

Pemberdayaan Komunitas Remaja Dalam Melestarikan Permainan Tradisional *Egrang* Di Desa Tanjung Rejo Kecamatan Percut Sei Tuan

Sudirman¹, Rosramadhana²,

Corresponding author : sudirman64@unimed.ac.id

¹Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

²Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan sebuah kegiatan yang melibatkan komunitas remaja dalam melestarikan permainan tradisional *egrang*, juga untuk menganalisis program pemberdayaan komunitas remaja dalam melestarikan permainan tradisional *egrang* tersebut. Kajian selanjutnya dapat menemukan suatu keterbaruan tentang pengimplementasian program yang dideskripsikan secara mendalam dari perspektif komunitas, perangkat desa dan PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat). Jenis penelitian menggunakan kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penentuan informan secara *puspositive sampling* dengan mengambil 3 (tiga) orang remaja di komunitas permainan tradisional. Berdasarkan data yang diperoleh dapat dijelaskan bahwa dari informan pertama mengatakan bahwa pemberdayaan komunitas remaja dalam melestarikan permainan *egrang* di Desa Tanjung Rejo berdampak positif karena remaja di desa tersebut mulai rutin melestarikan permainan tradisional *egrang* dengan membuat event dan mengajak remaja lainnya ikut bergabung di komunitas permainan tradisional. Informan kedua menambahkan perilaku remaja yang tergabung di komunitas mulai perlahan bisa beralih dari main *gadget* secara *online* ke permainan tradisional yang bernilai budaya yang luhur. Selanjutnya informan ketiga menjelaskan bahwa upaya untuk mewariskan permainan tradisional *egrang* dengan mengajak remaja lainnya untuk ikut serta bergabung pada komunitas secara berkelanjutan.

Kata kunci : pemberdayaan, komunitas remaja, permainan tradisional, *egrang*

Abstract

This study aims to describe an activity that involves the youth community in preserving traditional *egrang*, and also to analyze youth community empowerment programs in preserving traditional *grang*. Subsequent studies can find an update on implementing programs that are described in depth from the perspective of the community, village apparatus and PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat)). This type of research uses qualitative descriptive approach. Determination of informants by *puspositive sampling* by taking 3 (three) teenagers in the traditional game community. Based on the data obtained it can be explained that from the first informant said that the empowerment of youth communities in preserving *egrang* in Tanjung Rejo Village had a positive impact because teenagers in the village began routinely preserving traditional stilts by creating events and inviting other teenagers to join in the traditional game community. The second informant added that the behavior of adolescents who are members of the community began to slowly move from playing online gadgets to traditional games of high cultural value. Furthermore, the third informant explained that the effort to pass down traditional stilts by inviting other youths to participate in joining the community with a sustainable program.

Keywords: *empowerment, youth community, traditional games, egrang*

A. PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan warisan tak benda yang diwariskan secara turun temurun. Dalam permainan tradisional mengandung nilai edukasi yang bernilai kultur bangsa Indonesia. Di Indonesia permainan tradisional bermacam ragam tergantung budaya dari berbagai etnis yang melestarikan permainan tradisional tersebut. Salah satu permainan tradisional yang dilestarikan adalah *egrang* berbahan batok kelapa. Permainan *egrang batok kelapa* ini adalah salah satu permainan tradisional yang memiliki banyak nilai-nilai karakter yang sesuai untuk dimainkan oleh anak-anak. Memainkan permainan dari *egrang* batok kelapa juga cukup mudah, kaki kita diletakkan ke atas masing-masing tempurung (kaki kanan-kiri), kemudian kaki satu diangkat, sementara kaki lainnya tetap bertumpu pada batok lain di tanah, Setelah kaki sudah berada diatas tempurung maka kita seperti layaknya berjalan saja. Sangat mudah untuk dimainkan dan juga dipraktekan untuk anak-anak mulai dari usia 3 tahun hingga umur dewasa. Permainan *egrang* batok kelapa ini juga memberi kebebasan pada si anak untuk dapat bermain secara bersama dengan teman-temannya, atau keluarga dan dapat memberikan nilai positif.

Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan *egrang* batok kelapa ini antara lain kerja keras, keuletan, nilai kemandirian, nilai saling menghargai, nilai tanggung jawab, nilai kejujuran atau sportivitas. Salah satu kebiasaan yang telah luntur dalam kehidupan remaja adalah mereka tidak tertarik lagi untuk melakukan permainan rakyat/tradisional dan lebih suka dengan permainan yang lebih modern. Sebagai dampaknya hampir semua jenis permainan rakyat khususnya yang diperankan oleh anak-anak dan remaja semain terpinggirkan dan hilang. Jenis permainan dimaksud adalah *egrang* (batok/tempurung kelapa). Bila di daerah lain permainan ini ada yang menggunakan dari bahan/alat bantu dari bambu maka di Sumatera Utara terbuat dari batok kelapa yang diberi tali sebagai sumbu untuk dipegang dalam berjalan.

Remaja saat ini lebih tertarik memainkan permainan modern yang berbasis teknologi misalnya permainan *game online*. Perkembangan teknologi semakin canggih membuat remaja meninggalkan permainan yang berbasis budaya warisan leluhur. tersebut. Hal ini dapat dilihat secara realita bahwa remaja

cenderung tidak mengetahui jenis permainan tradisional yang ada bahkan relatif tidak tertatik untuk menggali potensi lokal di daerah tempat tinggal mereka.

Berdasarkan realitas yang terlihat dan perlunya pewarisan budaya untuk dipertahankan serta menjaga aset bangsa berwujud tak benda seperti permainan tradisional *egrang* khususnya diperlukan pemberdayaan kepada komunitas remaja sebagai generasi bangsa Indonesia. Program yang dilakukan dengan melatih membuat properti *egrang*, memainkan permainan *egrang* yang inovatif, dan membuat event. Upaya ini dilakukan untuk sebuah pewarisan dengan melakukan pemberdayaan kepada remaja dalam melanjutkan kesetaraan pembangunan yang menjunjung tinggi harkat dan martabat bangsa yang berkeadilan. Komunitas remaja menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah komunitas Petra (Permainan Tradisional) di desa Tanjung Rejo Kecamatan Percut Sei Tuan.

B. METODE PENELITIAN

Metode dalam sebuah penelitian menjadi alat ukur untuk menentukan ketercapaian dan tujuan dalam sebuah penelitian. Metode pelaksanaan kegiatan untuk mencari solusi dari permasalahan dalam melakukan pemberdayaan kepada komunitas remaja dan melakukan pendampingan dan pembinaan permainan tradisional khususnya permainan tradisional *egrang* batok kelapa. Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Untuk mengarah pada tujuan penelitian digunakan teknik *puspositive sampling* dalam memilih informan. Adapun jumlah informan sebanyak 3 (tiga) orang yang ada di komunitas Permainan Tradisional (Petra). Pemilihan informan didasarkan pada kriteria sebagai berikut (1) Remaja pendiri komunitas Permainan Tradisional, (2) Remaja yang antusias dalam melestarikan permainan tradisional, (3) Remaja yang bertugas sebagai pengkader dan berperan melatih remaja lainnya agar komunitas Petra bertambah.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data secara observasi dengan mengamati dan menggali potensi yang dimiliki komunitas remaja Petra dalam melestarikan permainan tradisional khususnya *egrang*. Selanjutnya dilakukan wawancara yang mendalam untuk menggali informasi bahwa program

