



Pengenalan Permainan Tradisional Lombok Sebagai Upaya Pelestarian Budaya untuk Siswa Dasar di Kecamatan Bayan

*Edi Kurniawan, Kokom supriyatnak, Mualidin, Nazalus syobri. Lukman, Rindawan, Lalu Suprawesta, Mujriah

^{1,2}*Pendidikan olahraga dan kesehatan, Uiniversitas Pendidikan Mandalika Mataram. Jl. Pemuda No. 59A, Mataram, Indonesia.

*Corresponding Author e-mail: edikurniaawan@undikma.ac.id

Received: October 2023; Revised: November 2023; Published: November 2023

Abstrak: Permainan tradisional memiliki keterkaitan erat dengan perkembangan intelektual, sosial, dan karakter anak-anak. Oleh karena itu, diperlukan usaha untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional khas Lombok, dengan tujuan untuk membangkitkan minat anak-anak dalam bermain permainan tradisional tersebut serta meningkatkan aktivitas fisik mereka. Metodenya melibatkan kegiatan sosialisasi yang mencakup teori dan praktik langsung. Hasil dari kegiatan ini mencakup beberapa hal. Pertama, anak-anak usia sekolah dasar menjadi lebih aktif secara fisik dan terlibat dalam melestarikan permainan tradisional Lombok. Kedua, melalui pengenalan permainan tradisional yang dulu sering dimainkan oleh masyarakat kepada anak-anak, aktivitas fisik mereka meningkat, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kesehatan dan tingkat kebugaran jasmani. Ketiga, sebagai hasil lainnya, artikel-artikel mengenai program pengenalan permainan tradisional juga dihasilkan. Secara keseluruhan, program ini bertujuan untuk mengenalkan permainan tradisional Lombok kepada anak-anak sekolah dasar melalui sosialisasi dan bermain bersama, yang dapat meningkatkan aktivitas fisik mereka dan mendukung pelestarian permainan tradisional.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Lombok, Pelestarian Budaya.

Introducing The Traditional Lombok Game To Preserve The Culture Of Elementary School Students In Bayan District

Abstract: Traditional games are closely related to children's intellectual, social and character development. Therefore, efforts are needed to reintroduce traditional Lombok games, with the aim of arousing children's interest in playing these traditional games and increasing their physical activity. The method involves outreach activities that include theory and direct practice. The results of this activity include several things. First, elementary school age children become more physically active and involved in preserving traditional Lombok games. Second, through introducing children to traditional games that people used to play, their physical activity increases, which in turn can improve their health and physical fitness levels. Third, as another result, articles regarding traditional game introduction programs were also produced. Overall, this program aims to introduce traditional Lombok games to elementary school children through socialization and playing together, which can increase their physical activity and support the preservation of traditional games.

Keywords: The Traditional Lombok Game, Preserve The Culture.

How to Cite: Kurniawan, E., supriyatnak, K., Maulidin, M., Syobri, N., Lukaman, L., Rindawan, R., Suprawesta, L., & Mujriah, M. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional Lombok Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Siswa Dasar Di Kecamatan Bayan. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 5(4), 909–918. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v5i4.1498>



<https://doi.org/10.36312/sasambo.v5i4.1498>

Copyright© 2023, Kurniawan et al
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Gaya hidup yang tidak sehat atau aktifitas fisik yang kurang dapat mempengaruhi kesehatan seseorang. Kebiasaan hidup dengan teknologi yang serba instan merupakan faktor utama yang menyebabkan perilaku malas bergerak. Perilaku malas bergerak atau dikatakan menetap menjadi masalah global seiring dengan perkembangan teknologi. Perilaku menetap yang dimaksud adalah aktifitas yang tidak melakukan pergerakan fisik dengan waktu yang cukup lama seperti duduk menonton televisi, bermain video game, menggunakan komputer, atau transportasi bermotor (Gray et al., 2015).

