan pemukul
- Jika bola yang dilambungkan oleh pelambung tidak sesuai dengan permintaan pemukul, maka pemukul boleh untuk tidak memukulnya. Jika ini terjadi sampai 3 kali berturut-turut maka pemukul dapat berlari bebas ke tiang pemberhentian pertama.

j. Pergantian Tempat

Pergantian tempat antara regu pemukul dan regu penjaga terjadi apabila:

- Salah seorang regu pemukul terkena lemparan bola
- Bola pukulan regu pemukul ditangkap langsung oleh regu penjaga sebanyak 3 kali berturut-turut.
- Alat pemukul lepas ketika memukul

6.BENTENGAN

1. Cara memainkan permainan bentengan

Ada beberapa hal yang harus dipenuhi dan diperhatikan dalam memainkan permainan tradisional bentengan:

a. Lapangan

Permainan ini hanya memanfaatkan lingkungan sekitar dan daerah yang tidak terlalu kecil. Agar permainan lebih menarik atau lebih menantang, daerah atau area yang digunakan bisa menggunakan area yang luas. Bebentengan dapat dilakukan dimana saja, baik di luar ruangan seperti: pantai, tanah lapangan, halaman, dan berbagai tempat terbuka lainnya. Bahkan di dalam ruangan bebentengan dapat dilakukan, hanya ruangan harus luas. Apabila kita akan menentukan tempat bermain dapat ditentukan di lapangan berukuran minimal 8 x 8 meter.

b. Jumlah pemain

Permainan ini dibentuk menjadi dua kelompok sesuai dengan jumlah benteng yaitu dua buah. Setiap benteng minimal memiliki anggota 3 orang. Jumlah anggota dari kedua benteng harus sama, jika belum sama permainan tidak bisa dilanjutkan. Untuk batas maksimal jumlah pemain bisa disepakati oleh kedua belah pihak. Diusahakan agar jumlah pemain disesuaikan dengan luas area permainan. Ideal dari jumlah pemain dalam permainan ini adalah 6-7 orang untuk satu benteng.

c. Fungsi benteng

Benteng-bentengan hanya memerlukan dua benteng saja, permainan tidak akan bisa dimainkan jika membuat benteng lebih dari dua. Benteng bisa ditentukan dengan sebuah tiang, tampul, pohon atau yang lainnya, asalkan berupa batangan yang berdiri kokoh. Ini bertujuan agar benteng tersebut bisa dipegang oleh semua anggota dari berbagai arah. Dan posisi dari setiap benteng harus saling berhadapan dengan jarak minimal 10 meter.

Dalam permainan bentengan ini, pohon atau tiang tidak saja berfungsi sebagai markas. Ia juga berguna untuk memperbarui kekuatan pemain agar dapat menangkap lawan yang berada di luar bentengnya lebih lama. Jika pemain dapat menangkap lawan tersebut sebelum menyentuh pohon atau tiang bentengnya, maka lawan yang tertangkap itu dianggap mati.

d. Waktu permainan

Untuk memainkan permainan ini tidak diperlukan waktu yang khusus. Artinya berakhirnya permainan ini tidak ditentukan oleh waktu, melainkan dalam satu set permainan ini ditentukan ketika salah satu regu dapat menyentuh benteng lawan. Permainan akan tetap dilakukan sampai terjadi perselisihan skor antar kedua tim. Skor yang diinginkan juga tidak terbatas, tergantung kesepakatan kedua tim saat itu.

e. Penentuan kalah menang

Permainan benteng-bentengan ini agar dapat merebut benteng lawan adalah dengan mematikan atau membunuh anggota benteng. Ketika semua anggota atau penjaga benteng sudah habis, kita bisa merebut benteng dengan menyentuh benteng tersebut. Intinya jika kita sudah menyentuh benteng lawan, meskipun dengan tidak membunuh penjaga benteng, berarti tim yang dapat menyentuh benteng menjadi pemenang.

f. Aturan permainan

Untuk dapat menentukan siapa yang mati ketika disentuh adalah siapa yang lebih awal keluar dari benteng. Jika salah satu lawan keluar dari benteng, maka penjaga benteng yang satu harus berhadapan dan berusaha untuk mematikan pemain lawan. Agar pemain yang keluar dari benteng pertama selamat dari lawan, dapat dibantu dengan pemain kedua yang keluar dari benteng dan melawan pemain yang ingin mengalahkan rekan kita sebelumnya, dan begitu juga seterusnya. Dalam permainan ini, biasanya masing-masing anggota mempunyai tugas seperti penyerang, mata-mata, pengganggu, dan penjaga benteng. Permainan ini sangat membutuhkan kecepatan berlari dan juga kemampuan strategi yang handal.

