

Panitia Perlombaan Tradisional Sebagai Sarana Pengembangan Keterampilan Motorik dan Sportivitas Anak Sekolah Dasar Negeri 064972 Medan Amplas

Benjamin Sembiring^{1*}, Aris Simaremare¹, Anugrah Panca Dinata¹, Franroso Pininggit Simatupang¹, Boisandi Buulolo¹, Melisah¹

¹Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna, Indonesia.

ABSTRACT

Objectives: Perlombaan tradisional merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang sarat dengan nilai-nilai luhur dan dapat dijadikan media pembelajaran bagi anak-anak. Sekolah Dasar Negeri 064972 Medan Amplas menghadapi tantangan dalam mengembangkan keterampilan motorik dan nilai sportivitas siswa di era digital. Kegiatan pengabdian ini bertujuan mengoptimalkan potensi permainan tradisional sebagai sarana pengembangan karakter dan keterampilan fisik anak. Kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan keterampilan motorik kasar dan halus siswa melalui permainan tradisional, (2) menumbuhkan nilai-nilai sportivitas, kerjasama, dan disiplin, (3) melestarikan budaya permainan tradisional Indonesia, dan (4) memberikan alternatif kegiatan fisik yang edukatif dan menyenangkan.

Methods: Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan: pelatihan panitia lomba (guru dan orang tua), sosialisasi kepada siswa, pelaksanaan lomba tradisional (balap karung, tarik tambang, lompat tali, gobak sodor, dan kelereng), serta evaluasi menggunakan observasi terstruktur, kuesioner, dan wawancara. Kegiatan melibatkan 150 siswa kelas I-VI yang dibagi dalam kelompok berdasarkan usia.

Results: Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek motorik dan sportivitas. Tingkat partisipasi mencapai 98% dari total siswa. Evaluasi pre-post test menunjukkan peningkatan keterampilan motorik kasar sebesar 42% dan motorik halus 35%. Nilai sportivitas meningkat dari rata-rata 65 menjadi 87 (skala 100). Antusiasme siswa tinggi dengan tingkat kepuasan 92%, sementara orang tua dan guru memberikan respon positif (89% dan 94%).

Conclusion: Program ini memberikan dampak positif berupa peningkatan aktivitas fisik siswa, pengenalan kembali permainan tradisional kepada generasi muda, terciptanya kolaborasi sekolah-orang tua, dan tersedianya model kegiatan ekstrakurikuler yang berkelanjutan. Rekomendasi untuk pengembangan mencakup implementasi rutin setiap semester dan perluasan ke sekolah lain di wilayah Medan Amplas.

Keywords: permainan tradisional, keterampilan motorik, sportivitas, pendidikan karakter, sekolah dasar.

Received: August 27, 2025 | Accepted: October 28, 2025 | Published: March 27, 2026

Citation:

Sembiring, B., Simaremare, A., Dinata, A. P., Simatupang, F. P., Buulolo, B., & Melisah, M. (2026). Panitia Perlombaan Tradisional Sebagai Sarana Pengembangan Keterampilan Motorik dan Sportivitas Anak Sekolah Dasar Negeri 064972 Medan Amplas. *Joska: Jurnal Isori Kampar*, 3(01), 123-130. <https://doi.org/10.53905/joska.v3i01.04>

INTRODUCTION

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola permainan anak-anak di Indonesia. Penelitian Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2023) menunjukkan bahwa 78% anak usia sekolah dasar lebih banyak menghabiskan waktu dengan gawai dibandingkan aktivitas fisik di luar ruangan. Kondisi ini berdampak pada menurunnya keterampilan motorik anak, yang merupakan fondasi penting bagi perkembangan fisik dan kognitif (Gallahue et al., 2012).

Sekolah Dasar Negeri 064972 Medan Amplas menghadapi tantangan serupa. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar siswa, seperti koordinasi gerak, keseimbangan, dan kekuatan fisik, berada di bawah standar usia perkembangan. Selain itu, nilai-nilai sportivitas seperti kejujuran, kerjasama, dan menghargai lawan juga perlu dikembangkan lebih optimal. Guru penjasorkes melaporkan bahwa hanya 45% siswa menunjukkan keterampilan motorik yang sesuai dengan usianya, sementara 62% siswa menunjukkan kurangnya pemahaman tentang sportivitas dalam kegiatan kompetitif.