Saat ini anak-anak lebih banyak bermain dengan menggunakan gadget tanpa memperhatikan waktu dan kondisi tubuh. Disamping itu, gadget lebih menarik oleh tampilan layar. Maka diperlukan suatu inovasi dalam meningkatkan minat anak-anak pada sebuah permainan yang membutuhkan aktifitas fisik untuk bergerak. Tentunya dalam menumbuhkan minat dapat dilakukan dalam proses pembelajaran sekolah maupun diluar pembelajaran sekolah. Aktifitas fisik pada anak-anak akan lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan permainan yang dilakukan bersama. Aktivitas bermain merupakan naluri alamiah yang dimiliki oleh hampir semua anak.

Kegiatan bermain tidak memiliki aturan yang mengikat dan dilakukan secara sukarela. Namun dalam kondisi tertentu untuk keperluan latihan tidak menutup kemungkinan konsep bermain tersebut diadopsi untuk dijadikan alat dalam mencapai tujuan aktifitas fisik. Bermain dengan aktif mampu menstimulasi perkembangan fisik yang dapat dilihat dari keaktifan geraknya, intelektual dan kemampuannya dalam menggunakan atau memanfaatkan lingkungannya, menciptakan hubungan emosional, yaitu anak merasa senang, marah, menang, dan kalah, serta menciptakan hubungan sosial teman sebaya. Bermain aktif merupakan pendekatan baru untuk mengatasi tingkat aktivitas rendah (Jaydari et al., 2016). Oleh sebab itu maka pendekatan bermain ini diharapkan disenangi oleh anak dan dapat meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran. Disisi lain, bermain dengan aktifitas fisik mampu meningkatkan kebugaran jasmani.

Seiring perkembangan zaman, jenis permainan yang ada semakin beragam. Namun perkembangan permainan di era modern ini berdampak pada berkurangnya minat bermain terutama pada permainan tradisional. Aktifitas yang dilakukan dalam permainan tradisional sangatlah baik dalam meningkatkan gerakan tubuh. (Ardiyanto et al., 2014) menyatakan bahwa permainan tradisional berpengaruh baik dan efektif bagi perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Permainan tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, serta karakter anak. Permainan tradisional juga mampu mengasah aspek pengendalian diri, yaitu kemampuan anak untuk menunda kepuasan, bisa bersabar, tidak mudah tersinggung, membangun rasa percaya diri, sikap pantang menyerah, dan sebagainya. Sehingga untuk meningkatkan kebugaran jasmani, diperlukan pengembangan model yang berbasis permainan tradisional berdasarkan budaya masyarakat lokal.

Permainan tradisional termasuk kekayaan budaya yang tak ternilai harganya. Di Indonesia banyak sekali jenis permainan tradisional yang

tersebar dari Sabang sampai Merauke. Di Nusa Tenggara Barat (NTB) sendiri memiliki jenis permainan tradisional yang cukup banyak. Disebutkan dalam buku yang berjudul permainan rakyat daerah NTB terdapat 20 permainan (Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1981b) (Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1981a) (Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1981c). Dari jumlah tersebut sekitar 13 permainan tradisional Lombok yang mengandung unsur aktifitas fisik. Maka dalam penelitian ini permainan tradisional yang diambil sekitar 13 permainan tradisional Lombok untuk dikenalkan kembali.