Jika pemain yang keluar dari benteng lebih awal kalah jumlah dari pemain lawan, pemain tersebut bisa kembali ke benteng agar selamat. Dengan menyentuh benteng kita sendiri, kita akan selamat dari serangan lawan. Jadi syarat untuk dapat mematikan penjaga benteng lawan adalah dengan menyentuh pemain lawan yang keluar dari bentengnya lebih awal dari kita.

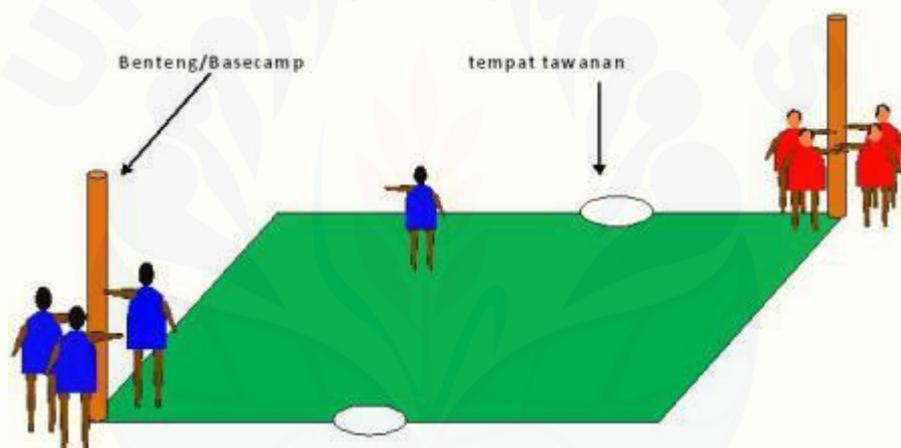
g. Cara mematikan lawan

Cara mematikan anggotanya sangat gampang, cukup dengan menyentuh anggota badan dari penjaga benteng lawan. Jika pemain melihat lawan keluar dari bentengnya, biarkan ia mendekat. Pilih salah satu dari teman satu kelompok yang mampu berlari cepat. Ketika dirasa jarak musuh dengan pemain sudah dekat, segera kejar musuh sekuat

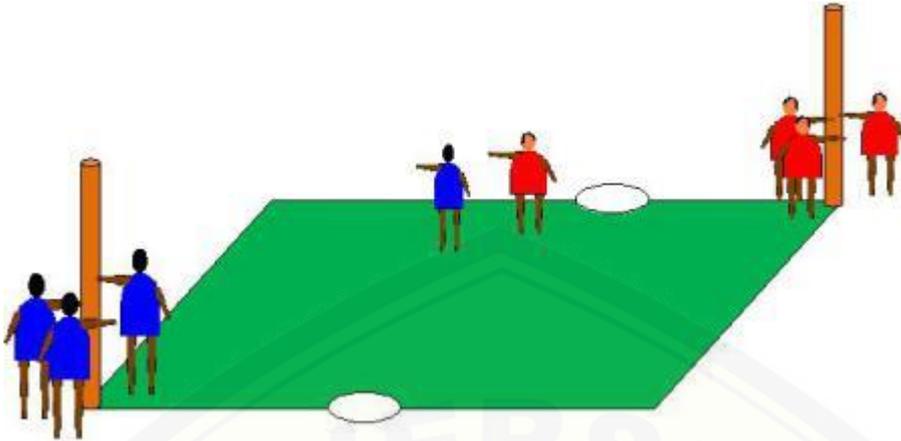
tenaga dan sentuh badannya. Setelah itu, segera kembali ke markas agar tidak dikejar oleh teman sang musuh. Jangan lupa untuk menyentuh pohon atau tiang agar kekuatannya pulih. Musuh yang terkena tadi tidak bisa ikut bermain karena sudah dianggap mati.

Permainan bentengan terdiri dari 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-6 pemain. Atau boleh juga dilakukan menyesuaikan jumlah anak yang ada, serta tempat yang digunakan. Permainan bentengah dilakukan dengan menjaga benteng yang diwujudkan berbentuk tonggak tiang kayu atau bambu, dapat juga menggunakan pohon hidup. Tonggak dijadikan sebagai basecamp masing-masing kelompok.

Peraturan pertandingan:



Permainan bentengan yang keluar dari basecamp dianggap menyerbu terlebih dahulu. Pemain ini apabila dikejar oleh musuh dan tersentuh tangan oleh musuh dianggap tertangkap. Pemain yang tertangkap ditempatkan tawanan (tempat yang sudah ditentukan sebelum permainan dimulai, biasanya 2 meter sebelah kanan atau kiri dari base camp).