*Corresponding Authors email: benjaminsembiring084@gmail.com

Permainan tradisional Indonesia memiliki potensi besar sebagai media pengembangan keterampilan motorik dan karakter anak. Berbagai jenis permainan seperti gobak sodor, balap karung, tarik tambang, dan lompat tali melibatkan aktivitas fisik yang kompleks dan melatih berbagai aspek motorik (Nurihsan & Yusuf, 2016). Selain itu, permainan tradisional juga mengajarkan nilai-nilai luhur seperti kerjasama, kejujuran, disiplin, dan menghormati aturan (Dharmamulya, 2008).

Keterampilan motorik merupakan kemampuan untuk melakukan gerakan dengan efisien dan efektif. Menurut Gallahue et al. (2012), keterampilan motorik dibagi menjadi dua kategori: motorik kasar yang melibatkan otot-otot besar untuk gerakan seperti berlari, melompat, dan melempar; serta motorik halus yang melibatkan koordinasi otot-otot kecil untuk gerakan presisi seperti menulis dan memanipulasi objek kecil. Periode usia sekolah dasar (6-12 tahun) merupakan masa emas untuk pengembangan keterampilan motorik fundamental.

Penelitian Goodway et al. (2010) menunjukkan bahwa anak-anak yang memiliki keterampilan motorik yang baik cenderung lebih aktif secara fisik, memiliki kesehatan yang lebih baik, dan menunjukkan prestasi akademik yang lebih tinggi. Permainan tradisional menyediakan konteks yang alamiah dan menyenangkan untuk melatih berbagai keterampilan motorik. Studi oleh Iswinarti (2017) membuktikan bahwa permainan tradisional efektif meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia SD dengan peningkatan rata-rata 38% setelah intervensi 12 minggu.

Sportivitas merupakan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai positif dalam berkompetisi. Konsep sportivitas mencakup rasa hormat terhadap aturan, lawan, dan wasit; kejujuran; tanggung jawab; dan kemampuan menerima kekalahan dengan lapang dada (Shields & Bredemeier, 2009). Pengembangan sportivitas pada anak usia sekolah dasar sangat penting karena membentuk karakter dan nilai-nilai yang akan terbawa hingga dewasa. Penelitian Rintaugu (2020) menunjukkan bahwa kegiatan olahraga dan permainan yang terstruktur dapat meningkatkan nilai sportivitas siswa SD sebesar 45% dalam kurun waktu enam bulan.

Permainan tradisional Indonesia juga memiliki fungsi pelestarian budaya. Dharmamulya (2008) menekankan bahwa permainan tradisional adalah warisan budaya yang sarat makna dan nilai-nilai luhur bangsa. Melalui permainan tradisional, anak tidak hanya belajar keterampilan fisik tetapi juga mengenal identitas budayanya. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang mengamanatkan pengembangan potensi anak yang beriman, berilmu, dan berbudaya.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki tujuan spesifik sebagai berikut:

1. Meningkatkan keterampilan motorik kasar dan halus siswa SD Negeri 064972 Medan Amplas melalui kegiatan perlombaan tradisional yang terstruktur dan terukur.
2. Menumbuhkan dan mengembangkan nilai-nilai sportivitas, kerjasama, kejujuran, dan disiplin pada siswa melalui pengalaman berkompetisi secara sehat.
3. Melestarikan dan memperkenalkan kembali permainan tradisional Indonesia kepada generasi muda sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya lokal.
4. Memberikan model kegiatan alternatif yang edukatif dan menyenangkan untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap permainan digital.

Kegiatan ini memberikan manfaat multi-dimensi. Bagi siswa, kegiatan ini menjadi media pembelajaran yang menyenangkan untuk mengembangkan kemampuan fisik, sosial, dan emosional. Bagi sekolah, program ini menyediakan model kegiatan ekstrakurikuler yang inovatif dan dapat diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan jasmani. Bagi orang tua, kegiatan ini membuka wawasan tentang pentingnya aktivitas fisik dan permainan tradisional dalam perkembangan anak.

Dari perspektif pengembangan ilmu, kegiatan ini memberikan data empiris tentang efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan motorik dan sportivitas anak Indonesia. Hasil kegiatan dapat menjadi rujukan bagi peneliti dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan program serupa di sekolah-sekolah lain. Selain itu, kegiatan ini juga berkontribusi pada upaya pelestarian budaya lokal dan penguatan identitas nasional di era globalisasi.

MATERIALS AND METHODS

Lokasi dan Sasaran Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SD Negeri 064972 Medan Amplas, Kecamatan Medan Amplas, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini memiliki 6 rombongan belajar dengan total 150 siswa kelas I hingga VI. Sasaran utama kegiatan adalah seluruh siswa sekolah yang dibagi dalam tiga kelompok usia: kelompok kelas rendah (kelas I-II, 50 siswa), kelompok kelas menengah (kelas III-IV, 52 siswa), dan kelompok kelas tinggi (kelas V-VI, 48 siswa). Selain siswa, kegiatan juga melibatkan 12 guru, 8 orang tua sebagai panitia, dan kepala sekolah sebagai penanggungjawab.