Keyataannya saat ini permainan tradisional Lombok telah banyak yang menghilang atau tidak dikenal lagi oleh anak-anak kecuali beberapa dan ini pun terbatas pada anak-anak yang berbeda di masyarakat pedesaan atau desa-desa pinggiran. Permainan tradisional Lombok yang kurang digemari anak-anak dikarenakan anak-anak lebih gemar bermain dengan gadget, sementara aktifitas gerak tidak dilakukan sehingga penggunaan gadget memiliki dampak yang kurang baik. (Asri et al., 2021) mengatakan bahwa permainan modern kurang bermanfaat karena sangat minim menggunakan aktivitas fisik, dimana sebagian besar yang berperan hanyalah tangan dan mata. Permainan tradisional identic dengan permainan yang multigerak, karena anak-anak dituntut lebih banyak bergerak dalam melakukannya dibandingkan dengan permainan yang dikuasai oleh mesin-mesin berteknologi canggih (Evriansyah Lubis et al., 2021). Permainan modern juga memiliki banyak dampak negatif yang bisa merugikan bagi tumbuh kembang anak. Karena yang sering bekerja adalah mata, maka jelas dengan sering bermain menggunakan gadget dapat mengancam kesehatan mata anak. Sedangkan jika sejak kecil mata anak sudah mengalami kerusakan maka itu akan terus berdampak sampai kedepannya. Kecanduan bermain game dengan gadget merupakan dampak lainnya yang akan sangat merugikan bagi anak. Anak yang sudah kecanduan dengan gadget akan menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain game, sehingga anak akan melupakan kewajibannya untuk belajar dan juga membuat anak bersikap acuh tak acuh kepada orang di sekitarnya (Putrantana, 2013) (Huda, 2018).

Permasalahan diatas sampai saat ini belum ada solusi yang kongkrit dalam mengatasi pengurangan aktifitas menetap dengan menggunakan gadget. Maka dari itu perlu adanya pengenalan kembali permainan tradisional Lombok yang dapat membangkitkan minat anak-anak untuk bergerak sehingga dapat meningkatkan kebugaran jasmani.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat tentang pengenalan permainan tradisional Lombok dilakukan dalam waktu kurang lebih 2 bulan di mulai sejak tanggal 9 Januari 2023 hingga pada 7 Maret 2023 yang berlokasi di Desa Karang Bajo Lombok Utara. Bentuk dari kegiatan pengenalan permainan tradisional ini berupa sosialisasi dengan indikator capaian yang diharapkan yaitu teori dan praktik secara langsung terhadap sasaran. Waktu pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini selama satu hari pada hari Sabtu, 26 November 2022 Pukul 16.00 WITA sampai dengan 18.00 WITA. Kegiatan pengenalan permainan tradisional Lombok bertempat di Sekolah Adat Bayan

(SAB) Desa Karang Bajo Kec. Bayan Kab. Lombok Utara dengan sasaran untuk kegiatan pelaksanaan program sosialisasi ini adalah anak-anak. Sasaran yang dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan yang telah didiskusikan yaitu para anak-anak yang tergabung dalam Sekolah Adat Bayan merupakan anak yang akan mengalami perubahan pada tingkat kedewasaan dari anak-anak menjadi remaja. Alat-alat tradisional yang digunakan untuk menunjang kegiatan ini kepada anak-anak yaitu diantaranya LCD proyektor dan laptop, lompat tali, bola tenis, bola tenis meja, kertas pita, ban bekas, hulahop dan bola kecil warna-warni.

Pelaksanaan pengeabdian ini dilakukan dengan menggunakan metode demonstrasi yang terdiri pengenalan jenis permainan tradisional melalui penyampaian materi secara indoor dan pengaplikasian materi tentang aktivitas permainan tradisional secara outdoor. Langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian tentang pengenalan permainan tradisional Lombok diantaranya adalah planning, screening, implementation, evaluation, dan reporting (Lubis, 2021):

1. Planning berkaitan dengan Langkah atau prosedur pelaksanaan pengabdian meliputi survei lokasi, persiapan materi, perizinan pelaksanaan pengabdian, merancang proposal.
2. Screening berkaitan dengan peninjauan kembali terhadap kegiatan yang telah dilakukan, yaitu memastikan kesiapan tim, penentuan narasumber, dan penggunaan peralatan penunjang.
3. Implementation berkaitan dengan sosialisasi dan penyampaian materi tentang jenis dan aktivitas permainan tradisional secara teori dan praktik.
4. Evaluation berkaitan dengan Langkah penilaian terhadap kegiatan yang telah dilakukan sebagai bahan perbaikan yang mencakup pengamatan terhadap tingkat antusias lingkungan sekolah mulai dari kepala sekolah, Guru, dan Siwa dalam mengikuti setiap rangkaian kegiatan terutama praktik aktivitas permainan tradisional.
5. Reporting berkaitan dengan pendokumentasian setiap kegiatan, penyusunan laporan yang dibuat oleh tim pelaksana pengabdian kepada Masyarakat.