2. Strategi dalam Permainan Benteng

- a. Membagi anggota kelompok menjadi penyerang, mata-mata, pengganggu, dan penjaga benteng;
- b. Penyerang bertugas mencari celah agar dapat menyentuh benteng lawan. Mata-mata bertugas mencari lawan yang telah lama tidak menyentuh benteng. Pengganggu bertugas untuk memancing lawan untuk keluar dari daerah aman. Penjaga benteng harus menjaga benteng dari pihak lawan yang ingin menyentuh benteng.

Lampiran 5

Pamflet

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

LOMBA...

PERMAINAN
TRADISIONAL

Revitalitas Budaya Nasional Melalui Permainan Tradisional

Berhadiah
Tropi + Hadiah

Permainan Kelompok **Permainan Individu**

**Untuk siswa sekolah dasar kelas 4 & 5* **Untuk siswa sekolah dasar kelas 3, 4 & 5*

Kasti **Dakon**

Balap Karung **Kelereng**

Bentengan **Engklek**

Fasilitas Peserta :

- Hiburan
- Snack & Minuman

Setiap sekolah mengirimkan 20 siswa, diantaranya untuk permainan berkelompok setiap permainan diwakili 1 kelompok. Sedangkan untuk masing-masing permainan individu diwakili 2 siswa tiap sekolah.

Contact Person : Risnu (082234615086)
Novi (085258745411)

Mari Bersama Melestarikan Permainan Tradisional ...

Lampiran 6

**KETENTUAN DAN TATA TERTIB
PERLOMBAAN PERMAINAN TRADISIONAL**

1. Perlombaan ini untuk siswa sekolah dasar kelas 4, dan 5;
2. Peserta melakukan registrasi daftar ulang 30 menit sebelum acara dimulai;
3. Peserta membayar 5.000/siswa pada masing-masing perlombaan;
4. Apabila terdapat hal yang kurang dipahami dapat menghubungi panitia;
5. Keputusan panitia dalam menentukan juara didasarkan pada ketentuan yang ada;
6. Peserta yang mengikuti perlombaan ini dinyatakan secara penuh mengikuti semua peraturan yang dibuat oleh panitia;
7. Perlombaan terdapat dua jenis yaitu : individu dan kelompok;
8. Ketentuan dan tata tertib perlombaan dijelaskan sebagai berikut :

LOMBA INDIVIDU

1. KELERENG

Ketentuan :

1. Setiap sekolah mengirimkan delegasinya berjumlah 2 anak (laki-laki / perempuan);
2. Perwakilan sekolah yaitu siswa kelas 4 atau kelas 5;
3. Permainan bersifat Individu;
4. Mengenakan atribut perlombaan selama perlombaan berlangsung;
5. Peserta hadir tepat waktu pada saat perlombaan.

Tata Tertib :

1. Perlombaan dilaksanakan sesuai dengan nomor urut peserta dengan cara diundi;
2. Setiap peserta diberikan 3 kali kesempatan untuk mengumpulkan kelereng sebanyak-banyaknya kelereng yang keluar dari garis segitiga yang telah dibuat;
3. Peserta melempar kelereng pertama tepat di garis start;

4. Peserta melempar kelereng kedua, ketiga, keempat, dan kelima tepat pada letak kelereng setelah dilemparkan;
5. Peserta dengan jumlah kelereng terbanyak adalah pemenangnya;
6. Peserta tidak boleh curang;
7. Apabila kedapatan peserta yang curang, maka akan didiskualifikasi dan dianggap gugur dalam perlombaan.

2. ENKLEK

Ketentuan :

1. Setiap sekolah mengirimkan delegasinya berjumlah 2 anak (laki-laki / perempuan);
2. Perwakilan sekolah yaitu siswa kelas 3, 4, atau 5;
3. Permainan bersifat Individu;
4. Mengenakan atribut perlombaan selama perlombaan berlangsung;
5. Peserta hadir tepat waktu pada saat perlombaan.

Tata Tertib :

1. Perlombaan dilaksanakan sesuai dengan nomor urut peserta dengan cara di undi;
2. Setiap peserta diberikan waktu 5 menit untuk menyelesaikan tingkatan setiap langkah;
3. Peserta melempar “gacuk” pertama tepat di garis start;
4. Peserta yang kakinya dan “gacuknya” menyentuh garis dianggap gugur;
5. Peserta dengan letak “gacuk” tertinggi tingkatannya adalah pemenangnya;
6. Peserta tidak boleh curang;
7. Apabila kedapatan peserta yang curang, maka akan didiskualifikasi dan dianggap gugur dalam perlombaan.

3. DAKON

Ketentuan :

1. Setiap sekolah mengirimkan delegasinya berjumlah 2 anak (laki-laki / perempuan);

2. Perwakilan sekolah yaitu siswa kelas 4 atau kelas 5;
3. Permainan bersifat Individu;
4. Mengenakan atribut perlombaan selama perlombaan berlangsung;
5. Peserta hadir tepat waktu pada saat perlombaan.