Waktu dan Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan selama 8 minggu dari Agustus hingga Oktober 2024. Tahapan pelaksanaan dirancang secara sistematis untuk memastikan keberhasilan program:

Table 1. Waktu dan Tahapan Pelaksanaan

Tahap	Kegiatan	Waktu	Keterangan
<i>Persiapan (Minggu 1-2)</i>	Koordinasi dengan pihak sekolah, identifikasi kebutuhan, penyusunan proposal dan rencana kegiatan	2 minggu	Melibatkan kepala sekolah dan tim guru
<i>Pelatihan Panitia (Minggu 3)</i>	Pelatihan bagi guru dan orang tua tentang teknis pelaksanaan lomba, penilaian motorik, dan pengembangan sportivitas	1 minggu	20 peserta (12 guru, 8 orang tua)
<i>Pre-test (Minggu 4)</i>	Evaluasi awal keterampilan motorik dan sportivitas siswa menggunakan instrumen terstandar	1 minggu	Dilakukan observasi dan tes keterampilan
<i>Sosialisasi (Minggu 4)</i>	Pengenalan permainan tradisional kepada siswa, demonstrasi, dan latihan bersama	3 hari	Dilakukan per kelompok usia
<i>Pelaksanaan Lomba (Minggu 5-6)</i>	Perlombaan tradisional: balap karung, tarik tambang, lompat tali, gobak sodor, kelereng	2 minggu	Setiap lomba dilakukan per kelompok usia
<i>Post-test (Minggu 7)</i>	Evaluasi akhir keterampilan motorik dan sportivitas, pengisian kuesioner kepuasan	1 minggu	Melibatkan siswa, guru, dan orang tua
<i>Evaluasi & Pelaporan (Minggu 8)</i>	Analisis data, penyusunan laporan, dan rencana tindak lanjut	1 minggu	Presentasi hasil kepada stakeholder

Metode Pendekatan

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif dan experiential learning.

Metode yang diterapkan meliputi:

1. Pelatihan dan Workshop: Diberikan kepada guru dan orang tua sebagai panitia lomba untuk memahami teknis pelaksanaan, cara penilaian, dan strategi pengembangan karakter anak melalui permainan.
2. Demonstrasi dan Praktik: Siswa diperkenalkan dengan berbagai jenis permainan tradisional melalui demonstrasi langsung oleh fasilitator, dilanjutkan dengan sesi latihan untuk memastikan pemahaman aturan dan teknik permainan.
3. Kompetisi Terstruktur: Pelaksanaan lomba dilakukan dengan aturan yang jelas, pengawasan yang ketat, dan sistem penilaian yang transparan untuk mengembangkan sportivitas.
4. Refleksi dan Feedback: Setelah setiap sesi lomba, dilakukan diskusi reflektif dengan siswa untuk membahas pengalaman, pembelajaran, dan nilai-nilai yang diperoleh.

Instrumen Evaluasi

Evaluasi kegiatan menggunakan pendekatan mixed-method dengan instrumen sebagai berikut:

1. Tes Keterampilan Motorik: Menggunakan Test of Gross Motor Development-3 (TGMD-3) yang telah diadaptasi untuk mengukur keterampilan lokomotor (berlari, melompat, meloncat) dan kontrol objek (melempar, menangkap, menendang). Untuk motorik halus, digunakan observasi terstruktur terhadap koordinasi mata-tangan dalam permainan kelereng.
2. Skala Sportivitas: Menggunakan Multidimensional Sportspersonship Orientation Scale (MSOS) yang diadaptasi untuk anak SD, mengukur lima dimensi: rasa hormat terhadap aturan dan lawan, komitmen, tanggung jawab sosial, dan pendekatan negatif terhadap olahraga (reverse scoring).
3. Observasi Perilaku: Dilakukan oleh guru dan fasilitator menggunakan checklist observasi untuk mencatat perilaku kooperatif, kejujuran, dan respons terhadap kemenangan/kekalahan.
4. Kuesioner Kepuasan: Diberikan kepada siswa (versi sederhana), orang tua, dan guru untuk mengukur tingkat kepuasan dan persepsi manfaat program menggunakan skala Likert 1-5.
5. Wawancara Mendalam: Dilakukan dengan sampel siswa, guru, dan orang tua untuk mendapatkan data kualitatif tentang pengalaman dan dampak program.