HASIL DAN DISKUSI

1. Sosialisasi dan Pemaparan teori permainan tradisional Lombok

Pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan pemaparan materi tentang jenis dan aktivitas permainan tradisional yang dilaksanakan secara indoor. Kegiatan ini disampaikan oleh narasumber dalam berberapa sesi, yaitu sesi pemaparan, diskusi dan tanya-jawab.



Gambar 1. Sosialisasi dan pemaparan permainan tradisional Lombok
2. Praktek permainan tradisional Lombok

Setelah dilakukan pemaparan tentang pengenalan jenis dan aktivitas permainan tradisional Lombok, dilanjutkan dengan implementasi/praktek permainan tradisional oleh instruktur



Gambar 2. Pelaksanaan pengenalan permainan tradisional Lombok
Pengabdian dilaksanakan di Desa Baya, Kecamatan Bayan, Kabupaten Lombok Utara. Kegiatan utamanya adalah meningkatkan aktifitas fisik anak Sekolah Adat Bayan (SAB) dan bermain bersama permainan tradisional yang kurang diminati oleh siswa (SAB) saat ini. Kegiatan bermain permainan tradisional dapat meningkatkan aktifitas fisik pada anak (SAB). Kegiatan ini juga sebagai langkah kecil untuk melestarikan budaya Indonesia karena membiasakan anak untuk bermain bersama melalui permainan tradisional Lombok yang ada di daerahnya.

Pengabdian kepada masyarakat dengan kegiatan yaitu dengan sosialisasi pengenalan permainan tradisional Lombok dan serunya bermain bersama. Kegiatan ini sangat didukung oleh siswa-siswi Sekolah SAB. Anak-anak diajarkan pentingnya melestarikan permainan tradisional yang banyak ditinggalkan saat ini, dan anak-anak lebih menyukai permainan digital. Bermain permainan tradisional Lombok hanya meningkatkan aktifitas fisik guna menghindari berbagai penyakit atau gaya hidup menetep tidak hanya itu juga permainan tradisional lombok dapat membangun karakter yang

berkembang melalui permainan tradisional tersebut seperti nilai-nilai integritas, sportivitas dalam bermain, tanggung jawab, dan kerjasama tim yang tinggi. Dengan bermain permainan tradisional Lombok ,anak-anak sudah banyak berinteraksi satu sama lain, sehingga dapat meningkatkan aktifitas fisik anak dan mengetahui nilai nilai yang terkandung didalam permainan tradisional Lombok.

Hasil observasi ketika anak-anak bermain dan peningkatan yang dilakukan terdapat pada Tabel berikut.

Tabel 1. Pembentukan Karakter melalui Bermain

Permainan tradisional	Aktifitas fisik
Ketik Jaran,	Siswa senang melakukan gerak permainan ketik jaran, rata rata waktu yang dihabiskan sampi 15 menit saat melakukan
Belompongan,	Siswa tertarik melakukan permainan begelompongan karena permainan tersebut banyak unsur kompetisi sehingga menjadi lebih menarik, rata rata melakukan permainan tersebut 20 menit.
Kideng	Siswa saat bermain mengalami kendala terkait dengan luas lapangan yang dipakai saat melakukan permainan tersebut sehingga perlu dimodifikasi ukuran lapangan agar lebih menarik, setelah dilakukan modifikasi lapangan siswa merakan senang melakukan permainan, karena banyak unsur kebugaran jasmani dalam melakukan permainan kideng. Rata rata anak melakukan permainan ini menghabikan waktu 15 menit
Begatrik	Dalam permainan ini aktifitas fisik yang lakukan oleh anak sangat menyenangkan karean memberikan rasa bahagia saat melakukannya dan ketiak melaksanakan permainan ini siswa merasakan tidak ada beban fisik saat melakukannya sehingga anak pengen selalu mengulang kembali permainan ini. Rata rata permain ini dialksanakan oleh anak 15-20 menit.
Kudung	Permainan ini memerlukan berpikir bagaiman mengatur strategi dalam mengalahkan lawan sehingga membuat permainan ini menarik untuk anak dan mudah dilaksanakan. Tidak membutuhkan ruang yang luas sehingga bisa dimainkan dimana saja. Dalam permainan ini siswa bisa menghabiskan waktu 15-20 menit.