Tata Tertib :

1. Perlombaan dilaksanakan sesuai dengan nomor urut peserta dengan cara diundi;
2. Setiap perlombaan diberikan waktu 5 menit untuk mengumpulkan biji dakon;
3. Peserta dengan jumlah biji dakon terbanyak adalah pemenangnya;
4. Peserta tidak boleh curang;
5. Apabila kedapatan peserta yang curang, maka akan didiskualifikasi dan dianggap gugur dalam perlombaan.

LOMBA KELOMPOK

1. KASTI

Ketentuan :

1. Setiap sekolah mengirimkan delegasinya berjumlah 1 kelompok
2. Masing-masing kelompok berjumlah 6 anak yang terdiri dari :
 - 2 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki;
3. Perwakilan sekolah yaitu siswa kelas 4 atau 5;
4. Permainan bersifat kelompok;
5. Mengenakan atribut perlombaan selama perlombaan berlangsung;
6. Peserta hadir tepat waktu pada saat perlombaan.

Tata Tertib :

1. Perlombaan dilaksanakan sesuai dengan nomor urut peserta dengan cara diundi;

2. Perlombaan diberikan waktu 10 menit babak penyisihan, dan lima belas menit babak final;
3. Peserta dengan jumlah point terbanyak adalah pemenangnya;
4. Peserta tidak boleh curang;
5. Apabila kedapatan peserta yang curang, maka akan didiskualifikasi dan dianggap gugur dalam perlombaan.

2. BALAP KARUNG

Ketentuan :

1. Setiap sekolah mengirimkan delegasinya berjumlah 1 kelompok
2. Masing-masing kelompok berjumlah 3 anak yang terdiri dari :
 - 1 siswa perempuan;
 - 2 siswa laki-laki;
3. Perwakilan sekolah yaitu siswa kelas 4 atau 5;
4. Permainan bersifat kelompok;
5. Mengenakan atribut perlombaan selama perlombaan berlangsung;
6. Peserta hadir tepat waktu pada saat perlombaan.

Tata Tertib :

1. Perlombaan dilaksanakan sesuai dengan nomor urut peserta dengan cara diundi;
2. Setiap kelompok berdiri di belakang garis start;
3. Peserta mulai masuk ke dalam karung ketika peluit dibunyikan;
4. Pemain pertama memakai karung dan mengambil sedotan kemudian berlompat menggunakan karung menuju garis finish dengan menggigit sedotan. Setelah sampai di garis finish, peserta harus memasukkan sedotan kedalam botol yang telah disediakan;
5. Pemain pertama kembali lagi ke start dengan menggunakan karung;.
6. Begitu pun selanjutnya untuk pemain kedua dan ketiga;
7. Peserta tidak boleh curang;

8. Apabila kedapatan peserta yang curang, maka akan didiskualifikasi dan dianggap gugur dalam perlombaan.

3. BENTENGAN

Ketentuan :

1. Setiap sekolah mengirimkan delegasinya berjumlah 1 kelompok;
2. Masing-masing kelompok berjumlah 5 anak yang terdiri dari :
 - 2 siswa perempuan;
 - 3 siswa laki-laki;
3. Perwakilan sekolah yaitu siswa kelas 4 atau 5;
4. Permainan bersifat kelompok;
5. Mengenakan atribut perlombaan selama perlombaan berlangsung;
6. Peserta hadir tepat waktu pada saat perlombaan.

Tata Tertib :

1. Perlombaan ini dilakukan oleh 2 kelompok. Masing-masing kelompok menempati tiang yang disediakan;
2. Perwakilan kelompok melakukan tos (suit) untuk menentukan kelompok yang lebih awal keluar dari benteng;
3. Kelompok yang kalah suit akan lebih dulu keluar dari benteng;
4. Jika pemain yang keluar dari benteng lebih awal kalah jumlah dari pemain lawan, pemain tersebut bisa kembali ke benteng agar selamat. Dengan menyentuh benteng sendiri akan selamat dari serangan lawan;
5. Syarat untuk dapat mematikan penjaga benteng lawan adalah dengan menyentuh pemain lawan yang keluar dari bentengnya lebih awal;
6. Lawan yang terkena tadi tidak bisa ikut bermain karena sudah dianggap mati (masuk dalam tawanan);
7. Pemain yang menjadi tawanan dapat hidup lagi apabila teman satu kelompoknya berhasil menyentuh teman yang menjadi tawanan.

Lampiran 7: Dokumentasi

Dakon



Kelereng



Balap Karung



Engklek



Bentengan



Kasti



Penerimaan Hadiah