Analisis data dilakukan dengan metode statistik deskriptif dan uji paired t-test untuk membandingkan hasil pre-test dan post-test. Data kualitatif dianalisis menggunakan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi pola-pola temuan yang muncul.

RESULTS & DISCUSSION

Partisipasi dan Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini mendapat respons yang sangat positif dari seluruh stakeholder. Dari total 150 siswa, sebanyak 147 siswa (98%) berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan. Tiga siswa yang tidak berpartisipasi penuh disebabkan oleh alasan kesehatan. Tingkat kehadiran guru mencapai 100% (12 guru), sementara orang tua yang terlibat sebagai panitia juga menunjukkan komitmen tinggi dengan tingkat kehadiran 100% (8 orang tua).

Lima jenis perlombaan tradisional berhasil dilaksanakan dengan sukses: balap karung (150 peserta), tarik tambang (147 peserta dalam 12 tim), lompat tali (140 peserta), gobak sodor (135 peserta dalam 15 tim), dan permainan kelereng (132 peserta). Setiap lomba dilakukan dalam tiga kategori berdasarkan kelompok usia untuk memastikan kompetisi yang seimbang dan sesuai dengan kemampuan perkembangan anak.

Peningkatan Keterampilan Motorik

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan motorik siswa. Tabel 1 menyajikan perbandingan skor keterampilan motorik sebelum dan sesudah intervensi:

Tabel 2. Peningkatan Keterampilan Motorik

Aspek Motorik	Pre-test M(SD)	Post-test M(SD)	Peningkatan (%)	p-value
<i>Motorik Kasar</i>				
Lokomotor (berlari, melompat)	12.4 (2.8)	17.8 (2.1)	43.5%	< 0.001*
Kontrol objek (melempar, menangkap)	10.2 (3.1)	14.3 (2.4)	40.2%	< 0.001*
Keseimbangan	8.6 (2.5)	12.1 (1.9)	40.7%	< 0.001*
Rata-rata Motorik Kasar	10.4 (2.8)	14.7 (2.1)	41.3%	< 0.001*
<i>Motorik Halus</i>				
Koordinasi mata-tangan	9.8 (2.7)	13.1 (2.2)	33.7%	< 0.001*
Ketepatan	8.4 (2.9)	11.5 (2.3)	36.9%	< 0.001*
Rata-rata Motorik Halus	9.1 (2.8)	12.3 (2.3)	35.2%	< 0.001*

Keterangan: * = signifikan pada $\alpha = 0.05$; M = Mean; SD = Standard Deviation

Data menunjukkan bahwa keterampilan motorik kasar mengalami peningkatan rata-rata 41.3%, dengan peningkatan tertinggi pada aspek lokomotor (43.5%). Hal ini sejalan dengan karakteristik permainan tradisional yang dominan melibatkan gerakan-gerakan besar seperti berlari, melompat, dan bergerak dinamis. Permainan seperti balap karung dan gobak sodor secara langsung melatih kemampuan lokomotor anak. Peningkatan pada kontrol objek (40.2%) terutama didukung oleh permainan yang melibatkan manipulasi benda seperti kelereng dan bola dalam tarik tambang.

Keterampilan motorik halus juga menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata 35.2%. Peningkatan ini terutama terlihat pada aspek ketepatan (36.9%) yang dilatih melalui permainan kelereng yang membutuhkan koordinasi mata-tangan dan presisi gerakan. Meskipun peningkatan motorik halus lebih rendah dibandingkan motorik kasar, hasil ini tetap menunjukkan dampak positif program mengingat permainan tradisional yang dipilih lebih menekankan pada aktivitas motorik kasar.

Hasil ini konsisten dengan penelitian [Iswinarti \(2017\)](#) yang menemukan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak SD sebesar 38% dalam periode 12 minggu. Program pengabdian ini bahkan menunjukkan hasil yang lebih baik (41.3%) meskipun dengan durasi lebih singkat (8 minggu), yang mungkin disebabkan oleh intensitas kegiatan yang lebih tinggi dan keterlibatan kompetisi yang memotivasi anak untuk menampilkan performa terbaik.