Di akhir permainan dilakukan wawancara terbuka dengan anak-anak mengenai perasaan anak-anak ketika sedang bermain bersama. Dari 30 anak, hampir keseluruhan menjawab sangat senang terutama pada permainan tradisional akan tetapi saat disuruh memilih permainan yang paling disuka adalah ketik jaran yaitu 19 anak. Dan sisanya yaitu 7 anak menjawab senang dengan permainan begelompongan 4 anak menjawab Kudung. Permainan tradisional in yang telah dimainkan bersama dapat dilakukan secara berkelompok. Dari semua permainan tradisional lombok yang dilaksanakan ini dilakukan secara berkelompok dan sistem kompetisi

sehingga membuat permainan ini menjadi lebih menarik untuk dimainkan tidak sampai itu juga dalam permainan tradisional ini memberikan banyak pengaruh positif pada fisik dan mental (Kurniawan et al., 2020; Sudarwo et al., 2023) pendapat lain mengatakan (Nafisah, 2016), permainan ini dapat menumbuhkan karakter anak yaitu sportivitas yang tinggi.

Belompongan dimainkan oleh semua: lapisan masyarakat sebagai permainan ketangkasan. Alat permainannya adalah sebuah permainan ketangblin. Alat permainannya adalah sebuah bola. Dahulu yang digunakan bola dari buah jeruk muda sebesar bola kasti. Supaya jeruk tadi menjadi lunak terlebih lebih dahulu dibakar dalam api sekam. Dapat juga di buat dari "kertas" yaitu daun pisang kering, digulung-gulung dan diikat atau dari "periris" yaitu sobekan-sobekan kain yang digulung sehingga rnenbulat seperti bola. Sekarang digunakan bola kasti atau bola tenis. Dahulu permainan ini dilakukan antar karpung sehingga permainannya lebih seru. Sekarang permainan ini jarang dilakukan, bahkan sudah dilupakan. Permainan belompongan terdapat banyak aktifitas fisik sehingga dengan melakukan permainan ini anak akan menambah aktifitas fisik dan meningkatkan kebugaran jasmani.

Ketik Jaran, Fungsinya adalah sebagai hiburan. Ada sedikit perubahan dalam permainan ini. Dahulu yang dipakai sebagai "talok" (telur) bukan batu kecil, tetapi dari "kompel kain" yaitu kain yang digulung-gulung menjadi bulat seperti bola. Dahulu anak memakai sarung. Kalau hendak bermain ketik jaran, sarung dibuka, lalu digulung sebagai alat permainan. Perobahan lainnya adalah sasaran yang ditentang. Kalau dulu harus "bakat impung" (kena paha), sekarang cukup untuk kena "bakat betis" (kena betis). Ini disebabkan karena untuk kena paha lebih sulit dari pada kena betis, sehingga si jaran atau kuda jarang sekali bisa mengenai paha lawan. Hal ini menyebabkan permainan kurang seru, karena jaran selalu kalah. Permainan ini bisa menambah aktifitas fisik sekitar 20 menit dengan melakukan permainan ini bisa meningkatkan kebugaran jasmani pada anak sehingga terhindar dari berbagai penyakit.