pemberdayaan yang dilakukan kepada komunitas Petra mempunyai dampak positif dan berkelanjutan. Selanjutnya tim peneliti melakukan FGD (*Focus Group Discussion*) dengan melibatkan Perangkat Desa, Kepala PKBM, Komunitas Petra dan Masyarakat. Teknik ini dilakukan untuk mengumpulkan dan menganalisis data secara komprehensif dan dapat menarik kesimpulan untuk menjadi acuan pada penelitian selanjutnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Komunitas remaja Permainan Tradisional (Petra) merupakan komunitas yang ada di PKBM Laskar Pelangi Desa Tanjung Rejo Kecamatan Percut Sei Tuan. Komunitas ini berdiri sebagai wujud kepedulian terhadap hilangnya permainan tradisional yang tergerus oleh permainan modern saat ini. Adapun inisiator berdirinya komunitas Petra ini adalah Bapak Sudirman, dkk. Ide beliau mendirikan komunitas ini agar remaja yang putus sekolah mempunyai wadah untuk menyalurkan potensi yang dimiliki dan dapat menghasilkan pendapatan kedepannya. Hal ini disambut baik oleh PKBM Laskar Pelangi dan Perangkat Desa seperti Kepala Desa dan Kepala Dusun di Desa Tanjung Rejo Kecamatan Percut Sei Tuan tersebut.

Berdasarkan ide tersebut selanjutnya diangkat seorang remaja yang selama ini dinilai kreatif dan juga peduli terhadap permainan tradisional bernama Muhammad Siddiq Zailani sebagai ketua komunitas Permainan Tradisional (Petra). Berdasarkan hasil kesepakatan bersama maka dibentuk komunitas Petra dengan merumuskan beberapa hal diantaranya pembuatan Logo, AD/ART dan Korp Surat. Berikut adalah gambar logo komunitas Petra .



Gambar 1. Logo Komunitas Petra

Program yang akan dijalankan komunitas ini selanjutnya disusun berdasarkan ide dari pendiri dan disesuaikan dengan kondisi awal komunitas tersebut. Selanjutnya komunitas ini mulai dikenal masyarakat dan telah melakukan berbagai event. Hal yang mendasari tim peneliti sekaligus pendiri dari komunitas tersebut adalah membuat program yang diawali dengan permainan tradisional *egrang* batok kelapa. Pembuatan program ini menjadi sasaran didasarkan kepada potensi alam yang dimiliki desa tersebut. Di Desa Tanjung Rejo cenderung penghasil buah kelapa yang bisa juga dijadikan sebagai bahan pembuat *egrang*. Berdasarkan kajian Rosramadhana dan Rodia (2014) dijelaskan bahwa pemanfaatan batok kelapa khususnya di Sumatera Utara kurang optimal karena masih dijadikan sebagai limbah, tidak bernilai, dan dianggap sebagai suatu sampah yang tidak berfungsi, tanpa memahami pengolahannya limbah batok kelapa terkadang di biarkan menjadi sarang nyamuk yang mengakibatkan timbulnya penyakit. Pandangan demikian tidak logis, karena batok kelapa sangatlah bermanfaat. Batok kelapa merupakan kulit yang membungkus daging dan air kelapa, oleh karena itu biasanya masyarakat hanya mengambil daging dari kelapa saja dan membuang batok kelapa sembarangan dan tidak mampu mengolahnya menjadi barang yang bernilai.

Selanjutnya peneliti merancang dan melakukan implementasi sebuah program pemberdayaan komunitas remaja dalam melastarikan permainan tradisional *egrang* dengan tahapan sebagai berikut (1) pendampingan pembuatan properti batok kelapa untuk permainan tradiksional *egrang*, (2) pelaksanaan permainan tradisional *egrang*, (3) evaluasi keberhasilan program. Berdasarkan analisis program yang dilaksanakan dengan tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai indikator keberhasilan program yang telah dijalankan oleh tim peneliti bahwa proses pendampingan yang dilakukan

terhadap remaja memiliki dampak positif khususnya pengenalan terhadap permainan tradisional yang tidak diketahui. Berdasarkan uji materi *pre test* yang dapat terlihat bahwa remaja di Desa Tanjung Rejo khususnya yang ikut serta dalam kegiatan pendampingan di PKBM Laskar Pelangi ini belum mengetahui asal dan nilai budaya yang terdapat dalam permainan tradisional tersebut.