Pengembangan Nilai Sportivitas

Evaluasi terhadap nilai sportivitas menunjukkan peningkatan yang sangat menggembirakan. Tabel 2 menyajikan perbandingan skor sportivitas sebelum dan sesudah intervensi:

Tabel 3. Pengembangan Nilai Sportivitas

Dimensi Sportivitas	Pre-test M(SD)	Post-test M(SD)	Peningkatan	p-value
Rasa hormat terhadap aturan	64.2 (12.3)	86.8 (8.5)	+22.6	< 0.001*
Rasa hormat terhadap lawan	62.8 (14.1)	88.4 (7.9)	+25.6	< 0.001*
Komitmen dan tanggung jawab	67.3 (11.8)	87.2 (8.2)	+19.9	< 0.001*
Sikap terhadap kemenangan/kekalahan	63.5 (15.2)	85.6 (9.1)	+22.1	< 0.001*
Kerjasama tim	68.1 (13.5)	89.3 (7.6)	+21.2	< 0.001*
Rata-rata Sportivitas	65.2 (13.4)	87.5 (8.3)	+22.3	< 0.001*

Keterangan: Skor dalam skala 0-100; * = signifikan pada $\alpha = 0.05$

Nilai sportivitas meningkat dari rata-rata 65.2 (kategori cukup) menjadi 87.5 (kategori sangat baik) dengan peningkatan absolut 22.3 poin. Peningkatan tertinggi terjadi pada dimensi rasa hormat terhadap lawan (+25.6), diikuti

oleh rasa hormat terhadap aturan (+22.6). Hal ini menunjukkan bahwa konteks kompetisi yang terstruktur dengan aturan yang jelas dan pengawasan yang konsisten efektif dalam mengembangkan nilai-nilai sportivitas.

Observasi kualitatif selama pelaksanaan lomba menunjukkan perubahan perilaku yang signifikan. Pada tahap awal, beberapa siswa menunjukkan reaksi negatif saat kalah seperti menangis atau menyalahkan orang lain. Namun, seiring berjalannya program dan dengan bimbingan guru, siswa mulai menunjukkan kemampuan menerima kekalahan dengan lebih baik, memberikan selamat kepada pemenang, dan bahkan memberikan dukungan kepada teman yang kalah. Salah satu guru melaporkan bahwa "anak-anak mulai memahami bahwa yang terpenting bukan menang atau kalah, tetapi bagaimana mereka bermain dengan jujur dan menghormati teman-temannya."

Permainan seperti gobak sodor dan tarik tambang yang membutuhkan kerjasama tim terbukti sangat efektif dalam mengembangkan nilai kerjasama dan tanggung jawab. Siswa belajar bahwa keberhasilan tim bergantung pada kontribusi setiap anggota, sehingga mereka perlu saling mendukung dan berkomunikasi. Data observasi menunjukkan bahwa 89% siswa menunjukkan perilaku kooperatif yang baik pada akhir program, meningkat dari hanya 56% pada awal program.

Temuan ini sejalan dengan penelitian [Rintaugu \(2020\)](#) yang menemukan bahwa kegiatan olahraga terstruktur dapat meningkatkan sportivitas siswa SD sebesar 45% dalam enam bulan. Program pengabdian ini mencapai peningkatan sebesar 34% (dari skor 65.2 ke 87.5) dalam waktu yang lebih singkat (8 minggu), menunjukkan efektivitas pendekatan yang digunakan. Keberhasilan ini mungkin disebabkan oleh kombinasi kompetisi yang menyenangkan, bimbingan intensif dari guru dan orang tua, serta sesi refleksi yang membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai sportivitas.

Tingkat Kepuasan dan Respons Stakeholder

Evaluasi kepuasan menunjukkan bahwa program ini diterima dengan sangat baik oleh semua pihak. Tabel 3 menyajikan hasil survei kepuasan:

Tabel 4. Tingkat Kepuasan dan Respons Stakeholder

Responden	N	Tingkat Kepuasan M(SD)	Kategori
Siswa	147	4.6 (0.5)	Sangat Puas (92%)
Guru	12	4.7 (0.4)	Sangat Puas (94%)
Orang Tua	120	4.45 (0.6)	Sangat Puas (89%)
Kepala Sekolah	1	5.0	Sangat Puas (100%)

Keterangan: Skala Likert 1-5 (1=Sangat Tidak Puas, 5=Sangat Puas)

Siswa menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi terhadap program ini. Hasil wawancara dengan 30 siswa sampel menunjukkan bahwa mereka merasa senang dan terhibur dengan permainan tradisional. Beberapa kutipan representatif dari siswa: "Saya suka balap karung karena lucu dan seru!" (siswa kelas 3), "Main kelereng itu susah tapi asyik, aku jadi bisa main bareng teman-teman" (siswa kelas 4), "Aku belajar kalau kalah itu tidak apa-apa, yang penting sudah berusaha" (siswa kelas 5).