Kideng Pernainan Kidung ini merupakan suatu permainan rakyat, boleh dimainkan oleh semua anak-anak dalam masyarakat. Permainan ini tidak memerlukan keterampilan apapun, jadi semua anak bisa ikut memainkan. Permainan kideng dapat meningkatkan kebugaraan jasmani karena banyak mengadung unsur atau komponen dari kebugaran jasmani. Permainan ini juga senang dimainkan oleh anak karena tidak memerlukan kemampuan khusus. Dulu permainan ini sering dimainkan pada malam hari saat bulan terang namun saat ini anak sudah jarang dimainkan permainan ini karena disibukkan menonton tv, mengerjakan tugas sekolah, bermain game di handphone. Dengan pengenalan permainan ini anak menjadi tau bahwa permainan ini membuat bahagia, meningkatkan aktifitas fisik dan unsur sportifitas yang tinggi.

Permainan begatrik ini merupakan permainan anak-anak dari semua lapisan masyarakat. Dalam perkembangannya permainan ini tidak mengalami perubahan, baik pada aturan permainan maupun peralatannya. Cara bermain dan penggunaan batu sebagai alat bermain atau dimodifikasi alat menggunakan bola kasti/tenis. Yang mengalami perubahan adalah penggemarnya yang mulai berkurang. Bahkan di kota-kota sudah hampir

tidak terlihat lagi ada anak-anak yang bermain Gatrik. Hal ini disebabkan karena adanya pengaruh permainan modern, sehingga permainan Begatrik di lingkungan anak kota menjadi tergeser kedudukannya. Permainan dari begatrik ini memiliki banyak manfaat seperti nilai afektif contohnya saling menghargai, bersikaf sportif kemudian mamfaat kesehatan dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan menambah aktifitas fisik yang sekarang aktifitas fisik mulai berkurang dengan ada nya game game online.

Kedung dahulu permainan ini biasanya muncul pada saat-saat keadaan sosial ekonomi masyarakat baik, yaitu ketika tanaman padi telah dipanen,kemudian telah tertumpuk di tengah sawah menunggu untuk diangkut. Atau pada saat padi sudah naik ke lumbung. Dari keterangan tersebut terkesan bahwa permainan ini dilakukan pada saat mereka atau orang tua mereka sedang dalam suasana gembira. Keadaan tersebut di atas terjadi pada masa yang lalu. Pada masa sekarang keadaannya sudah berubah. Kemajuan teknologi pertanian menyebabkan panen bisa berlangsung 2 kali dalam setahun, sehingga menyebabkan kesibukan terus-menerus yang berarti sangat mengurangi dan kemajuan teknologi yang semakin pesat sehingga permainan ini menjadi jarang dimainkan. Padahal dengan melakukan permainan ini memiliki banyak mamfaat baik fisik ataupun secara mental. Mamfaat fisik nya bisa meningkatkan aktifitas fisik dalam melakukan jika dilakukan setiap hari maka akan meningkatkan kebugaran jasmani sehingga anak terhindar dari berbagai penyakit.

Bentuk luaran yang dihasilkan dari kegiatan ini adalah anak-anak dari usia sekolah dasar untuk dapat meningkatkan aktifitas fisik dan melestarikan permainan tradisional dengan cara mengenalkan permainan tradisional yang sering digunakan oleh masyarakat masa lalu kepada anak-anak usia sekolah dasar kedua luaran anak dapat menambah aktifitas fisik sehingga dengan melakukan aktifitas fisik anak-anak akan menjadi sehat tingkat kebugaran jasmani menjadi meningkat ketiga luaran lainnya yaitu berupa artikel, dimana artikel ini merupakan sebagai bentuk publikasi mengenai hasil yang telah dicapai. Hal tersebut dilakukan agar diketahui oleh masyarakat luas dan dapat memberikan manfaat bagi pembacanya.