Melalui program yang telah dilakukan dapat dijelaskan berdasarkan wawancara kepada Siddiq. Beliau mengatakan bahwa permainan tradisional *egrang* membawa pengaruh positif bagi remaja khususnya di Desa Tanjung Rejo. Menurutnya saat ini remaja setiap libur sekolah justru memanfaatkan untuk berlatih *egrang* agar bisa tampil dalam event yang mengundang mereka. Selanjutnya diketahui bahwa saat ini komunitas permainan tradisional *egrang* menjadi bertambah dan komunitas ini rutin berlatih dan melestarikannya ke desa dan tempat wisata.

Berdasarkan hasil temuan data lapangan dapat dijelaskan bahwa pemberdayaan komunitas remaja dalam permainan tradisional di Desa Tanjung Rejo tersebut menjadi sebuah upaya dalam mengurangi dampak terhadap permainan *game online* yang cenderung berdampak negatif bagi remaja saat ini karena kurangnya nilai karakter luhur dan lebih cenderung menimbulkan sikap yang individualis dan memicu tingkat kekerasan dan perilaku menyimpang. Hal ini juga disampaikan Bapak Kepala Dusun pada saat dilakukannya FGD dengan melibatkan perangkat desa.

Selanjutnya menurut ibu Suryanti sebagai pemilik PKBM Laskar Pelangi program pemberdayaan remaja melalui permainan tradisional khususnya permainan *egrang* batok kelapa kepada remaja sangat bermanfaat khususnya di Desa Tanjung Rejo. Beliau juga mengatakan bahwa dengan melestarikan permainan tradisional remaja tidak lagi tergantung kepada *gadget* yang bisa mengakibatkan anak juga bisa lupa kesehatan karena keasyikan *main game* sehingga lupa makan. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa implementasi sebuah program pemberdayaan kepada remaja dalam permainan tradisional merupakan kegiatan yang mendorong masyarakat untuk ikut berperan bahkan menjadikan program ini menghasilkan pendapatan untuk pembangunan masyarakat yang sejahtera.

D. SIMPULAN

Kegiatan pemberdayaan komunitas remaja khususnya dalam permainan tradisional *egrang* batok kelapa merupakan program yang berdampak positif kepada remaja khususnya di Desa Tanjung Rejo. Peran serta komunitas, perangkat desa dan PKBM yang bersinergi dalam kegiatan tersebut menghasilkan sebuah kemajuan baru dalam upaya menyelamatkan remaja agar kembali mencintai budaya lokal yang telah diwariskan secara turun temurun. Kegiatan pemberdayaan tersebut juga menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan ekonomi masyarakat jika tetap dipertahankan dan dibantu oleh pihak dan lembaga yang terkait untuk berkerjasama.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi.Rahmani. 2009.*Membangun Nilai-Nilai Budaya Dalam Pendidikan : Inspirasi Dari Novel "Sang Pemimpi" Karya Andrea Hirata*. Jurnal Al Isalah, Vol , no 2
www.goole.co.id diakses 19 Juni 2107
- Lewis.Oscar. 2016.*Kisah Lima Keluarga. Telaah-telaah kasus Meksiko dalam Kebudayaan Kemiskinan*. Yayasan Pustaka Obor : Jakarta
- Rosramadhana. Anisa Rodia. 2014. *Pemanfaatan Batok Kelapa Menjadi Cinderamata sebagai Alternatif Penanggulangan Kemiskinan*. Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial, Vol 6, no 2, pp 42-50
- Ensiklopedia. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Penerbit Erlangga.
- Maftuha.2014.*Permainan Gobak Sodor Modifikasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Dasar Anak Tunagrahita Ringan Permainan Gobak Sodor Modifikasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Anak Tunagrahita Ringan*. Semarang.