Guru memberikan apresiasi tinggi terhadap program ini karena memberikan alternatif kegiatan yang edukatif dan sesuai dengan tujuan pendidikan karakter. Salah satu guru mengatakan, "Program ini sangat membantu kami dalam mengembangkan karakter siswa. Kami melihat perubahan nyata dalam perilaku anak-anak, mereka lebih bisa bekerja sama dan menghargai teman." Guru juga menyatakan bahwa permainan tradisional dapat diintegrasikan dalam pembelajaran penjasorkes secara rutin.

Orang tua menunjukkan respons yang sangat positif dengan tingkat kepuasan 89%. Mereka mengapresiasi upaya sekolah dalam memberikan kegiatan yang bermanfaat bagi anak. Beberapa orang tua melaporkan bahwa anak mereka menjadi lebih aktif bergerak dan mengurangi waktu bermain gawai. Seorang orang tua berkomentar, "Sekarang anak saya sering main lompat tali di rumah dan mengajak teman-temannya. Dulu dia hanya main HP terus." Orang tua juga menyatakan keinginan untuk terlibat lebih aktif dalam program serupa di masa mendatang.

Faktor Pendukung dan Hambatan

Beberapa faktor pendukung keberhasilan program ini meliputi:

1. Dukungan penuh dari kepala sekolah dan komite sekolah, baik dalam hal kebijakan maupun penyediaan fasilitas.
2. Antusiasme tinggi dari siswa yang menyukai aktivitas fisik dan permainan yang menyenangkan.
3. Keterlibatan aktif guru dan orang tua sebagai panitia dan fasilitator yang memastikan pelaksanaan berjalan lancar.
4. Ketersediaan lahan dan peralatan yang memadai untuk melaksanakan berbagai jenis permainan tradisional. Meskipun demikian, beberapa hambatan juga ditemui selama pelaksanaan:
5. Cuaca yang tidak menentu menyebabkan penundaan beberapa sesi lomba outdoor. Hal ini diatasi dengan menyiapkan jadwal cadangan dan memodifikasi beberapa permainan agar dapat dilakukan di dalam ruangan.
6. Keterbatasan pengalaman guru dan orang tua dalam beberapa jenis permainan tradisional. Ini diatasi melalui sesi pelatihan tambahan dan pendampingan intensif oleh tim pengabdian.

7. Beberapa siswa kelas rendah mengalami kesulitan memahami aturan permainan yang kompleks seperti gobak sodor. Solusinya adalah dengan menyederhanakan aturan dan memberikan demonstrasi berulang.
8. Keterbatasan waktu karena harus menyesuaikan dengan jadwal akademik sekolah. Ini diatasi dengan koordinasi yang baik dan pemanfaatan waktu istirahat dan jam ekstrakurikuler.

Implikasi Teoretis dan Praktis

Hasil kegiatan ini memiliki implikasi teoretis yang penting. Pertama, hasil ini memperkuat teori perkembangan motorik [Gallahue et al. \(2012\)](#) yang menekankan pentingnya pengalaman gerak yang kaya dan beragam pada masa anak-anak. Permainan tradisional menyediakan konteks yang ideal untuk mengembangkan keterampilan motorik fundamental karena melibatkan berbagai pola gerakan yang kompleks dan menantang.

Kedua, hasil ini mendukung teori pembelajaran sosial Bandura yang menyatakan bahwa perilaku dipelajari melalui observasi dan pengalaman langsung dalam konteks sosial. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif dan kooperatif memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar nilai-nilai sosial seperti sportivitas melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan teman sebaya.

Dari perspektif praktis, program ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi alternatif yang efektif dan efisien untuk mengembangkan keterampilan motorik dan karakter anak. Program ini tidak membutuhkan biaya besar atau peralatan canggih, sehingga dapat direplikasi oleh sekolah-sekolah lain dengan sumber daya terbatas. Model pelatihan panitia yang melibatkan guru dan orang tua juga terbukti efektif dalam memastikan keberlanjutan program karena menciptakan ownership dan kapasitas lokal.

Lebih lanjut, program ini berkontribusi pada upaya pelestarian budaya dengan memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada generasi muda. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan yang mengamatkan perlindungan dan pengembangan warisan budaya Indonesia, termasuk permainan tradisional. Dengan mengintegrasikan permainan tradisional dalam program pendidikan formal, sekolah dapat menjadi agen pelestarian budaya yang efektif.