KESIMPULAN

Program pengenalan permainan tradisional yang dikaitkan dengan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi dua kegiatan yaitu sosialisasi permainan tradisional Lombok dan daya tarik permainan lombok saat bermain bersama dapat meningkatkan aktifitas fisik siswa sekolah dasar (SD). Melalui program ini, anak-anak menjadi sadar betapa pentingnya permainan tradisional Lombok dan mengenal permainan tradisional lombok dapat mengembangkan karakter dan meningkatkan aktifitas fisik siswa sekolah dasar (SD) yang meliputi nilai sportifitas, tanggung jawab, semangat tim dan optimisme.

REKOMENDASI

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) melalui pelaksanaan bimbingan belajar pada siswa sekolah dasar di Desa Bayan Kecamatan Bayan Kabupaten Lombok Utara Provinsi NTB diharapkan terus dilanjutkan dan dikembangkan untuk menghasilkan output yang berkualitas,dengan lebih

mempersiapkan Permainan tradisional yang lebih banyak sehingga dapat meningkatkan aktifitas pada anak

ACKNOWLEDGMENT

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan pengabdian sekolah adat bayan, fakultas ilmu keolahragaan dan kesehatan Masyarakat.

REFERENCES

- Ardiyanto, A., Sukoco, P., & Yogyakarta, U. N. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Olahraga*, 2(1), 119–129.
- Asri, N., Pratiwi, E., Barikah, A., & Kasanrawali, A. (2021). Pemberdayaan Olahraga Rekreasi Melalui Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional Kalimantan Selatan. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 4(1), 126. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v4i1.5419>
- Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1981a). *Permainan Anak-Anak Daerah NTB*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1981b). *Permainan Rakyat Daerah NTB*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1981c). *Permainan Rakyat Daerah Nusa Tenggara Barat*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Evriansyah Lubis, A., Fahmi, M., Mawardinur, Azandi, F., & Nugroho, A. (2021). Sosialisasi Permainan Tradisional Untuk Siswa Sd Di Sdn 104202 Bandar Setia. *Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah*, 165–171. <https://doi.org/10.46306/jub.v1i2>
- Gray, C., Gibbons, R., Larouche, R., Sandseter, E. B. H., Bienenstock, A., Brussoni, M., Chabot, G., Herrington, S., Janssen, I., Pickett, W., Power, M., Stanger, N., Sampson, M., & Tremblay, M. S. (2015). What is the relationship between outdoor time and physical activity, sedentary behaviour, and physical fitness in children? A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 12(6), 6455–6474. <https://doi.org/10.3390/ijerph120606455>
- Huda, W. N. (2018). Pembentukan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. In *Prosiding Seminar Nasional "Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Dalam Menghadapi Tantangan Global*, 0291, 243–247.
- Jaydari, M., Rouzbahani, M., & Hasanvand, R. (2016). The effect of traditional games the development of transfer and manipulation motor skills in boys with mental retardation. *International Journal of Physical Education, Sports and Health* 2016, 3(6), 134–136.
- Kurniawan, E., Tangkudung, J., Widiastuti, Warta, D., Wk, C., & Alpen, J. (2020). The Effectiveness of Local Wisdom-Based Games In Improving Physical Fitness In Children 9 Aged. *International Journal of Psychosocial*

- Rehabilitation*, 24(08), 2995–3004.
<https://doi.org/10.37200/IJPR/V24I8/PR280318>
- Nafisah, W. (2016). *Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet Dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis Dan Disiplin Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Sdn Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan* [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/4903/1/11140036.pdf>
- Putrantana, A. B. (2013). Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Pada Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan. *Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Tenaga Profes*, 221–227.
- Sudarwo, R., Kurniawan, E., Irmansyah, J., Balkis, M., & Esser, R. N. L. (2023). The effectiveness of Lombok traditional games on increasing physical literacy of elementary school. *Jurnal Keolahragaan*, 11(1), 95–103. <https://doi.org/http://doi.org10.21831/jk.v11i1.58316> This