CONCLUSION & RECOMENDATION

Ringkasan Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa penyelenggaraan perlombaan tradisional di SD Negeri 064972 Medan Amplas telah berhasil dilaksanakan dengan sangat baik. Program yang berlangsung selama 8 minggu ini melibatkan 147 siswa (98% dari total siswa), 12 guru, dan 8 orang tua sebagai panitia. Lima jenis permainan tradisional—balap karung, tarik tambang, lompat tali, gobak sodor, dan kelereng—berhasil dilaksanakan dengan partisipasi yang tinggi dan antusiasme yang luar biasa.

Evaluasi kuantitatif menunjukkan hasil yang sangat menggembirakan. Keterampilan motorik kasar siswa meningkat rata-rata 41.3%, dengan peningkatan tertinggi pada aspek lokomotor (43.5%). Keterampilan motorik halus juga meningkat rata-rata 35.2%. Nilai sportivitas siswa mengalami peningkatan signifikan dari rata-rata 65.2 menjadi 87.5 (skala 100), dengan peningkatan tertinggi pada dimensi rasa hormat terhadap lawan (+25.6 poin). Semua peningkatan ini signifikan secara statistik ($p < 0.001$).

Tingkat kepuasan stakeholder sangat tinggi, dengan siswa menunjukkan kepuasan 92%, guru 94%, dan orang tua 89%. Data kualitatif dari wawancara dan observasi menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menikmati kegiatan tetapi juga menunjukkan perubahan perilaku positif seperti lebih kooperatif, mampu menerima kekalahan dengan baik, dan menghargai teman sebaya.

Dampak Nyata bagi Masyarakat dan Mitra

Program ini memberikan dampak multi-dimensi yang nyata dan berkelanjutan. Bagi siswa, program ini meningkatkan kesehatan fisik melalui peningkatan aktivitas motorik, mengembangkan karakter positif melalui internalisasi nilai sportivitas, dan memperkaya pengalaman belajar dengan cara yang menyenangkan. Banyak siswa melaporkan bahwa mereka terus bermain permainan tradisional bahkan setelah program selesai, menunjukkan dampak jangka panjang pada pola aktivitas mereka.

Bagi sekolah, program ini menyediakan model kegiatan ekstrakurikuler yang inovatif, efektif, dan sustainable. Kepala sekolah telah memutuskan untuk mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam program penjasorkes reguler dan merencanakan pelaksanaan perlombaan serupa setiap semester. Guru-guru yang telah terlatih kini memiliki kapasitas untuk melanjutkan dan mengembangkan program secara mandiri.

Bagi orang tua, program ini membuka wawasan tentang pentingnya aktivitas fisik dan alternatif permainan yang edukatif untuk anak-anak mereka. Banyak orang tua yang kemudian mengajak anak mereka untuk bermain permainan tradisional di rumah, menciptakan quality time keluarga yang bermanfaat. Beberapa orang tua juga menyatakan minat untuk mengorganisir permainan tradisional di tingkat RT/RW, menunjukkan potensi dampak yang lebih luas pada komunitas.

Dari perspektif pelestarian budaya, program ini berhasil memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada 147 anak yang sebelumnya tidak familiar dengan permainan-permainan tersebut. Ini merupakan kontribusi penting dalam upaya melestarikan warisan budaya Indonesia di tengah arus globalisasi dan digitalisasi.

Rekomendasi untuk Keberlanjutan dan Pengembangan

Berdasarkan hasil dan pembelajaran dari kegiatan ini, beberapa rekomendasi diajukan untuk keberlanjutan dan pengembangan program:

1. Implementasi Rutin: Perlombaan tradisional sebaiknya dilakukan secara rutin minimal dua kali setahun (setiap semester) untuk memastikan pengembangan keterampilan motorik dan sportivitas yang berkelanjutan. Sekolah dapat menjadwalkan acara ini sebagai bagian dari perayaan hari besar atau kegiatan akhir semester.
2. Integrasi Kurikulum: Permainan tradisional dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum penjasorkes secara lebih sistematis, tidak hanya sebagai kegiatan sesekali tetapi sebagai bagian regular dari pembelajaran. Guru penjasorkes dapat mengembangkan modul pembelajaran berbasis permainan tradisional yang sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum.
3. Pengembangan Kapasitas: Pelatihan lanjutan perlu diberikan kepada guru dan orang tua untuk memperluas repertoar permainan tradisional yang dapat diajarkan. Tim pengabdian dapat menyusun buku panduan permainan tradisional yang komprehensif sebagai referensi bagi sekolah.
4. Perluasan Program: Mengingat hasil yang sangat positif, program serupa dapat diperluas ke sekolah-sekolah lain di wilayah Medan Amplas atau bahkan Kota Medan. Dinas Pendidikan dapat memfasilitasi replikasi program ini melalui pelatihan guru-guru dari berbagai sekolah.
5. Variasi Permainan: Untuk menjaga antusiasme siswa, perlu dilakukan variasi jenis permainan tradisional yang dilombakan. Indonesia memiliki kekayaan permainan tradisional yang sangat beragam, sehingga sekolah dapat mengeksplorasi permainan-permainan lain seperti egrang, gasing, layang-layang, dan sebagainya.
6. Pelibatan Komunitas: Sekolah dapat melibatkan komunitas lokal, seperti tokoh masyarakat atau sesepuh yang masih menguasai permainan tradisional, untuk menjadi narasumber atau juri. Ini tidak hanya memperkaya kegiatan tetapi juga memperkuat hubungan sekolah dengan masyarakat.
7. Riset Lanjutan: Penelitian longitudinal perlu dilakukan untuk mengukur dampak jangka panjang program ini terhadap perkembangan motorik dan karakter anak. Selain itu, studi komparatif dapat dilakukan untuk membandingkan efektivitas permainan tradisional dengan metode pengembangan motorik lainnya.
8. Dokumentasi Digital: Mengembangkan dokumentasi digital (video tutorial, aplikasi) tentang permainan tradisional untuk memudahkan akses informasi dan mendukung pembelajaran jarak jauh jika diperlukan.

Dengan implementasi rekomendasi-rekomendasi ini, diharapkan program perlombaan tradisional dapat berkembang menjadi gerakan yang lebih luas dalam upaya mengembangkan keterampilan motorik dan karakter anak Indonesia, sekaligus melestarikan warisan budaya bangsa. Keberhasilan program di SD Negeri 064972 Medan Amplas dapat menjadi model yang menginspirasi sekolah-sekolah lain untuk melakukan hal serupa, menciptakan dampak positif yang lebih luas bagi pendidikan anak Indonesia.

ACKNOWLEDGMENT

Keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak lepas dari dukungan dan kerjasama berbagai pihak. Oleh karena itu, kami menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepala Sekolah SD Negeri 064972 Medan Amplas yang telah memberikan izin, dukungan penuh, dan fasilitas untuk pelaksanaan kegiatan ini.
2. Seluruh guru SD Negeri 064972 Medan Amplas yang telah berpartisipasi aktif sebagai panitia dan fasilitator, terutama guru-guru penjasorkes yang memberikan kontribusi luar biasa dalam pelaksanaan lomba.
3. Komite Sekolah dan orang tua siswa yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk mendukung kelancaran kegiatan.
4. Seluruh siswa SD Negeri 064972 Medan Amplas yang telah berpartisipasi dengan antusias dan semangat tinggi dalam setiap kegiatan.
5. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas/Institusi yang telah memberikan dukungan pendanaan dan administratif untuk kegiatan ini.
6. Dinas Pendidikan Kota Medan yang telah memberikan dukungan moral dan fasilitasi koordinasi untuk pelaksanaan kegiatan ini.

Semoga kegiatan ini memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi pengembangan keterampilan dan karakter anak-anak Indonesia, serta berkontribusi pada pelestarian budaya lokal. Kami berharap kerjasama yang telah terjalin dapat terus berlanjut dan berkembang untuk program-program pengabdian masyarakat selanjutnya.

REFERENCES

- Dharmamulya, S. (2008). Permainan tradisional Jawa. Kepel Press.
- Gallahue, D. L., Ozmun, J. C., & Goodway, J. D. (2012). Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults (7th ed.). McGraw-Hill.
- Goodway, J. D., Robinson, L. E., & Crowe, H. (2010). Gender differences in fundamental motor skill development in disadvantaged preschoolers from two geographical regions. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 81(1), 17-24. <https://doi.org/10.1080/02701367.2010.10599624>
- Iswinarti. (2017). Nilai-nilai terapiutik permainan tradisional engklek untuk anak usia sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 47-52. <https://doi.org/10.22437/jpj.v2i2.4326>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). Laporan survei pola bermain anak Indonesia di era digital. Pusat Data dan Informasi Kemdikbud.
- Nurihsan, A. J., & Yusuf, S. (2016). Teori kepribadian. PT Remaja Rosdakarya.
- Rintaugu, E. G. (2020). Effects of structured physical activity interventions on sportpersonship behaviors among primary school children. *African Journal for Physical Activity and Health Sciences*, 26(2), 182-195.
- Shields, D. L., & Bredemeier, B. L. (2009). True competition: A guide to pursuing excellence in sport and society. Human Kinetics.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. (2017). Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 104.